

Игра в жмурки

В.М. Букатов

На школьных праздниках полезно и померяться силами, и попрыгать-побегать, и весело посмеяться, приняв участие в забавной игре. Одна из таких игр – традиционные жмурки.

Для этой игры нужны три условия. Чтобы комната не была слишком маленькой. Чтобы народу в ней было не слишком много. И чтобы середина комнаты была свободной. Для этого кое-что можно подвинуть к стене, лишние стулья и вещи, которые жмурка может задеть и уронить, – вынести в коридор.

Игроки становятся в тесный кружок. Жмурке (водящему) завязывают глаза и ставят посередине. Кто-нибудь поворачивает его руками несколько раз, «чтобы он не знал, где у него право, а где лево». После кручения жмурка теряет всякую ориентацию в пространстве, что окончательно делает его «слепым».

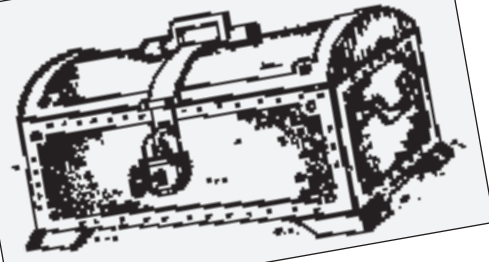
Затем все потихоньку отходят и спрашивают:

- Где стоишь?
- На мосту.
- Что пьешь?
- Квас.
- Ищи три года нас.

И жмурка приступает к делу: прислушивается, вертя головой, протягивает руки вперед и осторожно делает первые шаги.

Водящий ничего не видит, но зато все слышит. И шаги, и голоса, и шорохи, и даже дыхание. Вот он и бросается, растопырив руки, из стороны в сторону. Это бывает так потешно, что многие начинают смеяться и даже хохотать как ненормальные, выдавая себя и попадаясь жмурке в руки.

А кто попался, тому теперь и водить. Ему завязывают глаза, и вот уже все хохочут над ним.



Как и во всякой игре, в жмурках есть свои правила и свои секреты – как выиграть или как не проиграть. Правила нужно знать всем, ну а секреты у каждого свои и приобретаются со временем.

Правила простые.

Если жмурка приближается к краю отведенной для игры площадки, надо его громко предупреждать словом «Огонь!». Его надо кричать и тогда, когда жмурка подходит к чему-нибудь, обо что он может ушибиться или споткнуться (хотя некоторым это ну нисколючки не помогает – игра таит в себе много забавных и поучительных ситуаций).

Второе правило – спастись от жмурки за пределами площадки (или в другой комнате) нельзя. Кто выбежит за условленную границу, тот, считается, «погорел» и обязан сменить жмурку.

Ну и третье – пойманный водит. Обычно право завязать новому жмурке глаза предоставляют пойманному. Он по себе знает, как лучше это сделать, чтобы ничего не было видно и чтобы при этом дышать можно было.

Иногда перед игрой договариваются, что жмурка должен не только поймать (или осалить), но и угадать, кого он поймал. Для этого ему приходится пойманного ощупать: и волосы, и руки, и одежду (обувь нельзя!). Если не угадает, опять придется водить. Поэтому игрокам полезно заранее запоминать, кто в чем одет: у кого длинные рукава, у кого – короткие, у кого какие воротнички и часы на руках.

Экскурс искусствоведческий

У англичан подобная игра известна как «Blindman's buff» («Толчок слепца»), у немцев – как «Blindekuh» («Слепая корова»), у итальянцев – «A mosca cieca» («Слепая муха»), у испанцев – «La gallina ciega» («Слепая курица») и т.д.

Игра в жмурки известна со времен античности. Оставаясь в значительной степени неизменной, она одновременно оказалась и связующим, и интригующим стереотипом социокультурного обихода. Хотя правила игры исторически и географически разнились, но при всех нюансах в них всегда оставался один и тот же легкоузнаваемый сюжет.

В отечественной науке первым, кто уделил игре в жмурки просвещенное внимание, был, по-видимому, И.П. Сахаров. В «Сказаниях русского народа» (1837) он описывает эту игру как русскую, хотя и очевидно, что в своем описании он близок не столько к народной традиции, сколько к описаниям галантных забав «высшего света»: «Жмурки, или Слепой козел, есть игра домашняя, игра девушек и молодых мужчин, в большие зимние вечера. Девушки с завязанными глазами, как бы лишенные зрения, стараются более поддаваться в руки любезных молодых мужчин, а о мужчинах и говорить нечего. Влюбленные, под видом оплошности, только одни и играют во весь вечер эту игру, тогда как другие только посмеиваются их незнанию прятаться от поисков Козла. Нет сомнения, что эту игру изобрела любовь: ведь наши предки любили не хуже нас».

Современный фольклорист К.А. Богданов считает, что восприятие игры в жмурки как игры любовной, «предсвадебной» было известно с давних времен. Так жмурки изображались и художником В. Штейнбергом в картине «Жмурки в усадьбе Г.С. Тарановского», и несколько позднее – скульптором М.А. Чижовым в мраморной группе «Игра в жмурки» (1873).

В искусстве символическое значение игры в жмурки часто дополнялось и усложнялось мотивами смерти/рождения, узнавания и т.д. А игровая практика жмурок замечательным образом соответствует сказочным «свадебным» мотивам.

В сказках герои часто ищут и «вслепую» узнают исчезнувшую или похищенную невесту. Елена Премудрая хочет выйти замуж только за того, кто сумеет от нее спрятаться. Царь выдает свою дочь замуж только за того, кто угадает ее приметы. Солдата с завязанными глазами водят в графский дом на свидание с незнакомкой, и впоследствии он узнает ее по метке, сделанной на лице. По пути к жениху служанка ослепляет царевну и выдает себя за царскую невесту; царевна возвращает себе зрение и выходит замуж за суженого. Муж запрещает жене смотреть на него, а когда она, ослушавшись, пыталась разглядеть его при свете, он исчезает; жена его ищет и находит (мифологический сюжет об Амуре и Психее).

Экскурс психотерапевтический

Йохан Хейзенга в своей знаменитой книге «Человек играющий» подчеркивает: «Ребенок играет совершенно серьезно, можно с полным правом сказать – в священной серьезности. Но он играет, и он знает, что играет».

Практика игр приобщает их участников к глобальным мировоззренческим представлениям, тонко переплетающимся в игровых сюжетах. Страх перед смертью и потусторонним миром утверждается и одновременно преодолевается самой спецификой игры в жмурки.

Соотнесение слепоты со смертью характерно для многих культурных традиций. Умереть – значит потерять зрение: «Закрывать глазки и лечь в сазлазки», «Померк свет в очах», покойник – «жмурик» (арго). Но при всей неотвратимости смерти, по народным представлениям, она не всемогуща. Ей можно до поры до времени и посопро-

тивляться: попробовать ее пережить, обмануть, обыграть.

Человек и общество ориентируются на жизнь в большей степени, чем на смерть (по народной пословице, «бойся жить, а умирать не бойся»). И жмурки представляют собой уникальную форму психотерапии, или, как теперь модно говорить, социализации субъекта общества.

Слепота – это пугающий признак чего-то иного – потустороннего или анти-социального (с этой точки зрения любопытно жаргонное употребление слова «жмурки» в значении «босаяк»). Сам ход игры, распределение ролей и тотальный их обмен и знаковая обратимость приводят к замечательному психотерапевтическому эффекту – игро-вому «снижению» темы смертельной опасности.

Психоаналитики считают, что функции игровых элементов, связанных с касанием, основаны на ритуальных и магических действиях, которые соотносятся с защитой. Символика касания (в том числе и рукопожатия) понимается ими как некое ритуальное «опережение будущего», при котором страх загрязнения при прикосновении (мизофобия) и связанный с ним страх смерти (танатофобия) обезвреживаются «результативным предвосхищением».

Жмурки оказываются одной из очень ценных культурных форм по освоению

ребенком взаимобратимости данного и отданного, полученного и возвращенного. Касающийся присваивает касаемое, видящий – видимое, и наоборот. В смене «зрения» и «слепоты», «жизни» и «смерти», «своего» и «иного» игра в жмурки утверждает присвоение ребенком возможности хозяйского оборачивания событий, собственной судьбы, собственных решений.

Экскурс психологический

Автор замечательной книжки «Вспомним забытые игры» С.К. Якуб подробно рассказывает о многих психологических тонкостях и хитростях детских игр, которые были популярны еще лет сорок назад. Среди них и рассказ об игре в жмурки.

– Знаете, – делится своими воспоминаниями Станислав Константинович, – когда тебе завяжут глаза – шагом идти и то непривычно и боязно. А ведь надо бегать да еще и ловить! Поэтому кроме осторожности приходилось вырабатывать в себе смелость. Попробуйте-ка просто пробежать хотя бы десять шагов с закрытыми глазами. Что, страшновато? Но потом привыкаешь. Поэтому тот, кто часто играл в жмурки, уже не будет бояться темноты. Жмурки были у нас, пожалуй, единственной игрой, в которую мы могли играть даже вечером. Когда

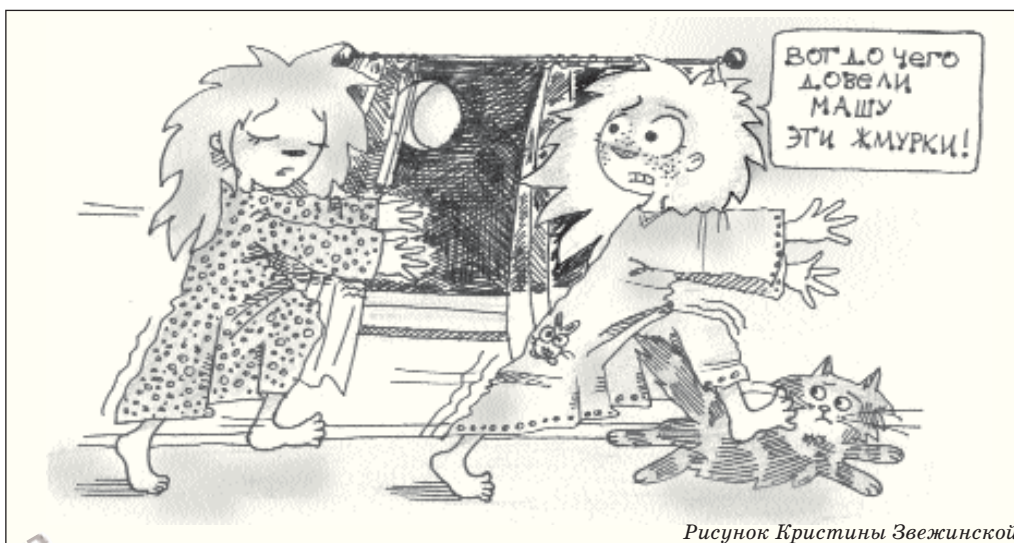


Рисунок Кристины Звезинской

начинало смеркаться и играть во что-нибудь другое было уже темно, а расходиться неохота, мы затевали игру в жмурки. Жмурке ведь все равно – день или ночь на дворе.

В игре каждый по-своему спасается от жмурки – кто все время бегаёт и что-нибудь кричит, кто стоит тихо, притаившись, на одном месте, а увидев приближающегося жмурку, улетывает со всех ног. Но большинство все время ходят на цыпочках около жмурки или с топотом проносятся прямо перед ним.

Это очень заманчиво – держаться поближе к жмурке! А самые смелые даже подкрадываются бесшумно и дергают его за платье или за волосы, пока он не кинется в их сторону – только успевай отскакивать! Зато игра проходит интереснее и жмурки чаще меняются.

Между прочим, если вы помните, когда Крокодил Гена играл в жмурки со своими друзьями, то Девочка и Чебурашка тоже приседали под его руками, а убегая, все время кричали: «Ку-ку!»

Но самый лучший способ обмануть жмурку – подкрасться потихоньку сзади и через плечо дотронуться пальцем до его носа. Он думает, что кто-то трогает его спереди, и шустро хватается руками воздух. Все хохочут до упаду...

Жмурки со жгутом

Для этого варианта игры понадобится несколько чистых повязок на глаза (или бумажных колпаков, надеваемых на голову и закрывающих лицо). Нужно подготовить также два жгута, т.е. два небольших полотенца, сложенных вдвое. Удар таким жгутом не причинит боли.

Все встают в большой круг и выбирают двух водящих, которые входят внутрь круга. Одному из них завязывают глаза и дают в руки жгут. Другой также с завязанными глазами, но в руках у него колокольчик (или свисток).

Игрок с колокольчиком или свистком непрерывно (через каждые 10–15 секунд) подает сигналы, а сам перебегает на новое место. Игрок со жгу-

том, ориентируясь по звуку, старается приблизиться к напарнику и «запятнать» его жгутом. Но, как правило, он машет жгутом по пустому месту, что вызывает у зрителей веселое оживление. Сами они, взявшись за руки, должны «держаться» границы игрового круга – иначе игра затянется и станет неинтересной.

Как только игроку со жгутом удалось осалить убегающего, выбирается новая пара из числа желающих.

В конце игры старшему-ведущему можно устроить такую шуточную кверзу. Выбирается уже несколько водящих (3–4), которым завязываются глаза и даются в руки жгуты. Еще одному игроку дают в руки свисток, но глаза не завязывают. Этого остальные жмурки не видят, хотя игроки-зрители начинают понимать, в чем заключается шутка.

Зрячий со свистком бегаёт внутри круга, подавая сигналы и ловко обегая водящих. Те машут жгутами по воздуху, пытаясь осалить игрока со свистком. Часто при этом они награждают ударами жгута и друг друга, и хохочущих зрителей.

Если под рукой нет звонка или свистка, можно провести игру и без них, хоть это и не так интересно. Тогда один из водящих в ходе игры громко спрашивает: «Где ты?», а другой сейчас же отвечает: «Я здесь!» – и перебегает на новое место. Задача остается прежней – «запятнать» жгутом того, кто, подавая сигнал голосом, старается остаться неосаленным.

Игру можно провести и без жгутов. Тогда один водящий старается не осалить другого, а поймать его.

Вячеслав Михайлович Букатов – доктор пед. наук, чл. корр. Академии профессионального образования, гл. науч. сотр. Института социально-педагогических проблем сельской школы, г. Москва.