

Ледяная пещера — Я. Якоб, Э. Трушникова, А. Русанова, В. Кондратьева (7–8 кл., г. Кунгур) 167

Случайная находка — В. Корякин (5 кл., г. Камышлов) 169

За рекой — А. Сотников (9 кл., г. Кизел) 170

Гора соколов — М. Кочемасова (6 кл., завод Сим) 170

Глава СЕДЬМАЯ. НА ЗВЕРИНЫХ ТРОПАХ

Охота — И. Другов (6 кл., пос. Березовск) 177

У народа манси — А. Хаганзеева (6 кл., становище Бурмантово) 179

Шишкарь — И. Челябинских (7 кл., с. Павда) 180

Гость — Е. Завражина (6 кл., с. Ивдель) 184

Встреча — В. Выдрин (6 кл., с. Ивдель) 186

Опасная охота — В. Снигирев (8 кл., с. Полтавское) 188

Хитрая росомаха — М. Талисманова (5 кл., становище Бурмантово) 196

За тальменями на Выю — Ю. Калинин (7 кл., прииск Ис) 198

На току — П. Трескова (5 кл., с. Новоселово) 201

Зима — Л. Яркова (6 кл., г. Лысьва) 202

В согре — Е. Новоселова (7 кл., с. Махнево) 203

Песня уральских ребят 205

До новой встречи! (послесловие) 208

*М. Костюхина*

## ПИОНЕРСКАЯ ИГРОТЕКА ПЯТИДЕСЯТНЫХ\*

Пионерскими игротеками назывались советские досуговые центры, организованные при Домах пионеров и школьников. Игротеки создавались по единой модели, автором которой был Ефим Минский. Согласно идеям Минского, игротекта должна стать досуговым аналогом школы (с ее обязательностью и централизованностью). Этой задаче соответствовал подбор настольных игр и развлечений. В процессе развития игротек идеальная модель Минского претерпела изменения: вместо однотипных центров появились разнообразные досуговые кружки, созданные усилиями креативных педагогов-организаторов.

*Ключевые слова:* игротекта, дом пионеров и школьников, досуговые центры, настольные игры, головоломки.

Дали слово мы учиться  
И трудиться лишь на пять.  
Кто трудиться не боится,  
Смело может отдыхать!

[Праздник игры 1956, с. 24]

Пионерские игротекты были созданы в советское время для занятий школьников играми и игровыми предметами. В истории игротек есть много общего с историей советской школы и пионерской организации. В то же время можно говорить об автономной истории тех игр и игровых предметов, из которых эти игротекты составлялись. Изучение состава игр дает представление о назначении и содержании досуга советских детей. Сошлемся на слова известного культуролога Р. Кайуа о том, что «существует взаимосвязь между любым обществом и популярными в нем играми» [Кайуа 2007, с. 103]. Подбор и использование игр для детей происходит в соответствии с «достоинствами и изъянами» общественной системы. В свою очередь, игры «воспитывают и тренируют играющих, закрепляя в них эти достоинства и изъяны» [Там же]. Пионерские игротекты в 1950-е гг. дают пример такой социально-культурной взаимосвязи.

\* Автор выражает глубокую благодарность Н. А. Чистяковой, старейшему сотруднику отдела игровых программ Санкт-Петербургского дворца творчества юных, за чистосердечную готовность помочь в написании этой статьи.

Предшественниками советских игротек были досуговые клубы для детей, создававшиеся в России с начала XX в. по примеру английских «сетлементов». Так назывались клубы в бедных районах Лондона, которые организовывали энтузиасты, чтобы проводить занятия с детьми из малообеспеченных семейств. Эти клубы были не образовательными, а досуговыми организациями — дети могли в них свободно играть и заниматься по интересам.

Первые русские детские клубы создавались на частных квартирах, где при ограниченности места и средств практиковались самые простые виды занятий и забав (например, письменные и устные игры со словами). С распространением движения по организации детского досуга клубы для детей стали размещаться в специально выделенных помещениях, содержание которых оплачивалось из средств меценатов и пожертвователей. Педагог Елизавета Горбунова была организатором одного из таких клубов, расположенного возле Хитрова рынка в Москве. Посетителями клуба были дети, чьи родители обитали на этом рынке. В клубе была игротека, составленная из двух десятков изданий настольных игр. Настольные игры, в отличие от дорогостоящих игрушек, были самым доступным видом детской игровой продукции для занятий в помещении (это основное назначение настольных игр). К тому же настольная игра позволяла развлечь детей разного возраста, что было немаловажно для клуба со смешанным возрастным составом. Среди игр в «хитровском» клубе были «лото, домино, крестики, блошки, шашки, катанье с гор, цап царап, кегли, шахматы» [Горбунова 1918, с. 16]. Все они относились к самым распространенным типам настольных игр: игры с карточками (лото, домино и «цап-царап»), игры на картонных полях («катанье с гор»), забавы с игровыми предметами («блошки» и кегли) и общеизвестные шашки и шахматы.

Похожим был набор настольных игр и в других детских клубах дореволюционной России. Работали в них люди, которых потом стали называть игроведами<sup>1</sup>. Среди педагогов игроведы-внешкольники составляли обособленную группу, поскольку занимались созданием, изучением и пропагандой игр. Интерес к игре вводил их от насущных педагогических практик в область истории культуры, интеллектуальных забав и художественного творчества (многие игры изготавливались собственноручно). После Октябрьской революции 1917 г. игроведы стали инициаторами открытия советских игротек. Поначалу это были все те же детские клубы, собиравшие уличных детей и подростков (после революции среди них оказа-

лись дети из разных социальных слоев). В революционных клубах, увешанных красными лозунгами и плакатами, дети занимались «старорежимными» играми — новых изданий игр не было, а те, что выпускались, печатались по старым образцам. Среди самых распространенных — игры «старайся вверх», «скачки», «цирк». Соревнования в них велись на картонажных полях с традиционной тематикой и типовым оформлением: в игре «старайся вверх» изображались кошки-собачки и играющие дети, в «скачках» — ипподромы и жокеи, в «цирке» — цирковая арена с артистами. Во всех названных играх передвижение осуществлялось с помощью костей и фишек (так называемые «гуськи»)<sup>2</sup>. В клубах практиковались также старинные карточные игры со специальными колодами (например, популярная игра «черный Петр», где из карт составлялись пары и только одна карта ее не имела). Сохранилось описание того, как увлеченно занимаются дети настольными играми в голодном Петрограде 1918 г.

К началу 1930-х гг. игр стало значительно больше: на полиграфических фабриках и в кооперативных артелях изготавливались новые типы настольных игр на актуальные темы и современные сюжеты (от идейно-политических до образовательных). Ими-то и комплектовались советские игротеки при детских городках, лагерях, детских домах. Дети, посещавшие их, получали возможность заниматься настольными играми (многие видели такие игры впервые). В игротеки приглашались и те дети, у которых были домашние настольные игры, доставшиеся от родителей и дедушек-бабушек. Оснащенные новыми развлечениями советские игротеки выступали конкурентами семейного досуга, пропагандируя занятия с играми в казенных стенах.

Отбор игр для игротек поначалу был стихийным и зависел от личности самого организатора (надо сказать, что все организаторы того времени были личностями). И хотя выходили рекомендательные списки игр, единой системы в игровом хозяйстве не было. Она стала складываться в середине 1930-х гг., когда при домах и дворцах пионеров Москвы и Ленинграда были организованы пионерские игротеки. Одной из первых игротек со статусом детского учреждения была игротека в Одессе. Среди ее организаторов Ефим Минский, который, перебравшись в Москву, стал создателем всей системы советских игротек. С именем Минского связана разработка принципов комплектования игротек, выпуск нормативных материалов, организация Недели игры и игрушки (проводилась как общесоюзное

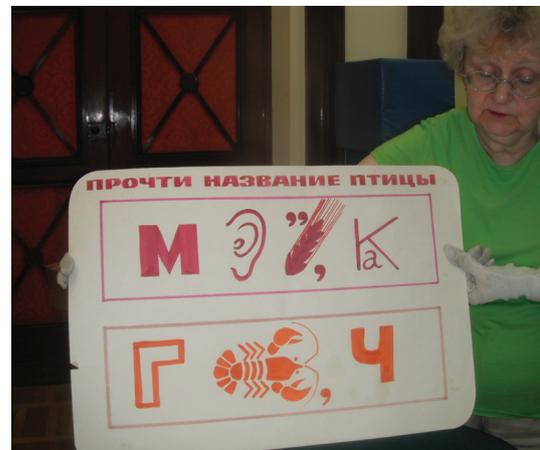


Пионеры в игротке (фотография 1960-х гг. из архива Ленинградского Дворца пионеров им. А. А. Жданова).

мероприятие с 1950 г.). Игротека Городского дома пионеров, где работал Минский, считалась образцовой игроткой страны, а сам он получил неофициальное звание советского «короля игры». Образцовая игротка состояла из инвентаря для подвижных игр, игрушек разных типов и размеров, аттракционов, а также настольных игр (картонажных, деревянных, электрических). Они размещались в нескольких специально оборудованных помещениях (начиналась игротка с переносных чемоданчиков, вмещавших десяток игр).

По примеру игротки Московского городского Дома пионеров создавались игротки в других детских организациях. Наркомпрос направил директивные письма начальникам пионерских лагерей, директорам школ, парков, клубов и детских санаториев, в которых настоятельно рекомендовал организовать для досуга школьников игровые площадки и игротки. С помощью игротек предполагалось решить проблему дефицита игровых товаров для детей — каждый советский ребенок мог получить в игротке необходимый набор развлечений. Но в реальности создание укомплектованных игротек оказалось не по карману. Такие игротки существовали только в крупных городах (или отдельных центрах). Самая большая игровая площадка работала в Центральном парке культуры и отдыха в Москве. Хорошо оснащенной была игротка Ленинградского дворца пионеров<sup>3</sup>.

Цель создания игротек — «содействовать широкому использованию игр в воспитательной работе с детьми в школах и внешкольных учреждениях, а также дома, во дворе, на улице, в сквере, где дети проводят большую часть своего времени» (из листовки игротки Московского городского дома пионеров). Речь шла об организации детского времени, свободного от занятий в школе и подготовки



Образец шарады (из старой коллекции игр) демонстрирует сотрудник игротки Петербургского дворца творчества юных Н. А. Чистякова.

уроков. О приоритетах школы напоминали лозунги-императивы на листовках игротек: «Игра только в свободное время. Запомни: урокам — время, веселью — час» (из листовки Ленинградского Дворца пионеров им. А. А. Жданова). Этот же лозунг дал название настольной игре «Делу время, потехе час», входившей в игротечный набор развлечений.

Для реализации задач по организации детского досуга в рамках игротек создавались фонды игр и развлечений, основной объем которых в 1930–1950 гг. составляли настольные игры. Заниматься ими можно было в помещении игротек домов пионеров. Некоторые из игротек выдавали настольные игры школьным организациям и коммунальным хозяйствам. Были и такие игротки, которые выдавали школьникам игры на дом, как книги в библиотеках. Выдача игр практиковалась в 1950-е гг. в игротках Московского Дома пионеров и Ленинградского Дворца пионеров. При крупных игротках были организованы выездные машины, развозившие игры «по требованию» (за сорок советских лет передвижные игротки Москвы совершили более 50 тысяч выездов)<sup>4</sup>. Игры требовались пионерским лагерям и паркам отдыха. Вывозя настольные игры за пределы помещений, сотрудники пионерских игротек отступали от неписаного правила старой педагогики — играть в настольные игры только в комнатах, а на природе заниматься подвижными и спортивными играми. В руссоистский рай вносилось рационально-организованное начало: дети играли в настольные игры на лоне природы.



Летом передвижная игротека выезжает в пионерские лагеря. Занятия детей настольными играми на природе — образец счастливого детства (Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. Гос. учебно-педагогическое издание министерства Просвещения РСФСР. М., 1953).

Для игротечного фонда использовались добротные игры из прочных материалов (часто большого формата). Эти игры приобретались на фабриках игрушек, а также делались собственноручно. О том, что настольные игры могут способствовать эстетическому развитию ребенка, писали еще дореволюционные специалисты, призывая создавать художественно оформленные поля. Многие сотрудники игротек имели профессиональное художественное образование, оформление стендов с играми они соотносили со стилем интерьеров.

Иные цели преследовались в кружках «Умелые руки» и «Пионерские фабрики игрушки», устроенных при игротеках (такие мастерские были в Московском дворце пионеров). Там внимание обращалось, в первую очередь, на производственные характеристики игры. Чтобы обеспечить процесс создания игр самими детьми, игротеки комплектовались инструментами и подсобным материалом. Пропагандисты трудовой деятельности утверждали: игра, сделанная своими руками, интереснее ребенку, чем покупная. Поэтому в призывах заниматься изготовлением игр звучали



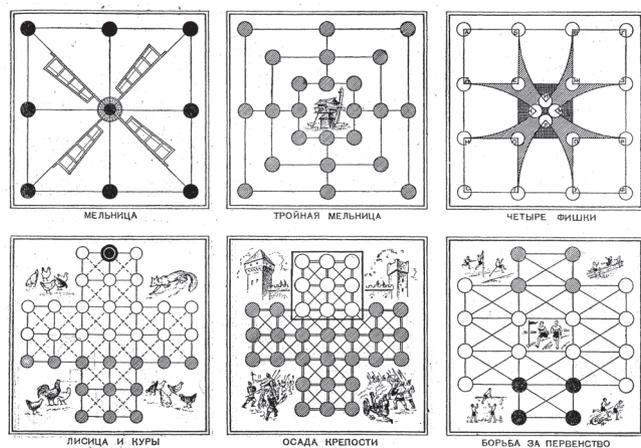
Настольная игра, принесенная школьником из игротеки, организует всех членов семьи (Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. Гос. учебно-педагогическое издание министерства Просвещения РСФСР. М., 1953).

императивные ноты. Это справедливо в том случае, когда игра и ее создание проживаются ребенком в единстве. Там же, где речь шла об освоении трудовых навыков, игра и ее производство скорее мешали друг другу<sup>5</sup>.

Для хранения настольных игр рекомендовалось устраивать специальные шкафы и витрины, а для учета их содержимого использовались специальные каталожные ящички. В игровом пионерском государстве царили строгий порядок и учет.

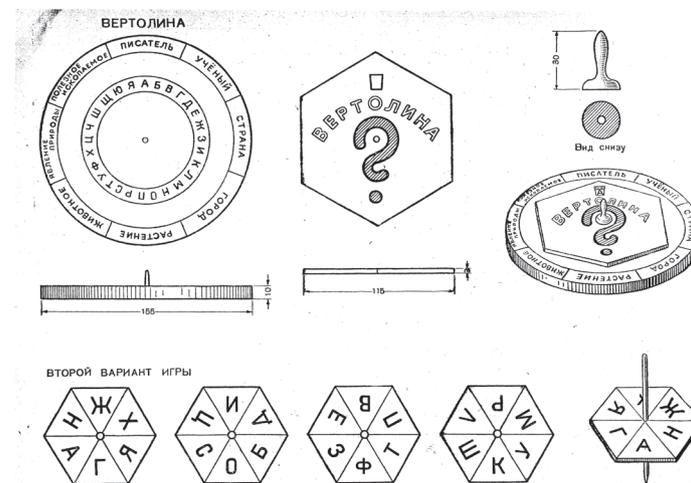
Наибольшую значимость игротеки приобрели в 1950-е гг., когда игроведы стали выступать с самых высоких трибун. В докладе Е. Минкина на Всероссийском совещании по вопросам внешкольной работы с детьми в 1952 г. об игре говорилось как о деле государственной важности:

учитывая, что *игра* является одним из важных видов деятельности детей и имеет большое значение в коммунистическом воспитании, совещание считает настоятельно необходимым более широкое применение игры в работе со школьниками всех возрастов. Следует повысить педагогическую культуру игры: всемерно использовать веселье, увлекательные народные игры, игры, развивающие находчивость, воспитывающие коллективизм, волю к победе, игры, имеющие познавательное значение, помогающие расширению и углублению знаний учащихся [Игротека 1953, с. 3].



Минский был убежден: в игротке советский ребенок обретет счастливое детство. По его словам, «семья не может удовлетворить полностью эти разнообразные и постоянно растущие запросы детей. Эту задачу должны решать детские учреждения» [Там же]. Семье не под силу правильно организовать досуг детей не из-за дороговизны настольных игр. Домашнему досугу не хватало системности и упорядоченности — игротка помогала решить эту задачу. Минский был сторонником того, чтобы игры выдавались детям на дом («не только дети, но и взрослые часто принимают участие в играх. Отцы, матери и даже дедушки и бабушки с увлечением играют с детьми в те игры, которые они приносят домой из библиотеки игр») [Листовка 1959]. Это расширяло область влияния игротек за пределами досуговых учреждений. Государственная опека придавала игровому досугу детей социальную значимость, но одновременно лишала детскую игру ее приватного характера. Идеальным советским государством, по мнению энтузиастов-игроведов, была страна, от края до края покрытая сетью пионерских игротек. В сказочной повести Н. Носова «Незнайка в Солнечном городе» описан город будущего, похожий на большую игротку. На городских улицах Солнечного города выставлены столы, за которыми коротышки рассматривают журналы с картинками и играют в настольные игры («кто в лото, кто в домино, кто в гусек или еще во что-нибудь»)⁶. Лозунгом для города будущего могло послужить название одного из досуговых изданий Минского — «Всегда всем весело».

Можно догадаться, что весело было не всем и не всегда. Сотрудники игротек (среди них было много творческих людей) ис-



пытали на себе методы репрессивной политики. Однако игротки сумели вписаться в систему советских детских организаций. О том, что сделать это было не просто, свидетельствует печальная судьба Дома развлекательной науки, организованного в середине 1930-х гг. Яковом Перельманом и давшего толчок для будущих занятий наукой нескольким известным ученым. Открытый на Фонтанке Дом просуществовал до Великой Отечественной войны. В блокадные годы сам Перельман умер от голода, созданные им экспонаты пропали, организованный Перельманом и его единомышленниками центр после войны восстанавливать не стали.

Система игротек Минского была рассчитана на каждого и всякого. Она воспитывала усидчивость, смекалку и организованность. На развитие этих качеств был рассчитан подбор строго систематизированных настольных игр. Можно предположить, что судьба советского общества, «его шансы на успех или риск застоя» (Р. Кайуя), были связаны, помимо всего прочего, и с системой игр для пионерской игротки.

Идея систематизировать игры родилась задолго до советских игротек. Средневековые ученые-схоласты составляли универсальные каталоги игр по игровым предметам, степени участия человека, видам деятельности. Насмешник Рабле написал многостраничную пародию на такую наукообразную систему игр. Системное описание игр делали авторы досуговых сборников, издававшихся с конца XVIII в. Педагоги XIX в. описывали игры в практических



Каталожный ящик для учета настольных игр (Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. Гос. учебно-педагогическое издание министерства Просвещения РСФСР. М., 1953).

целях, чтобы помочь взрослым сориентироваться при отборе детских настольных игр. Минский, который был не столько «королем игры», сколько «королем систематизации» игрового материала, усовершенствовал эту систематизацию, приурочив ее к реалиям советского производства и нуждам пионерских игротек, например, ввел раздел игр-макетов и настенных игр. Система игр, продуманная Минским, состояла из следующих разделов: 1) познавательные игры; 2) настольно-печатные; 3) головоломки; 4) игры ловкости и сноровки; 5) игры настойчивости.

Составленные Минским списки игр печатались в инструктивных письмах, а производственные схемы в альбомах чертежей и специальных сборниках под названием «Пионерская игротека» [Минский 1953; Минский 1962]. Можно предположить, что эти сборники были результатом коллективного труда сотрудников московской игротeki, но в изданиях Минского указаний на это нет (как нет и понятия «разработчика игры»). Весь методический материал из «Пионерских игротек» распространялся централизованно по игротекам страны.

Современный зарубежный опыт долгое время был Минскому недоступен, и он пользовался старыми материалами из русских досуговых изданий. Забавы и развлечения, их составлявшие, имели многовековую интернациональную историю. Настольные игры легко интегрируются в любую культуру, так что использование их в новых воспитательно-досуговых целях является общепринятой практикой. Большинство игр в пионерских игротеках были популярны еще с дореволюционных времен. Длинный послужной список создавал немалые сложности для организаторов первых игротек. Некоторые советские родители отказывались играть со своими детьми в



Осунувшееся аскетичное лицо отличника плохо согласуется с оптимистичным лозунгом игротeki (Праздник игры и игрушки. Путеводитель по игровым комнатам и залам. Московский городской дом пионеров, 1954)

лото-домино, считая подобные занятия признаком буржуазности, приходилось обосновывать факт использования настольных игр, отягощенных «старорежимным» прошлым.

Усилиями игроведов, методистов и художников настольная игра получила прописку на советских игровых площадках. Опытным путем сформировался и тот официальный список игр, которым комплектовались все советские игротeki. Можно только догадываться, что формирование этого списка проходило в условиях внутрипедагогической борьбы (расходились данные, собранные педологами-практиками о популярности тех или иных игр, и требования «ответственных товарищей», курировавших досуговые организации).

Педагоги, работавшие на игровых площадках, отмечали большой спрос на настольные игры разных типов. «Всех ребят всегда привлекают к себе настольные игры. Многие вожатые и другие руководители клубной работы знают, что когда ребята придут в клуб, то они очень охотно засядут за стол и начнут играть в игры, где надо передвигать фигуры. Все эти игры с передвиганием фигур по картам, раскладываемым на столе, мы и называем настольными» [Кваснецкий, Родин 1929, с. 4]. Однако не все игры радовали руководителей клубной работы. Малоценными считались игры, основанные на случайности (лото), поскольку они не требовали никакой догадки и сметливости («сиди только за своей картой, когда выкликают твой номер, заставь клетку с цифрой фишкой, и все тут»). Незначительными, с педагогической точки зрения, представлялись «гуськи», где играющие выбрасывают кости (кубики) и передвигают фишки на число выпавших ходов. Иначе оценивали клубные работники игры, требовавшие обдумывания ходов и составления

плана игры. К таким играм относятся шашки и шахматы, а также игры комбинаторного типа («военно-морская игра», «крепость»). Промежуточное место в педагогической иерархии занимали игры типа домино, где «требуется иногда сообразить». Вывод сотрудников отдела игры Института методов внешкольной работы был таков: «Польза игр второго и третьего типа очевидна: всякая тренировка какой-либо способности человека — полезна, а здесь, в этих играх требуется тренировка такой нужной способности, как сметливость, сообразительность, быстрота ориентировки» [Там же].

Несмотря на этот вывод, организаторы первых игротек считали необходимым вводить в обиход детского клуба игры случайности (возражений против таких игр было много).

Человеку нравится неожиданность — на этом основана его любовь к приключениям, к путешествиям, отчасти к театру. <...> Лото и разные путешествия, «вверх и вниз», «автодор» и прочие хороши не только тем, что вызывают чувство удовольствия от неожиданности, но и еще и тем, что игрок невольно воспитывает в себе привычку выжидания, выдержку: как не хочется скорее выиграть, но желанию этому противостоят неизбежные условия игры — сиди, внимательно слушай и терпеливо жди, когда придет твой черед передвигать фигуру [Там же]<sup>7</sup>.

Воспитание сдержанного поведения в игре — это наследие «старорежимной» этики поведения, актуальной для любителей азартных игр. Азартные игры всех видов были запрещены в советское время, но представление о значении этикетных норм для игроков оставалось. Из новинок советской эпохи — привнесение в настольную игру коллективного начала. Рекомендовалось играть в лото не на личную победу, а на победу нескольких участников, образующих партию. В списках настольных игр 1930-х гг., рекомендовавшихся для летней площадки пионеров, упоминаются, помимо шахмат и шашек, различного вида домино, лото, мозаики, «Летающие колпачки», «Цирк», «Кто поймает», «Крепи оборону СССР», «Хочу все знать» и др. [Игры с игрушками 1939]. Рекомендовались также «Морской бой», домино Морзе, китайские головоломки, «Свинки» (загнать свинцовые шарики в лабиринт), игра в «15» (передвинуть квадратики по порядку), складные карты [Вишневский, Панова 1934]. Педагоги, изучавшие детский спрос на игры, признавали, что наибольшей любовью пользуются «веселые игры»<sup>8</sup>. К таким играм относились «гуськи», основанные на чистой случайности и не требовавшие расчетов. Они радовали ребенка красочностью игровых полей и сюжетностью картинок. Персонажи «гуськов» (человечки или зверюшки) то возносились на вершину счастья, то оказывались далеко внизу. Сопереживание герою и жажда успеха вызывали взрыв

эмоций у детей любого возраста. Игроведы свидетельствовали: «Некоторые думают, что игры типа гусек интересуют только младших детей дошкольного возраста, но это ошибочное мнение. В гуськовые игры с удовольствием играют и дети 10–12 лет» [Там же].

Интерес детей к играм случая приходилось признавать и организаторам пионерских игротек. Однако этим играм в их системе отводилось скромное место — всего 2–3 на десяток игр (среди них — «Цирк» с кубиком и фишками на разрисованном поле). Приоритетом пользовались комбинационные, как их называл Минский, игры и головоломки (и те, и другие имели на игровых площадках низкий рейтинг). Вот состав комплекта игр, разработанного сотрудниками игротек 1950-х гг. (всего около 20 игр):

1. Военно-морская игра, тактические шашки, гальма и другие парные настольные игры для сеансов одновременной игры.
2. Кубики-картинки, мозаики, игры для собраний в скорости складывания заданного рисунка.
3. Игры с шариками под стеклом для соревнований в скорости.
4. Бильбоке, ю-ю игры для соревнований в ловкости.
5. Загадки на картинках для коллективного разгадывания.
6. Ребусы, загадки, картинки.

Расчет, собирание, складывание, попадание, отгадывание, обдумывание, расшифровка — основные виды деятельности ребенка в пионерской игротке. Этот же «головоломный» набор предлагался для домашних развлечений в кругу советской семьи [Домашняя игротка 1947]<sup>9</sup>. Оформление игр, предложенных для домашней игротки, было скучным и однообразным, несмотря на то, что это делали разные художники<sup>10</sup>.

Среди игр, подобранных Минским для пионерской игротки 1950-х гг., отсутствовали игры с актуально-политической тематикой. О том, что такие темы были, свидетельствуют названия изданий настольных игр: «Будь готов», «Наш наказ Советам», «Я безбожник, а ты?», «Пионер», «Политлото» и т. д. Большинство из этих игр принадлежало к эпохе революционного авангарда с характерными для нее актуализацией социальных идей, графической плакатностью и футуристической динамикой. Минский, имевший опыт работы с подобными изданиями еще в Одессе, от них отказался. Это решение ему подсказало не только чувство вкуса, но и официальное осуждение авангардно-политизированных игр<sup>11</sup>. Программа его игротки 1950-х гг. была сформирована из игровой классики. На классику ориентировались все формы и жанры позднесталинской культуры

от архитектуры до детской книжки, так что предпочтения первого игроведа страны были в русле времени.

Пример классической игры, воспроизведенный Минским во всех изданиях «Пионерской игротеки», — «Осада крепости», известная по русским досуговым сборникам с XVIII в. В этой игре участвуют двое. Для игры нужны две фишки одного цвета (защитники крепости) и двадцать четыре другого (нападающие). Игра ведется на бумажном поле, разграфленным определенным образом. Крепостью называется верхний квадрат из девяти клеток (две из них занимают осажденные). Цель нападающих — занять своими фишками все клетки крепости. Задача осажденных — уничтожить не менее 16 фишек противника. Нападающий ограничен в передвижении (только вперед и в сторону, бить противника он не может). Осажденный может двигаться в любом направлении и снимать фишки противника (как в шашках). Комбинационными являются также старинная «мельница», «лисица и куры» и т. д. Роль случая в подобных играх сведена на нет — все зависит от расчета ходов (как в шашках). Игровое поле в комбинационных играх абстрактно и не привязано к военной тематике (она обозначена только в названии). Настольных игр на военную тему в пионерской игротеке вообще было мало, несмотря на популярность этих игр у мальчиков послевоенного поколения. Приоритетом в изданиях Минского пользовались настольные игры на абстрактных полях, а не военно-топографических картах.

Такой же абстракцией были всевозможные головоломки (проволочные, шнуровые, брусочные, спичечные). Они изготавливались руками школьников на пионерских «фабриках игр». Некоторые головоломки были основаны на геометрических задачах, другие — на математическом перемещении фигур, третьи — на решении конструктивных задач. Большинство головоломок были проверены временем. Например, китайская головоломка, где из семи простых геометрических фигур нужно сложить составные, известна из старинных досуговых изданий. Авторами многих головоломок были ученые-математики давнего и недавнего прошлого. Сотрудники пионерских игротек создавали оригинальные в техническом решении головоломки<sup>12</sup>. Головоломки не являются собственно детской забавой, они предназначены для отдыха и развлечения молодежи и взрослых (таково назначение предметных головоломок и сегодня). Минский же предлагал укомплектовать ими игротеки для юных. Математических знаний головоломки не требовали, зато забирали

много времени для обдумывания. Так, для решения головоломки «Автомобили в гараже» требовалось (как минимум) 63 хода-перемещения фигур. Знаменитая американская головоломка «15» по сравнению с «пионерскими головоломками» кажется легкой забавой для скучающих клерков.

Помимо головоломок, игротека была насыщена ребусами и шарадами. Старинные досуговые занятия, пришедшие из французских салонных игр, использовались для зашифровки цитат из классиков (Пушкин, Крылов), пословиц и афоризмов. Ребусы и шарады печатались на листовках, картонках, писались на плакатах, вывешивались на стендах. И везде надо было ломать голову над разгадыванием и расшифровкой (эмблема игротеки 1950-х — школьник, погруженный в тяжелые раздумья). Процесс разгадывания оживлялся затейниками, соединявшими головоломку с перформансом. Но в идеале ломать голову надо было в одиночестве, ведь головоломка, в отличие от шахмат или шашек, это игра для одного<sup>13</sup>. «Решая головоломку, каждый действует самостоятельно, и его решения не зависят от действий партнера, могущих изменить ход игры и создать новую ситуацию» [Минский 1962, с. 46]. Ломать голову приходилось не только в пионерских игротеках, но и на вечеринках в городских и сельских клубах, где раздавались листки с заданиями из ребусов, шарад и головоломок. На праздничных мероприятиях под названием «Ленинградский антигрустин» 1938 г. большую часть «веселья» составляли головоломки разных типов (их решали молодые люди, собравшиеся повеселиться). К головоломкам в игротеках добавлялись многочисленные издания головоломок в досуговых сборниках 1950-х гг. Создавалось впечатление, что вся страна, подобно андерсеновскому Каю, пыталась выложить из рассыпанных осколков слово «вечность». Лозунг «Не сломай голову» (на дверях игровой комнаты) можно было воспринять как актуальный для жизни совет.

Однако главной геометрической фигурой игротеки был не головоломный многоугольник, а круг вращающейся вертолины (прообраз будущих «Что? Где? Когда?»). Такие вертолины различной тематики выпускались фабриками игрушек для настольных игр. В игротеках же делались вертолины больших размеров для многих детей. Изготавливалась круглая деревянная подставка, на которую наклеивался листок с буквами и названиями тем. В центр этой подставки помещалась вертушка — шестигранник с маленьким окошечком. Когда вертушка останавливалась, ведущий называл букву, видную в окошечке, и тему, указанную на подставке. Например, буква Л — «поэт»

(ответ Лермонтов или Ломоносов). Главное — ответить быстро и без поправок. Тематами вертолин были имена ученых, путешественников, писателей, названия городов, явлений природы, зверей и т. д. Игротечная вертолина не предполагала дополнительных вопросов — только темы и буквы, что гарантировало четкий ответ (он-то и ценился выше всего).

Четкие ответы требовались и в других формах деятельности пионерской игротеки: при организации праздников, театрализованных игр и массовых зрелищ (мастерами их проведения были массовики-затейники нескольких поколений). Часто в дело шли игры, сделанные по схемам и чертежам «Пионерских игротек» Е. Минскина. В советское время это было чуть ли не единственное практическое издание по настольной игре, к тому же подкрепленное авторитетом знаменитого московского игроведа. Однако характера директивных документов чертежи и схемы не имели, так что оставалось пространство для изобретений и открытий. Открытия рождались из опыта интенсивного общения массовиков-затейников с детьми, и этот опыт оказывался ценнее готовых схем и четких ответов. Нынешние психологи не перестают восхищаться психологической целесообразностью игр и забав, придуманных и выполненных усилиями сотрудников советских игротек (о потере этого опыта приходится только сожалеть) [см.: Осорина 2001, с. 26–27].

Жизнь «Пионерской игротеки» не сводилась к деятельности одноименной досуговой организации<sup>14</sup>. Судьба книжного проекта с тем же названием оказалась не менее успешной. Книжки Е. Минскина, из которых можно составить целую библиотеку, использовались не только «по казенной надобности», но и для домашнего досуга. Они и поныне хранятся в семьях как величайшая ценность: игры, описанные в них, доступны для изготовления дома, а досуг, проведенный с ними, вызывает ностальгические чувства. Утилитарные по назначению «Пионерские игротеки» служили также полноценными книгами для чтения. На мир книжной культуры ориентировался Минскин, называя свои создания, книгу и досуговый центр, игротекками («библиотека для игр» — их другое название).

Из описаний и рисунков игр создается автономный художественный мир. В этом мире запутанных линий и изогнутой проволоки всегда одерживают победу маленькие дети с серьезными и задумчивыми лицами. Эти дети 1950-х, а не схемы и чертежи, — главные герои «Пионерских игротек». Подобно кэрроловской Алисе, они справляются с самыми трудными головоломками и выбираются из

самых непроходимых лабиринтов. Для «советской страны чудес» такое чтение было полезным и обнадеживающим.

### Примечания

<sup>1</sup> Игроведами называли сотрудников отделов игры при педагогических центрах (например, Институт методов внешкольного воспитания в Москве), а также организаторов игротек (потом их стали относить к массовикам-затейникам).

<sup>2</sup> Свое название «гуськи» получили от старинных изданий с изображениями гусей на игровых полях. Поворот головы гуся означал перемещение фишки вперед или назад (если мертвый гусь, то пропуск хода).

<sup>3</sup> В газете «Смена» от 1 июня 1941 г. сообщалось, что «в игротекке Дворца, пожалуй, самое большое собрание игр как настольных, так и летних для открытого воздуха, аттракционы».

<sup>4</sup> Всеохватность первых советских игротек сменилась в 1970-е гг. более узким полем деятельности — игротеки стали обслуживать праздники и мероприятия, проходившие в Дворцах и Домах пионеров.

<sup>5</sup> Создание планеров и технических моделей не входило в ведение игротеки. Этим видом деятельности школьники занимались в технических кружках.

<sup>6</sup> Настольные игры на улицах будущего — это сочетание организованных игротек и стихийных дворовых игр в домино (в советское время столы для игры в домино были в каждом дворе).

<sup>7</sup> «Не сидите долго на играх, основанных на случайности, переходите к тем, где успех игры основан на сметливости, догадке» [Кваснецкий, Родин 1929, с. 5].

<sup>8</sup> Согласно результатам, напечатанным в журнале «Советская игрушка» (1935. № 2), спрос на игры разделился следующим образом: общественно-полезные 9, природоохранительные 10, технические 8, военные 7, игры на счет 8, развитие речи 10, ориентировки в цвете 4, форме 3, игры веселого характера 17, терпение и головоломки 5, кубики разных типов 15. Посетители игротеки в московском Парке культуры и отдыха предпочитали играть в «веселые игры».

<sup>9</sup> Комплекс игр, в нее входивших, время от времени редактировался, но система подбора игр оставалась неизменной.

<sup>10</sup> Среди художников «Домашней игротеки» — И. Кузнецов, И. Бек, А. Яроцкий, В. Кизельватер, О. Розенблат.

<sup>11</sup> Многие из игр революционно-политической тематики имели оригинальную систему правил и очень выразительное графическое оформление.

<sup>12</sup> В листовке Ленинградского Дворца пионеров, выпущенной в конце 1930-х гг. Отделом отдыха, игры и развлечений, были напечатаны ребусы, кроссворды, чайнворды, шарady и лабиринты, автором которых указан А. Б. Лоев (автор книги «Пионерская смекалка»).

<sup>13</sup> Шахматы не входили в комплект игротек — этими играми школьники занимались в шахматных секциях.

<sup>14</sup> Пик переизданий сборников Минскина выпадает на время перемен, 1980-е гг. Предназначались эти издания для домашнего досуга («Клуб на дому»), а также для занятий в группах продленного дня («От игры к знаниям»).

### Источники

Вишневецкий А., Панова Н. Игры юных пионеров. М.: Молодая гвардия, 1934.  
Горбунова Е. Клубы для детей и юношества: прилож. к журн. «Маяк». М.: Типо-лит. т-ва И. Н. Кушнерев и К°, 1918.

Домашняя игротека школьника / сост. Е. М. Минский. М., 1947.

Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах: инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. Мин. Просвещения РСФСР. М., 1953.

Игры с игрушками в пионерском лагере и на летней площадке / сост. Н. Панова. М.: Издание Центр. дома худ. воспитания детей, 1939.

Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры. Отдел игры Института методов внешкольной работы в Москве. М.; Л.: Молодая гвардия, 1929.

Листовка игротеки Московского дома пионеров. М., 1959.

Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах: инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. Гос. учебно-педагогическое издание министерства Просвещения РСФСР. М., 1953.

Минский Е. Пионерская игротека: альбом чертежей и описаний настольных игр для пионерских дружин, лагерей, домов пионеров и детских внешкольных учреждений. М.: Молодая гвардия, 1962.

Праздник игры и игрушки. М.: Московский городской дом пионеров, 1954.

### Исследования

Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.

Осорина М. В. Психолог на детском празднике во дворце // Ракурс: Педагогический журнал. 2001. № 16.

Советская игрушка. 1935. № 1. С. 5.

*М. Жиркова*

## «ДНЕВНИК ФОКСА МИККИ» САШИ ЧЕРНОГО КАК ЖАНРОВЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

В статье анализируются жанровые особенности произведения, «созданные» маленькой собачкой. Дневник в данном случае является жанровым экспериментом, содержащим и личные записи, и поэтические произведения, и обращение представителя животного мира к людям. Рассматриваются система образов, взаимоотношение взрослых и детей, животного и человеческого миров; взаимосвязь художественных образов поэзии и прозы Саши Черного; значение игры в жизни ребенка.

*Ключевые слова:* Саша Черный, дневник, герой, автор, жанровый эксперимент, тема, юмор, поэзия, поэтическая маска.

К творчеству для детей Саша Черный (настоящее имя Александр Михайлович Гликберг, 1880–1932) обращается еще в России: в 1911 г. публикует стихотворение «Костер», а в 1912 г. готовит детский альманах «Голубая книжка», в который включает свой рассказ «Красный камешек» и песенку «Вечерний хоровод»<sup>1</sup>. Чуть позже им опубликованы стихи для детей «Тук-тук!»<sup>2</sup>, «Живая азбука»<sup>3</sup>. В эмиграции творчество для детей становится для Саши Черного едва ли не основным: выходит несколько его книг для детей. Так, в Берлине в 1921 г. опубликован поэтический сборник «Детский остров», в 1922 переиздана «Живая азбука», в 1924 выпущена стихотворная сказка «Сон профессора Патрашкина». Уже в Париже в 1927 г. выходит отдельное издание «Дневника фокса Микки», публиковавшегося до этого по главам в еженедельном парижском журнале «Иллюстрированная Россия»; в 1928 — отдельное издание «Кошачья санатория»<sup>4</sup>. Книга «Серебряная елка: Сказки для детей», содержащая сказки разных лет, опубликована в Белгороде в 1929 г., тогда же в издательстве «Москва» (Берлин — Париж) выходит повесть «Чудесное лето». Вновь в Белгороде в 1930 г. издан сборник рассказов «Румяная книжка», и уже после смерти писателя в издательстве журнала «Иллюстрированная Россия» опубликован в 1933 сборник рассказов «Белка-мореплательница». Помимо отдельных изданий и сборников, стихотворения и рассказы публиковались в эмигрантской периодике<sup>5</sup>. В том же 1933 г. выходят «Солдатские