

МАРИНА КОСТЮХИНА

ДЕТСКИЙ ОРАКУЛ

ПО СТРАНИЦАМ НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫХ ИГР



УДК 794(47)(09)"18"
ББК 77.563.3р(2)52
К72

Редактор серии Л. Оборин

Костюхина, М.

К72 Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр / Марина Костюхина. — М.: Новое литературное обозрение, 2013. — 656 с.: ил. (Серия «Культура повседневности»)

ISBN 978-5-4448-0102-4

Настольные игры в России были излюбленным занятием для детей и взрослых: дождливой осенью и холодной зимой семья рассаживалась вокруг стола, доставалась коробка, раскладывалось поле, вынимались фигурки — и начиналась игра. Лото, карты, панорамы, «гуськи» — все эти виды игр должны были не только развлекать, но и, по замыслу их создателей, образовывать и воспитывать. С помощью настольных игр обучали иностранным языкам и правилам благопристойности, рассказывали об устройстве мира и текущем политическом моменте, проверяли знание истории и литературы. Какие игры были общеупотребительными в России XVIII–XX веков, как эти игры конкурировали с азартными, каким целям, помимо досуговых, следовали составители игр и как к этому относились дети — об этом рассказывает «Детский оракул», новая книга Марины Костюхиной — культуролога, историка, исследователя русского детства. В книгу включено множество уникальных иллюстраций, а также даны правила редких и забытых игр.

УДК 794(47)(09)"18"
ББК 77.563.3р(2)52

© М. Костюхина, 2013
© ООО «Новое литературное обозрение», 2013

Введение

Настольные игры для семейного досуга в России — значительная, но плохо изученная страница отечественной культуры. Специалисты по истории русского детства и социологии культуры время от времени обращаются к настольным играм, но как к материалу случайному и второстепенному. Специальные исследования по истории и типологии настольной игры в России не проводились. В зарубежных исследованиях, которых довольно много, русский игровой материал представлен скупо¹. Настоящее издание ставит своей целью частично восполнить этот пробел. Вопросам теории игры в работе отводится незначительное место. Исследований по игре в ее разных пониманиях существует великое множество. «Детский оракул» рассказывает не об игре, а об играх, изданных и бытовавших в России в XIX–XX веках. Их истории и семантике посвящена эта книга.

Настольные игры традиционно прописаны по ведомству духовно-досуговой культуры: они развлекают, дают пищу уму, разжигают страсти, реализуют стремление к соревновательности. Развлекательно-досуговыми функциями назначение настольных игр не исчерпывается. Издавна эти игры служили предметом для философствований, социальных аналогий и экзистенциальных обобщений. Сам процесс игры воспринимался как поединок с надличностными силами, перед которыми человек раскладывает карты или кидает кости. Предметы, связанные с игрой, нагружены многовековой культурной символикой: игровые поля служат аллегорией жизненного пути, кубики и кости — знаками судьбы, фишки уподобляются фигуре человека. Многозначность образов выводит настольные игры за пределы их бытового использования в мир социальной, духовной и художественной культуры.

Исследователи настольных игр (этнографы и культурологи) рассматривают игры в связях с традиционной культурой разных народов. Эти связи уводят к началам европейской и восточной цивилизаций. Тогда были придуманы игры, которые, пройдя через Средневековье, дожили до Нового времени. Система игровых правил отразила мифологические представления человека о мире, его стремление рационально осмыслить действительность и познать ее экзистенциальную сущность. У колыбели настольных игр стояли и мифология, и наука.

Тесно связана настольная игра и с развитием материальной культуры. В отличие от прочих развлечений, настольные игры нуждаются в предметном

воплощении: для них нужны игровые поля, кубики, фишки, карты, упаковка (шкатулки, коробки, кисеты). Первоначальным материалом для игры служили случайные предметы (вроде камушков и нарисованного на песке поля). Но уже в древности создавались специальные игровые предметы, и некоторые из них были настоящими произведениями искусства. Кустарный (а после мануфактурный и промышленный) выпуск настольных игр, начавшийся в конце XVIII века, был связан с созданием новых видов печати, открытием новых материалов и технологий*.

Распространение настольных игр шло одновременно с формированием городской культуры и характерными для нее досуговыми практиками. В структуре этих практик настольные игры заняли почетное место, взаимодействуя с другими формами семейного и общественного досуга. Этот досуг был различным в разных слоях общества, что влияло на выбор игр, частотность их употребления, предметное воплощение. Популярность того или иного типа игры зависела от моды: фаворитами городских развлечений становились разные виды настольных игр, и менялись они довольно быстро.

Представление о детской настольной игре, предназначенной для развлечения и обучения ребенка, стало складываться в последней трети XVIII века. Это представление формировалось не только досуговыми традициями, но и актуальными воспитательными практиками. В соответствии с ними менялось понятие о том, каким должен быть досуг ребенка и какое место в нем занимают игры, в том числе настольные. В отличие от «беспредметных» игр, в которые дети могли играть автономно от старших, настольные игры производились и приобретались взрослыми для детей с определенными целями (досуговыми, воспитательными и обучающими). Эти цели менялись, соответственно изменялись и типы детских игр, их оформление и содержание. Создание новых игр происходило зачастую на материале уже существовавших игровых моделей, которые обновлялись согласно актуальным запросам. Изменения в сюжетах и правилах игр, а также их предметное воплощение несут ценную информацию о смене педагогических идей, воспитательных практик и художественных вкусов.

Вариативность, заложенная в природе игры, позволяет настольным играм легко включаться в досуговую и воспитательную культуру разных стран и эпох, сохраняя при этом неизменную основу. «Игры обладают исключительной стабильностью. Рушатся империи, исчезают социальные институты, а игры остаются — с теми же правилами, порой с теми же принадлежностями. Причина этого прежде всего в том, что они являются чем-то незначительным и именно потому постоянным»². Это наблюдение французского социолога Роже Кайуа в полной мере относится и к детской настольной игре — как и его слова о том,

* Основным материалом, использовавшимся при производстве настольных игр в XVIII–XIX веках, был картон.

что «игры в большой мере зависят от культуры, в которой они практикуются»*. Включение детской игры в ту или иную культуру осуществляется в характерных для каждого общества оппозициях «своего» и «чужого», старого и нового, исконного и заимствованного, детского и взрослого.

Для русской культуры XVIII–XIX веков этот процесс был напряженным. Он сопровождался вытеснением того, что считалось «своим», и адаптацией того, что воспринималось как «чужое» (в отношении игр о «своем» и «чужом» можно говорить с осторожностью). В процессе адаптации участвовал весь механизм культурного освоения: от воспитательных и бытовых практик до изобразительного искусства и литературы. Немаловажным был и русский природный фактор: длинные вечера и частая непогода располагали к домашним занятиям с настольными играми. Игрой, разложенной детьми на столе в гостиной, могли заниматься все члены семьи. В отличие от азартных игр, невинные развлечения в домашнем кругу поощрялись, а сами игры назывались «общественными» или «общеупотребительными». Само это название (от нем. *Gesellschaftsspiel*) указывало на широкое использование таких игр в разных социальных слоях и возрастных группах. В русской жизни бытование многих видов настольных игр ограничивалось образованными сословиями (от игроков требовалось владение грамотой и культурой досуга). Так что название игр «общеупотребительными» указывало скорее на разнообразный возрастной состав, чем на широкий социальный охват.

Общеупотребительные игры не требовали от игроков специальных умений, как это необходимо в шахматно-шашечных или солидных карточных играх**. На основе семейных игр не образуются сообщества участников, объединенных владением специальными практиками (практикой является игра в вист или покер, но не игра в лото). Открытость и доступность правил делают общеупотребительную игру забавой, в которую включаются и малолетние члены семьи. Простота (а часто и примитивность) семейных игр не уменьшает интереса к ним. По словам исследователя игры Ф.Г. Юнгера, «если бы они были сложнее и труднее, если бы примешивалась еще и искусственность игроков, то были бы искажены чистые представления о счастье»***.

* «Существует взаимосвязь между любым обществом и популярными в нем играми: правила этих игр связаны с типичными достоинствами и недостатками членов данного коллектива. В этих любимых и шире всего распространенных играх проявляются, с одной стороны, самые расхожие вкусы, способы рассуждать, а с другой стороны, они воспитывают и тренируют играющих, закрепляя в них эти достоинства и изъяны, незаметно подтверждая их привычки и предпочтения» (Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 103).

** Давно было замечено, что за столом, где собирается сообщество игроков, больше серьезности и напряжения, чем за столом чиновника (*Über die Reise des Spiels / Von M. Lasarus. Berlin, 1883*).

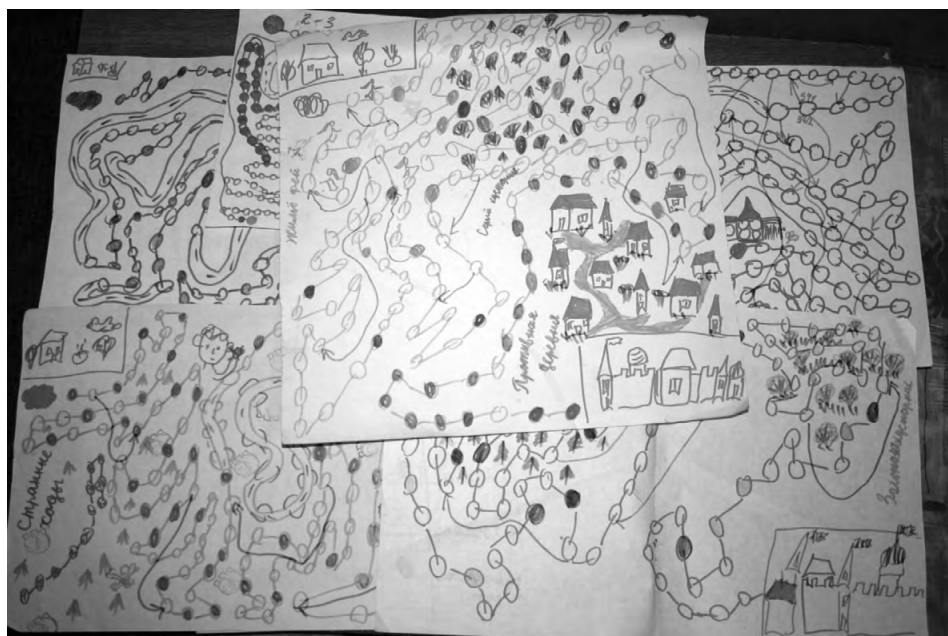
*** Юнгер описывает досуг, который он проводил ребенком в карточных играх с бабушкой: бездумная игра на счастье радовала их обоих (Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению / Пер. с нем. А.В. Перцова. СПб.: Владимир Даль, 2012. С. 53).

В отличие от азартных игр, общепотребительные не сводятся к острым ощущениям и денежным выигрышам. Эти игры доставляют удовольствие дружеским общением, приятным оформлением, культурным антуражем. Игры выполняют и другие функции помимо досуговой. В схематичном виде они дают знания о содержании предметного и природного мира, служат обучению и просвещению членов общества (в этом нуждались не только дети, но и взрослые). Игры не лишены морализаторских целей, напоминая участникам о значении нравственных ориентиров в жизни человека. Игры могут служить источником актуальной информации, сообщая новости подобно газетам. Игры можно использовать для транслирования социальных лозунгов и политических доктрин. Даже то, сколько времени длится игровая партия, легко или сложно решается игра, свидетельствует о ситуации в обществе и влияет на настроение его граждан.

На детскую и семейную аудиторию рассчитывали, в первую очередь, создатели и производители настольных игр в России. Учитывались при этом как рекомендации педагогов, так и пристрастия самих детей. О характере этих пристрастий судили по жизненному и педагогическому опыту. С появлением в конце XIX — начале XX века исследований по психологии детства настольные игры и детская игра в целом стали объектом специальных наблюдений.

Расположенность ребенка к игре базируется на склонности детей создавать собственные схемы как основу автономного мира. По словам Пиаже, «детские представления появляются в форме глобальных схем и схем субъективных, то есть не отвечающих аналогиям или причинным связям, которые все могут проверить»³. «Глобальной схемой» является и настольная игра, с условным пространством, заселенным условными изображениями (цифр, людей, животных, предметов). В процессе игры условности становятся объектами, связанными между собой динамичными отношениями. Человеку вообще свойственно одушевлять обозначенное (давать имена картам и цифрам в лото, их комбинациям в игре). Особенно это свойственно ребенку, оживляющему игровые предметы и изображения на них. Дети с удовольствием играют в шахматную, шашечную или карточную игру, наделяя игровые фигуры не свойственными им функциями (так называемая «фиктивная игра»)*. Марина Цветаева вспоминала, как в детстве пристрастилась к картам. «Не к игре — к ним самим, ко всем этим безногим и двуголовым, безногим и одноруким, но обратноголовым, и обратно-руким»⁴. Одушевление игровых фигур или изображений на игровом поле часто становится причиной интереса ребенка к игре, а не ее правила (взрослые обычно не догадываются об этом).

* Игра с шахматными фигурами, затеянная двумя братьями, — завязка повести Л. Кассиль «Кондуит и Швамбрания». «Нам строго запрещалось трогать шахматы, но удержаться было чрезвычайно трудно. Точеные лакированные фигуры представляли неограниченные возможности использования их для самых разнообразных и заманчивых игр» (Кассиль Л. Швамбрания, повесть с картами, гербом и флагом (Schwambrania). М.: Сов. лит., 1933. С. 7–8).



Самодельные «гуськовые» игры отражают стремление ребенка упорядочить мир по кумулятивному принципу (игры Кати и Лизы К. начала 1990-х годов)

Фигуры настольных игр являются участниками определенных игровых сюжетов. Многие из этих сюжетов имеют фольклорно-мифологическую основу, притягательную для человека с глубокого детства. «Душа ребенка действительно живет охотами, сражениями, кораблекрушениями, пиратами, бизонами, индейцами, пещерами, кладами и разбойниками, которые являются наивными, неосознанными символами и иероглифами самых острых переживаний человеческого прошлого»⁵. Из этих универсальных топосов и строятся сюжеты настольных игр с их образами «пути», «плавания», «охоты», «сражения», «поединка». Ребенок дополняет их своими смыслами, импровизируя с сюжетом и персонажами игры.

Сюжетные элементы во многих типах настольных игр объединяются по принципу присоединения одинаковых звеньев. Принцип кумуляции, характерный для древнейших форм повествования, стал достоянием детей не только в фольклоре, но и в настольных играх. Известно, что дети сами с удовольствием рисуют игровые поля, состоящие из цепочек одинаковых элементов. Погружаясь в процесс создания и прохождения кумулятивного маршрута, ребенок проживает в игре универсальный путь всего человечества*.

* Графическое воплощение настольных игр повторяет типологию детских рисунков с их повествовательностью и фрагментарностью. «Нельзя, рассматривая детский рисунок, застыть в пассивном созерцании. Чтобы понять его смысл, охватить сюжет, нужно двигаться глазом по прямым дорожкам, становиться лицом к дверям домиков, проходить через редкие деревья леса; тогда все, что кажется неправильным, смешным, встанет на свои места, получит цельность» (Искусство детей. Л.: Изд. лен. обл. союза сов. художников, 1935. С. 73).

Привлекателен для ребенка не только сюжет игры, но и ее правила, представляющие собой устойчивую систему игровых ограничений. Смена штрафов и бонусов всегда неожиданна, но в то же время системна и паритетна. Правила, прописанные в каждой настольной игре, помогают детям устанавливать социальные контакты и регулировать конфликты, возникающие в процессе игры. Безусловное подчинение правилам игрового поля воспринимается ребенком как «справедливое» (что особенно ценится в коллективных играх). Игра дает ребенку возможность проявить себя в соревновании с ровесниками и старшими (настольные игры, зависящие от случая, ставят ребенка и взрослого в положение равных). Возникает вопрос: как ребенок относится к «счастливому случаю» и «ударам судьбы»? Ответом могут быть слова героя «Денискиных рассказов»: «Я очень люблю играть в шашки, шахматы и домино, только чтобы обязательно выигрывать. Если не выигрывать, тогда не надо» (В. Драгунский, «Что я люблю»). Но верно и другое: выигрыш доставляет ребенку такое удовольствие, ради которого он готов пережить разочарование от проигрыша и вновь начать игру.

Настольные игры в досуговой практике существуют в двух формах. Во-первых, как система определенных правил и операционных действий, которые реализуются с помощью подсобных средств (бумага, карандаш и т.д.), а во-вторых, как предметы, специально произведенные для игры (промышленным или кустарным способом). Обе формы взаимосвязаны и поддерживают друг друга. Есть много примеров, когда игра-изделие начинала жить самостоятельно в детской среде (например, игра в «морской бой») и, наоборот, бытовавшая в самодельном исполнении игра выпускалась как промышленное изделие («крестики-нолики», игры со словами).

Настольных игр с устойчивыми наборами предметных аксессуаров существует великое множество. Это традиционные настольные игры разных народов, игры средневековой культуры, разнообразные игры Нового времени. Необходимость систематизировать их возникла давно. В начале Нового времени систематизация игр (подвижных и настольных) была делом ученых, изучавших наследие Античности и Востока. Остроумную игру с такой классификацией затеял Рабле, составляя многостраничный список игр юного Гаргантюа. Классификацией развлечений, среди которых были и настольные игры, занимались составители сборников для аристократического досуга в XVIII веке (участниками такого досуга были светские люди разного возраста). Потребность описать и систематизировать настольные игры, предназначенные именно для детского досуга, стала насущной во второй половине XIX века, когда настольная

* «Для меня самого ответ несомненен: ребенок очень рано становится чувствителен к счастливому случаю. Остается определить, с какого возраста и каким образом он начинает примирять решение судьбы, само по себе совершенно несправедливое, с характерным для него очень острым и щепетильным чувством справедливости» (Кайуа Р. Указ. соч. С. 177).

игра перестала быть только аристократической забавой. Систематизацией игр занялись педагоги. В отличие от ученых, они преследовали практические цели: помочь родителям в выборе развлечений для ребенка. В рекомендательных руководствах рассматривались как настольные игры вообще, так и конкретные издания для русских детей. «Систематический указатель игрушек, занятий и игр», выпущенный П. Литвинским в 1890 году, — пример такой рекомендательной классификации (в нем рассмотрены отечественные и иностранные игры, продававшиеся на русском рынке). Классификации детских настольных игр были сделаны в изданиях Педагогического музея военно-учебных заведений*. Описания игр, с разделением их на группы, можно было найти также в рекламных брошюрах и промышленных каталогах, выпускавшихся производителями игровой продукции.

Подробно описаны игры в сборниках, посвященных их изготовлению. Эти описания повторяли, как правило, образцы, продаваемые в игрушечных лавках или бытовавшие в досуге. Такие сборники, сперва переводные, а после отечественные, основывались не только на утилитарной потребности сэкономить или получить труднодоступную игру. Педагогами была замечена потребность детей самим создавать игры по существующим моделям (любят этим заниматься и взрослые). Так что описания и рекомендации по изготовлению различных игр были не менее востребованы, чем издания игр.

Основательное изучение настольных игр начинается в первые десятилетия XX века (собираются и описываются музейные и частные коллекции, составляются их каталоги). Тот же процесс происходил и в советской России, где были созданы педагогические и музейные центры изучения игры и игрушки (Музей игрушки и Научно-экспериментальный институт игрушки в Загорске, Институт методов внешкольной работы в Москве)** . Тогда же появились описания настольных игр, выпускаемых в советской стране, а также рекомендации по их самостоятельному изготовлению (например, в книге А.И. Вишневого «Настольные игры-соревнования» 1929 года). Классификации игр были сделаны в игротеках и изданиях, их описывающих («Пионерская игротека» Е. Минскина). Несмотря на то что в советское время был налажен широкий выпуск настольных игр, их систематическое изучение не проводилось (в 1950-е годы это только технические описания в торгово-промышленных каталогах).

Все классификации настольных игр выглядят столь же пестрыми, как и сами игры. Дело в том, что у одной и той же настольной игры существует

* «Игры и занятия, несмотря на все свое несчетное разнообразие, поддаются более или менее систематической классификации и представляют общие типы, до бесконечности варьируемые в частности» (Каталог педагогического музея военно-учебных заведений. С пояснительной и руководящей статьей. СПб.: Тип. Имп. Академии наук, 1872. С. 238).

** По воспоминаниям руководителя отдела игр в Институте методов внешкольной работы, в его отделе было шесть научных сотрудников и свыше девяноста активистов (Родин А.Ф. Из минувшего. Воспоминания педагога-краеведа. М.: Просвещение, 1965).

множество вариантов, а одно и то же название может относиться к разным типам игр; это сводит на нет все классификации. Кроме того, интерес вызывает не то общее, что объединяет игры одного типа, а то, что различает их. Уточнения в правилах, новый мотив в сюжете или оформлении игрового поля — все эти элементы значимы и ценны для истории досуговой культуры. Но и сами классификации настольных игр являются немаловажным фактом культуры.

Настольные игры принято было относить к разряду «домашних», «комнатных» или «зимних» (то есть таких, которые помогают скоротать долгие зимние вечера) развлечений*. И хотя детские настольные игры широко использовались в воспитательных учреждениях (в садах Фрёбеля, Монтессори, детских клубах, а потом в пионерских игротехах), они считались предметом домашнего досуга (пусть и в казенных стенах). Этому способствовал ограниченный круг участников (обычно 2–4 человека) и ограниченное пространство стола, на котором раскладывались карточки или игровые поля. В отличие от подвижных игр, с их принципами физической активности и свободного пространства, настольным играм нужно спокойное времяпрепровождение в пространстве закрытом. «Характерной особенностью игр этого рода, помимо того, что они происходят на столе, является то, что в них, за незначительными исключениями, объектом игры является не сам играющий, а всевозможные неодушевленные предметы — шашки, фигуры и т.д., которыми играющий лишь управляет. Это коренным образом отличается от всяких других игр, где играющий сам непосредственно является объектом игры — бегают, прыгают, метают, вообще передвигаются, действуют»⁶. Отсутствие физической активности является относительным: среди настольных игр много таких, которые требуют манипуляции руками (например, игра в блошки). Но и в этом случае пространство для игры ограничено домашним столом.

Наличие игровых предметов (карты и карточки, поля и фигуры, кости и кубики, фишки и мозаики и т.д.), которые раскладывают на поверхности стола, — отличительное свойство настольных игр**. В отличие от игрушек, предметы в настольных играх не являются самодостаточными, они только аксессуары и приспособления для игры. Создатели и производители игр часто придавали этим предметам вид игрушек (фишки в виде фигур животных или людей). Но солдатики, лошадки, машинки, без всякой потери для игры, могут быть заменены на любые другие предметы, выполняющие роль фишек.

* На природный фактор часто указывали издатели игр XIX века. «Зимние вечера продолжительны, везде темно и холодно, нужно сидеть в комнате, бегать нельзя; нужно иметь игры спокойные, умные, тихие; резвость, прыжки и прыганье нужно отложить до лета. Вот вам в подарок игра, составленная умным и добрым отцом» (Магазин детского чтения для развития понятий и образования сердца и нрава. Науки, искусства, путешествия, рассказы, рукоделия и забавы для детей: В 5 ч. СПб., 1841. Ч. 4. С. 8).

** Настольные игры относились к разряду «забав, затей и занятий». Под такими наименованиями иногда издавались и сами игры («Цирк, интересное занятие для детей», «Оракул, общеупотребительная забава»).

Использование предметов в играх послужило основанием для разделения их на: 1) игры с картинками, 2) игры с костями, 3) игры с картами и 4) игры с фантами* (в каждом из делений несколько разновидностей). Это самая общая классификация, дающая представление о больших группах игр. Первые три группы составляли собственно настольные игры, а последнюю — игры со словами и шутивными заданиями (их называли салонными). Велись такие игры не обязательно за столом, но с игровыми предметами (фантами). К таким же общим характеристикам игр относилось деление их по числу участников — одиночные, парные, групповые. К одиночным играм относятся все виды головоломок, к только парным — игры комбинационные (шахматно-шашечно-го типа), многие игры ведутся как в парах, так и большим числом участников.

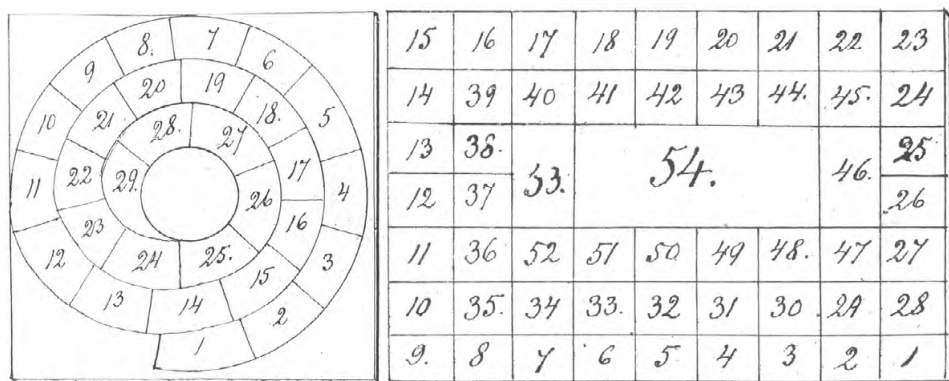
Деления игр на азартные и коммерческие, значимого в культуре взрослых, в отношении детских развлечений не было (азартные были запрещены, коммерческие слишком затратны для детей)** . Зато принципиальным было разделение детских настольных игр по цели использования: развивающие (фрѐбелевские дары), обучающие (разрезные азбуки, исторические и географические лото) и развлекательные («гуськи»). Иногда это деление выглядело проще: игры педагогические (развивают и обучают) и развлекательные. Педагогические (обучающие) игры, как правило, предназначались детям, большинство же развлекательных игр рекомендовалось для всеобщего досуга. В ряд «детей» попадали не только по возрасту, но и по социальному положению (например, низшие чины в армии или рабочая молодежь).

Было принято ценить настольные игры для детей в зависимости от полученных знаний («Любая отрасль человеческих знаний может быть так или иначе отражена в настольной игре, благодаря чему играющие смогут в легкой и непринужденной форме ознакомиться с ней, усвоить ее»⁷). Игра зачастую превращалась в учебное пособие и продавалась на одних полках с учебной литературой. Представление о том, какова реальная польза от того или иного типа настольной игры, было спорным, как и сама идея использовать игру для обучения ребенка.

В классификации игр имела значение степень участия игрока в достижении цели (выигрыша). В связи с этим настольные игры делились на 1) «игры случая (счастья)», результат в которых полностью зависит от показаний кубика или удачной карты («гусек», лото); 2) «игры случая (счастья) и расчета», в которых игрок имеет относительную свободу действий (домино); 3) «игры

* Такую классификацию позаимствовал из иностранных изданий А. Соколовский. В 1861 году он издал на русском языке «Собрание игр с описанием их приготовления и употребления», открывавшееся общей характеристикой настольных игр.

** В азартных играх игрок полностью отдается воле случая (как, например, в фараоне), в коммерческих же действует расчет (как в висте или бостоне). Азартные игры, в отличие от коммерческих, преследовались по закону. На относительность подобного деления сетовали представители и юридической системы, и духовного ведомства.



Образцы маршрутов в играх гуськового типа

расчета», в которых проигрыш и выигрыш всецело зависит от действий игрока (шашки, шахматы, «осады», «охоты»).

Если попытаться ответить на вопрос, какой тип («состязание, случайность, мимика и транс», по терминологии Р. Кайуа) является самым популярным у детей, то можно сказать, что это «случайность», представленная под видом «соревнования»*. Зато у педагогов «игры случая» всегда ценились невысоко, поскольку не способствовали развитию ума и прилежания ребенка.

Начиная с 1930-х годов «игры расчета» стали называть комбинаторными (или комбинационными). «Игры комбинаторного характера, где необходим расчет, комбинация фигур или обдуманное расположение их на пространстве игровой доски, плана (например, военно-морская игра, шахматные игры и др.)»⁸. «Игры случая» иногда называли «играми эмоционального характера» («в них успех играющих зависит не от расчета удачных комбинаций, а исключительно от счастливой случайности: выпад фигуры, кости, картинок по условию игры дает преимущество перед противником (игры с косточкой типа „гусек” и др.)». Неожиданное положение в игре вызывает у игроков взрыв разнообразных эмоций (радости или огорчения). К третьей группе относились смешанные игры, где «сочетаются расчет со случайностью» (квартет, «рич-рач» и др.).

Настольные игры различались по материалу изготовления. Были игры картонажные, механические, деревянные, токарные, позднее — электрические и т.д.

* Для классификации игр Р. Кайуа использовал латинские названия. 1. Agon (состязание), где «искусственно создается равенство шансов и противники сталкиваются друг с другом в идеальных условиях, обеспечивающих точную и неоспоримую оценку одержанной победы» (шахматы, шашки). 2. Alea (игра в кости) основана «на решении, не зависящем от игрока и никак не подконтрольном ему, т.е. в которых требуется переиграть не столько противника, сколько судьбу» (игра в кости, рулетка, лотерея). 3. Смешанный тип: «от случая зависит „сдача” каждого игрока, а затем каждый старается как можно лучше, в меру своих сил, использовать тот набор карт, который выделила ему слепая судьба» (карты, домино, триктрак). 4. Ludus: «игра идет с препятствием, а не с одним или несколькими конкурентами». Это кроссворды, головоломки, шарады, пасьянс, пазлы (Кайуа Р. Указ. соч. С. 52–54). Классификация Ф.Г. Юнгера включала три позиции: игры, основанные 1) «на счастливом случае», 2) «на искусности», 3) «на подражании» («Игры. Ключ к их значению»).

(называется основной материал для изготовления игры). Самыми многочисленными среди настольных игр XIX века были картонажные, то есть такие, которые изготовлялись из картона или бумаги. Бумажные листы с печатным изображением наклеивались на картон и разрезались, или изображение наносилось на уже разрезанный материал (такая техника изготовления была сложнее, а цена изделия выше). Картонажные игры с печатным изображением в советское время стали называть настольно-печатными (так они обозначались в промышленных каталогах). «Настольно-печатными они называются потому, что в них играют сидя за столом, а основной материал — игровое поле, карточки — напечатаны на бумаге или картоне многоцветной литографической печатью»⁹. Картонные поля и карточки с картинками отличают настольно-печатные издания от игр на шахматно-шашечных досках. Последние, как и другие традиционные игры на досках (например, нарды), выделяются в отдельную группу*.

Настольно-печатные игры были частью разнообразной бумажной продукции, выпускаемой для досуга ребенка. В игрушечных лавках и магазинах бумажно-беловых товаров продавались листы для вырезания, постройки из картона, самодельные цветы и елочные украшения, книжки-игры и книжки с подвижными и поднимающимися картинками, альбомы для раскрашивания. Их оформление и тематика имели много общего с настольными играми. Но, в отличие от прочих картонажных забав, настольные игры требовали соблюдения определенных правил. Эти правила обновлялись, меняли название, но всегда оставались основой настольной игры. В играх на картонных полях правила регулировали перемещение по игровому маршруту с помощью костей (одной или двух) и фишек. Это так называемые «гуськи». По мере движения по маршруту, нанесенному на игровое поле, игрок встречает препятствия разных типов (пропуск хода, возвращение назад, ускорение, снятие фигуры). Свое название «гуськи» получили от первоначального оформления поля с изображениями гусей. О том, что такое оформление было, мало кто помнил, а название осталось. В понимании игроков «гуськами» эти игры назывались потому, что фигуры в них ходили по игровому маршруту гуськом друг за другом. «Гуськи» — самые сюжетные из настольных игр, имеющие безграничные возможности для выбора темы. Популярная разновидность «гуська» — игры типа «стремись вверх», где движение отличается многоходовыми перемещениями вверх или вниз при одноразовом бросании костей (один из вариантов — игра под типовым названием «цирк»). Игры с перемещением фишек по игровому маршруту в XX веке называли соревновательными, поскольку игроки стремились прийти первыми к финишу**. К соревновательным

* Одно из известных названий игры, которая ведется на доске с клиньями, — триктрак (Триктрак, объясненный условиями и положениями игры и правилами разыгрывания. М.: в Универ. тип., 1869).

** Современное название таких игр, пришедшее из области игр компьютерных, — «ходилки».

играм относятся «скачки», «автомобильные гонки» (разновидность «гуськов»), а также игры типа «рич-рач» (с многочисленными вариантами названий). Игры в «рич-рач» ведутся на поле заданной конфигурации (маршрут в виде двух перекрещенных линий) и сразу несколькими фишками.

Отдельную группу настольно-печатных игр для детей составляют игры на специально расчерченных схемах-полях с определенным соотношением количества фишек для каждой стороны («осада крепости», «мельница», «волки и овцы» и т.д.). Эти старинные игры включаются в раздел детских игр, хотя это «суть не игры, а задачи» (Д. Саргин). Такие «задачи» относятся к группе комбинаторных (логических, позиционных) игр и играют без костей. В них используются приемы игры на оппозицию, способы создания угроз и прорывов, понятия о сильных и слабых фигурах, выгодных и невыгодных сочетаниях и т.д. В некоторых комбинаторных играх предполагается пользование костями («охоты»).

Комбинаторными являются военно-сухопутные и военно-морские игры. В отличие от абстрактных шашек-шахмат, эти игры основаны на сведениях из военных наук и ведутся на топографических картах (к играм прилагались таблицы и схемы). Некоторые военные игры требовали специальных знаний и подготовки, что делало их профессиональным (а не общеупотребительным) занятием.

Правилами регулировались многочисленные игры с картами и карточками. Это собственно карточные игры с традиционными колодами. Из огромного числа карточных игр детям подходили те, что не требовали сложных расчетов и не считались азартными. Было много игр со специальными колодами, а также игр с картами и костями («колокол и молоток»). На подборе картинок по определенным правилам основаны игры в детские лото и домино. Таковых было много видов, но самой популярной разновидностью игры с карточками лото был квартет. Тематика квартетов может быть самой разной (ботанический, исторический, литературный, политический и т.д.).

Большую группу картонажных игр составляли разрезные картинки различной конфигурации и степени сложности. Одни состояли из деталей геометрических форм, другие имели волнообразную конфигурацию (название «пазлы» появилось в советских изданиях только во второй половине XX века). Правила их складывания зависят от формы детали и заданного рисунка. К этому типу игр близки головоломки и мозаики. Головоломки предназначаются для одного человека и могут быть как рисованными, так и предметными (последние делаются из проволоки, шнуров, брусков дерева, бумаги или картона и т.д.).

К картонажным играм относятся издания с разрезными листами: из бумаги вырезаются ножницами фигуры и предметы. В листах для моделирования требуется дополнительная работа по созданию моделей (с помощью клея). Разновидностью игр с разрезными листами являются «панорамы» с организацией пространства и расстановкой фигур. Во многих досуговых изданиях предполагается

участие ребенка (или взрослого) в подготовке отдельных элементов, и этот этап, предшествующий игровому процессу, ценится не меньше, чем сама игра.

К картонажным забавам относятся «китайские тени» и настольные бумажные театры. Такие игры составлены из картонажной коробки-сцены и разнообразной «начинки» (декорации, фигурки персонажей). К ним прикладывались сценарии (краткое описание действий или полноценный текст пьесы). Были и такие игры из бумаги, которые требовали специальных приспособлений для просмотра картинок (косморамы).

Знаком русских иллюстрированных изданий (к ним относятся и картонажные игры) Н. Оболянинов делил настольно-печатные игры на две группы. Первую составляли игры лотерейные, состоящие из рисунков (обычно пронумерованных), костей, которые бросают играющие, и объяснительного текста. К таким играм он относил лото, «гуськи», «скачки», «охоты», «путешествия». Вторая группа включала игры для разрезания (листы общего вида и декорации, с отдельными фигурами и изображениями для вырезания). Это картонажные «базары» и «русские праздники» (типичное название «панорамы») ¹⁰.

Особую группу составляют игры со словами (шарады, ребусы, загадки). Не всегда эти игры выделяются особо, потому что играть в них можно и без специальных предметов, пользуясь только бумагой для записи. Материалом для таких игр служили книжные издания загадок и шарад, а также настольные игры с наборами карточек.

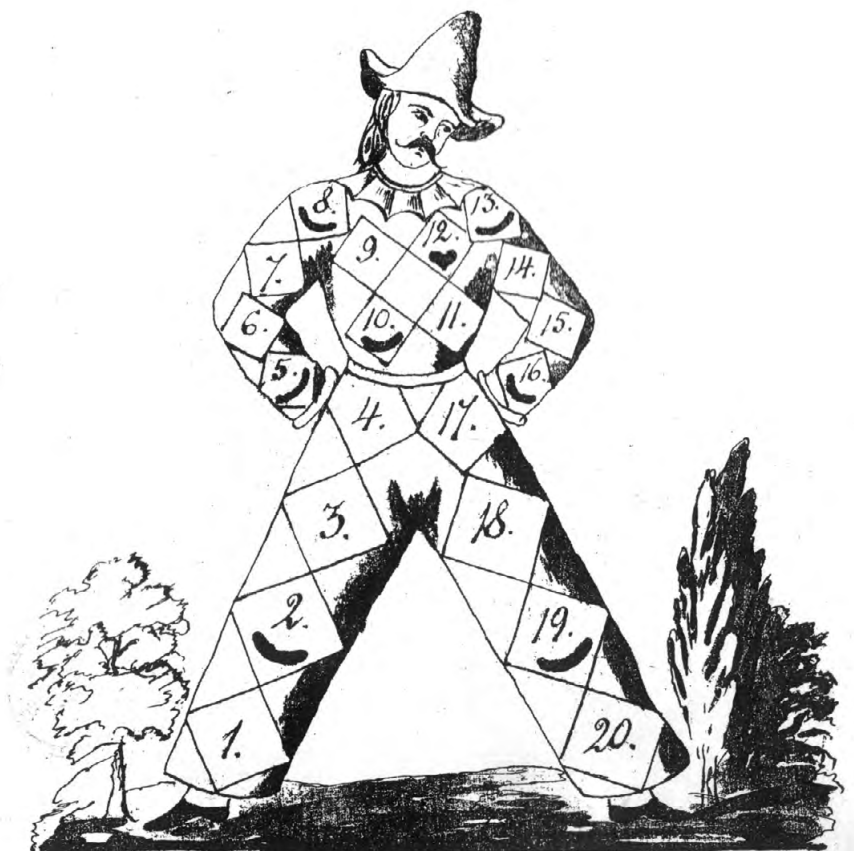
Промежуточное место между играми, игрушками и книгами занимают книжки-игрушки. Картинки в них «оживают» благодаря выдвиганию или перемещению картонных изображений. Книга становилась игрой, если в нее вкладывалось игровое поле (как приложение к тексту).

Размеры изготавливаемых настольных игр могли быть разными. Традиционным являлся размер листа, удобно раскладываемый на столе*. Но для казенного пользования (игротeki, клубы) делались большие макеты игр, рассчитанные на группу игроков (до 20 человек). Изготавливались и совсем маленькие игры (размером со спичечный коробок)** . Независимо от размера каждая настольная игра упаковывалась в специальную коробку.

Наличие упаковочного материала — важная деталь в оформлении настольных игр, выполняющая несколько функций (рекламную, информационную, сюжетную). Картонажные игры было принято размещать в красочно оформленных картонных коробках или папках из плотной бумаги (часто с тесемками). Для дорогих игр изготавливались ящички из ценных пород дерева. В коробках

* Для изготовления игровых полей в XIX веке использовалась так называемая александрийская бумага, отличавшаяся хорошим качеством и большим форматом (она не рвалась при складывании листа).

** В советском издании «Живые буквы» (1930-е) все кубики для игры в алфавит умещаются в спичечном коробке.

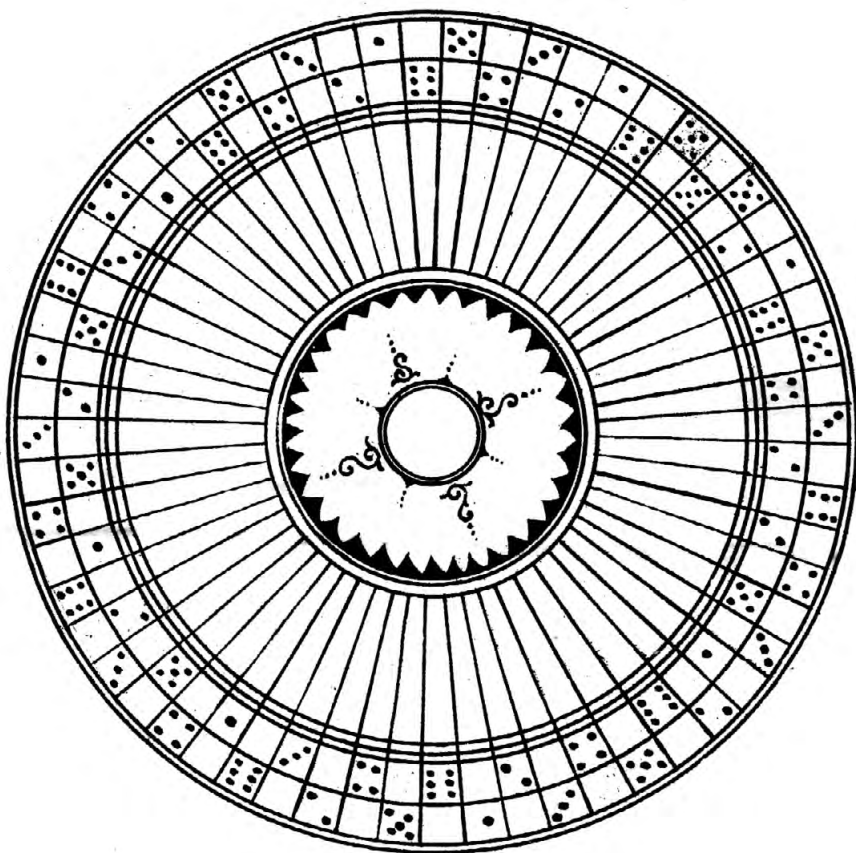


Конфигурация поля в игре «Арлекин»

находились описания правил, игровые поля, листы для разрезания и складывания, приспособления для ведения игры (кости, фишки, фигурки). Вот перечень игровых аксессуаров к одной из картонажных игр середины XIX века:

- 1) игровое поле, представляющее картину извивистой дороги, разделенной на 77 отделений;
- 2) деревянный стакан, в котором сбалтывают косточки;
- 3) две слоновые косточки;
- 4) разные фигуры для ставки на картину;
- 5) несколько дюжен жетонов или марок;
- 6) блюдечко для ставки жетонов или марок¹¹.

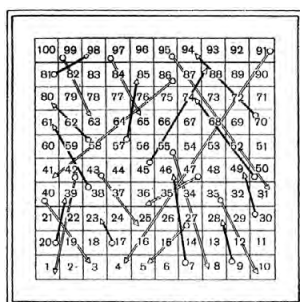
Картонажными в этом наборе являются игровое поле и марки. И то и другое изготовлялось из картона или тонкой бумаги, наклеенной на картон. Марки делались обычно прямоугольной формы с закругленными краями.



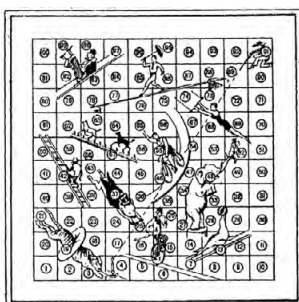
Вертушки (из издания вт. пол. XIX века). В центре устанавливается стрелка, которая указывает на количество выпавших точек (ходов)

Разнообразием отличался материал для изготовления игровых костей (металл, кости животных, камень, глина, слоновая кость, дерево, янтарь, тот же картон или, на худой случай, хлебный мякиш)¹². После изобретения пластмассы кубики стали повсеместно делать из этого материала. На плоскостях костей наносились знаки или рисунки, но самыми распространенными были точки-зерна, заменявшие цифровые обозначения. Название «кубики» первоначально относилось к костям, выполненным из дерева*, но с конца XIX века стало общепринятым независимо от материала изготовления. Помимо костей, для показания числа ходов использовались также другие приспособления (например, волчки, вертушки, каталки). Показателем ходов в некоторых играх служили карты, которые вытаскивали игроки. Были и очень оригинальные способы —

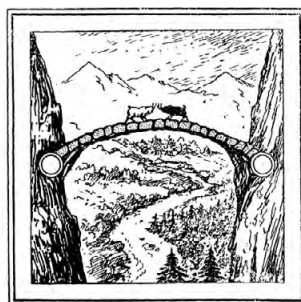
* «Кости могут очень хорошо заменить деревянные маленькие кубики с наклеенными бумажками и нарисованными на них предметами и точками» (Собрание игр с описанием их приготовления и употребления / Пер. А. Соколовского. СПб., 1861. С. 8).



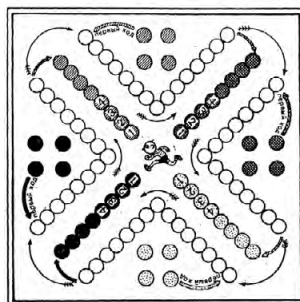
АРИФМЕТИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



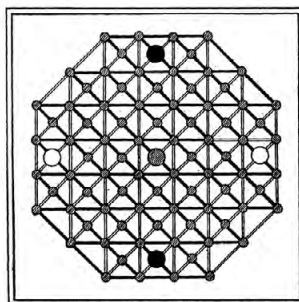
ЦИРК



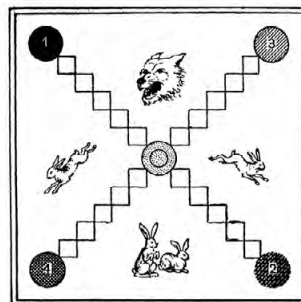
ДВА УПРЯМЫХ КОЗЛИКА



КТО СКОРЕЕ ?



ВПЕРЕД - НАЗАД



ЗАЙЧИКИ

Образцы игровых полей из советских изданий: 1) с абстрактным геометрическим рисунком («Вперед-назад», «Арифметическое путешествие»), 2) с изображением предметных деталей («Цирк», «Кто скорее?», «Зайчики»), 3) с сюжетной картинкой («Два упрямых козлика»)

например, картонные фигуры с нанесенными на них цифрами¹³ или лист с цифрами, куда надо было бросать шариком.

Получать очки и передвигать фигуры можно и с помощью блошек: игрок выстреливал блошкой, стремясь попасть на рисунок с обозначенным количеством очков. С начала XX века стали широко использовать игры с металлическими шариками, которые закатывались в лунки на раскрашенном поле (каждая лунка имела свою стоимость).

Фишки изготавливались из картона или дерева. В некоторых настольных играх фишки делались в виде фигурок людей или животных (из картона, металла, кости, дерева, позднее пластмассы). Фишки часто заменялись подручным материалом: у взрослых — кольца, монеты, у детей — бусинки, орехи, гвоздики (пуговицы для игры попали в детские руки только в XX веке).

Все игровые аксессуары — это средства реализации правил игры и активизации ее содержания. Содержание детской игры определяется ее назначением — закрепить существующее представление о мире и сориентировать в предметно-бытовой и социальной обстановке. Информация в игре подается на языке схем и условных знаков, получающих на игровом поле зримое воплощение. Настольная игра — это мир оживших метафор и символов.

Информативно-содержательными являются все элементы настольно-печатной игры, начиная с названия. Название — самый непостоянный элемент игры, который меняется в соответствии с актуальностью тех или иных представлений. Так старинная игра «Черный Петр» (персонаж, который не имеет пары в карточной игре) многократно меняла свое название в зависимости от того, кто был «изгоем» эпохи: трубочист, арлекин, чумазный Петя, толстый буржуй или ежик-индивидуалист. Под многочисленными названиями выходила игра «Рич-рач», цель которой — провести все четыре пешки своего цвета через игровое поле в «домик». Среди ее названий — «Людо», «Догонишь — с места сгонишь», «Не сердись!»*, «Кто быстрее» и т.д. И хотя от смены названия правила не меняются, зато меняется оформление, семантика игровых действий и эмоциональный настрой игроков.

Программной частью настольной игры являются тексты ее правил. В старинных настольных играх правила, изысканно оформленные, размещались на игровом поле. С конца XVIII века правила стали печатать в листовках, брошюрах или книжечках, которые вкладывались в коробки. Размещать тексты на обратной стороне коробки (современная практика) было не принято — для правил полагался уважительный книжный формат. Правила игры занимают обычно 1–2 листа. Но в изданиях XIX века правила бывали многостраничными (до 20 страниц печатного текста). В правилах излагались не только цели игры и принципы взаимодействия игроков, но и педагогические программы и установки. Эти установки менялись быстрее самих игр. Поэтому в правилах к одной и той же игре в одном случае указывалось, что данная игра «развивает воображение», в другом — «учит терпению», в третьем — «способствует развитию памяти», а в четвертом — «воспитывает чувство коллективизма». В соответствии с целями воспитания и культурно-речевыми нормами менялся стиль изложения — от подбострастного «подношения» до императивно-приказного тона.

Самый семантически насыщенный элемент игры — ее сюжет. Сюжет может быть задан, иногда только подразумеваться или отсутствовать вовсе**. Игры, используемые для семейного досуга, имеют, как правило, словесно и графически выраженный сюжет. Самые сюжетные — игры случая на картонажном поле

* Немецкое название «Mensch, ärgere dich nicht!» призывает игроков не горячиться при необходимости возвращать фишку к началу игры (ее место занимает фишка другого игрока). Под таким названием игру стал производить на своей фабрике И.Ф. Шмидт. В годы I Мировой войны Шмидт передал военным госпиталям значительный тираж игры, что способствовало росту ее популярности.

** При изложении правил игры авторы часто прибегают к нарративным историям. Сошлемся на пример современного толкования игры в го (эта японская игра на доске с шашками стала издаваться в России в последние десятилетия XIX века). «Представим себе, что двое путешественников попали на необитаемый остров и после того, как они пришли в себя, занялись дележом территории. Очевидно, что в выигрыше оказался тот, кто отгородил себе территорию побольше. Смысл игры го как раз заключается в отгораживании большей территории. Доска для игры — это тот же необитаемый остров, игроки — путешественники, оказавшиеся на нем» (Гик Е., Попов А. Го. Рэндзю. Настольные игры. М.: Советский спорт, 1991. С. 6).

(«гуськи»): простота правил и манипуляций открывает возможности для поэтапного прочитывания сюжета. Его содержание излагается в тексте правил, и тогда рисунки на игровом поле служат иллюстрацией к прочитанному. Возможно и другое: содержание рассказывается прямо на игровом поле в виде надписей к картинкам (такая практика существовала до конца XIX века). Надписи не только служили пояснением к игре, но способствовали развитию грамотности*. Потом игровые поля стали делать без надписей — картинка-пиктограмма сама «рассказывает» историю, а маршрут обозначает порядок следования событий.

Есть взаимосвязь между сюжетами игр и их типами. Так, игры типа «вверх-вниз» традиционно связаны с цирковой темой, «гуськовые» игры — с путешествиями. Такая связь не является единственной. Тема — самый изменчивый элемент игры, а система ее правил — самый постоянный. Но несмотря на, казалось бы, безграничное количество возможных тем, их набор в настольных играх ограничен двумя-тремя десятками самых популярных.

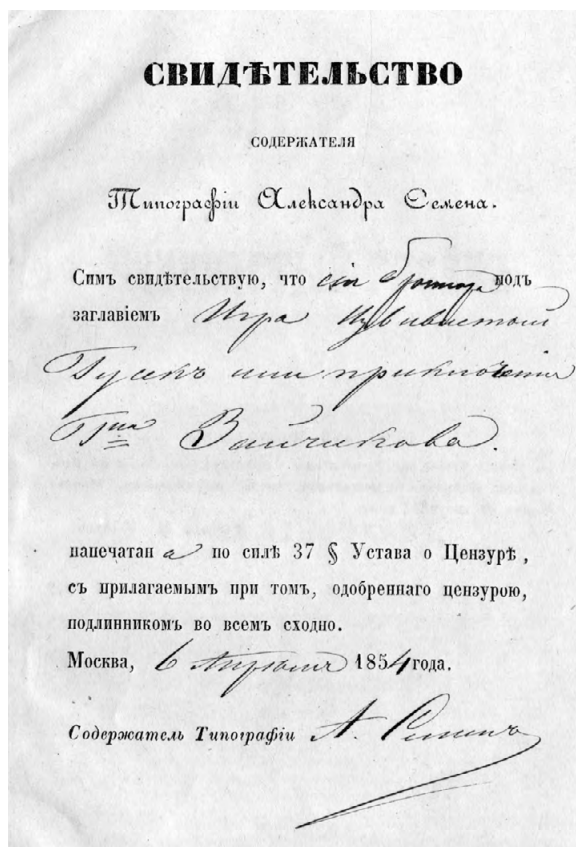
В настольной игре используется несколько видов графических изображений (рисунки, схемы, эмблемы). В играх для детей роль изобразительного материала особенно важна. Дети играют в игры взрослых, где картинок нет (например, русское лото или домино). Но издания детских игр всегда производились с картинками (отсюда названия «детское лото» или «детское домино»)**.

Взаимодействие картинки и текста сближает настольную игру с книжкой-картинкой и комиксом. Каждый фрагмент графической истории, рассказанной в игре, относительно изолирован и целостен, при этом он сюжетно связан с предыдущим и последующим. Во многих изданиях игр есть сквозные персонажи, участвующие во всех эпизодах (как герой комикса).

У графических картинок в игре есть и специфические функции. Средствами графики задается схема игрового мира, обозначаются правила перемещения и правила поощрения (или штрафы), а также конфигурация игрового маршрута (в виде спиралей, кругов, квадратов, зигзагов, лабиринтов). Игровой маршрут может включать в себя картинки-клейма, прерывистые или идущие сплошной лентой (как в диафильме). Другой вариант оформления маршрута — чистая графическая линия, идущая поверх изображения на игровом поле. Возможно и иное: все поле разделено на пронумерованные картинки, без маршрутной линии. Можно обойтись и без номеров, передвигаясь на условленное число квадратов. Довольно поздно на игровых полях появились векторные стрелы и прочие знаки. Изобразительный язык настольной игры тесно связан

* В некоторых играх грамотное прочтение надписей является условием игры (в том числе для взрослых участников). «Под каждой фигурой написаны слова; игрок, останавливаясь на оную фигуру, должен произнести слова безошибочно. Кто не произнесет их или не скажет, как они написаны, платит условленный штраф: 1 жетон или более» (Игра «Извивистый гусек или Приключения господина Зайчикова», 1854).

** Гимназист в повести В. Катаева «Белеет парус одинокий» был счастлив получить в подарок настоящее «взрослое» лото (с цифрами на деревянных бочонках, а не с картинками).



Цензурное разрешение на издание общеупотребительной игры «Извивистый гусек или приключения господина Зайчикова» (1854)

не только с историей графического искусства, но также с историей математики и геометрии, фортификации и топографии.

Оформление игр прописано по ведомству тиражной графики, а назначение определяется утилитарными целями (поиграл и бросил). Не приходится удивляться, что художественная ценность многих игр невелика, но есть среди них настоящие художественные издания, высоко оцениваемые специалистами в области книжной графики¹⁴. Такой оценки достойны ныне и дешевые массовые издания игр прошлого — это сохранившиеся в единичных экземплярах образцы изделий литографических мастерских и типографий.

Картонажные игры находятся в тесной связи с традициями книжной печатной культуры: народной, городской, великосветской. Из книг и печатных листов родились многие виды настольных игр. Культура книги влияла на производство и оформление игр. Прежде всего технически — игры изготовлялись в тех же литографиях и типографиях, что и книги, а на их выпуск, как и на выпуск книг, требовалось разрешение цензурного комитета. Продавались

настольные игры в игрушечных лавках и книжных магазинах. Книжные тексты были источником персонажей и сюжетов для настольных игр. Изобразительный ряд (на игровых полях, карточках, обложках) служил иллюстрацией к литературному материалу. Настольная игра не только игралась и рассматривалась, но и «читалась» взрослыми и детьми. Читалась в прямом смысле слова: к играм прикладывались пространственные тексты, рассчитанные на чтение во время игры, а иногда и после нее.

При этом настольная игра не становилась приложением к книге или ее упрощенным пересказом. Игра, в отличие от книги, всегда вариативна: из эпизодов игрового сюжета реализуется игроком только часть, к тому же порядок эпизодов постоянно нарушается за счет возвращения назад или переноса вперед. Но главное отличие игры от книги не в этом (ребенок тоже часто перескакивает с эпизода на эпизод). В детской книге итог противостояния сил определяется нравственными постулатами (три поросенка всегда празднуют нравственную победу над злодеем-волком). Иное дело в игре, где каждая из противодействующих сторон имеет равные шансы на награду, будь то лиса и гуси, волк и овцы, красные и белые. Вариативность итога делает игру ближе к жизни, чем к книге. В ситуации высокой нормированности детского текста и поведенческих практик детей настольная игра выполняла компенсирующую функцию (поиграть можно было в то, о чем невозможно прочесть или что нельзя делать). Например, игры в «скачки» позволяли делать ставки, как в тотализаторе, что было запрещено детям на настоящих скачках.

Может быть, поэтому так ревниво относились к настольным играм авторы детских книг, почти не упоминая их на страницах своих произведений (игрушкам в этом смысле повезло намного больше)¹⁵. Не баловали своим вниманием детские настольные игры и авторы воспоминаний (упоминаются, как правило, карточные игры как характерная деталь русского быта), считая их чем-то слишком обыденным. Такова судьба многих предметов повседневной жизни, и настольные игры здесь не исключение.

Между тем реальное взаимодействие книжной и настольно-игровой культуры было очень активным. Степень и характер этого взаимодействия менялись от эпохи к эпохе. Так, наиболее книжно-ориентированной была эпоха настольных игр первой половины XIX века. Игры этого времени создавались с оглядкой на печатную книгу, а среди авторов игр было немало литераторов. Даже внешне игры походили на книжные издания: они оформлялись в виде малоформатных книжных томов. Игра пыталась сравниться с книгой обилием сопроводительного текста. Полвека спустя ситуация изменилась: игра стала успешно конкурировать с книгой, вытеснив из своих владений книжный текст. И теперь уже иллюстраторы детских книг заимствовали из настольных игр графические принципы передачи содержания и оформления книжных обложек. Детские

писатели первой трети XX века открыли для себя поэтику настольной игры, заимствуя из нее динамику и ритм, принципы членения текста, соотношение визуального и вербального рядов. С середины XX века настольная игра стала взаимодействовать с книжной культурой опосредованно (через кинофильмы и мультфильмы). В последние десятилетия XX века детские картонажные игры в России разделили судьбу отечественной печатной культуры.

Предметом изучения в настоящем исследовании стали наиболее популярные типы настольно-печатных игр, предназначенных для детского и домашнего досуга*. То, что игра предназначена для детей (да к тому же определенного возраста), стали указывать только в XX веке. В изданиях XIX века сообщалось, что это семейная или общеупотребительная игра. И хотя специфика в таких обозначениях была, дети могли рассчитывать на участие во всех играх с подобными указаниями**. Так, общеупотребительные игры в «оракулы» (гадания на судьбу) детям не предназначались, но на занятия этими играми взрослые смотрели сквозь пальцы. Всякая игра, построенная на случайности, отражает суеверное желание человека испробовать судьбу, и в этом смысле каждая игра — это «оракул», в том числе и «детский».

Иногда создается впечатление, что содержание тех или иных игр прошлого противоречит указанию на семейное употребление — слишком сложными они кажутся. На самом деле это действительно детские игры, только предназначены они были для детей, воспитанных на иной книжной традиции (немаловажный факт для восстановления картины русского детства).

Чтобы восстановить эту картину, надо иметь представление о популярности тех или иных игр, системе их правил, идейной программе, повествовательных сюжетах (словесных и визуальных). Для этого важны издания настольных игр в полном объеме (правила, игровой материал, коробки). Весь этот материал, увы, невосполнимо утрачен. Специалисты, изучающие детские книги, жалуются на их плохую сохранность. Что же говорить о настольных играх, не защищенных традицией бережного отношения к книге.

На помощь приходят досуговые сборники и детские журналы, в которых часто печатались тексты правил и игровой материал. Об играх и способах их изготовления рассказывалось в специальных изданиях, которых было много. По этим изданиям можно восстановить картину популярности той или иной игры, тем более что журнальные публикации и сборники часто повторяли

* Вне круга исследования остаются собственно педагогические игры, выполненные по методическим системам (Фрёбеля, Монтессори), а также классические игры на досках (шашки, шахматы, нарды и т.д.).

** В педагогике XIX века возраст младенчества определялся от года до семи, отрочество от 7 до 15, юношество от 15 лет до 21 года (Вельтман А. Начальное чтение для образцового юношества. М.: в Универ. тип., 1838. С. 50).

игры, выставленные в продаже. Полезны также каталоги торговых фирм и магазинов.

Издание игры, сборника или журнала в России служит фактом для определения «чужого» и «своего» в отношении настольной игры. К «своему» будут отнесены игры, изданные и распространяемые в границах бывшей Российской империи (в том числе в Варшаве и Риге), а также бывшего Советского Союза. К «своим» относятся игры, напечатанные за границей на нескольких языках, включая русский. Этот факт указывает на то, что выпуск игры был рассчитан на российский потребительский рынок. Будучи издана на русском языке (в иностранной или русской мастерской) и растиражирована в России (а тиражи у настольных игр немалые), настольная игра становилась фактом отечественной культуры*.

Эта культура вполне профессиональна. Каждая игра — результат деятельности издателя, художника и автора (понятие разработчика игры появилось довольно поздно). В то же время настольные игры принадлежат к культуре безымянного большинства. Подобно лубочной картинке и народной книжке, игра живет повторением трафаретов и отражением стереотипов (в правилах, сюжетах, оформлении). Они узнавались участниками игры не только из опыта пользования играми, но и из книжного опыта (у разных социальных слоев этот книжный опыт был разным). Отсылки к книжным сюжетам и образам встречаются во многих настольно-печатных играх. Далеко не все из книжного ряда понятно сейчас, да и содержание многих игр требует расшифровки и комментариев. Обращение к литературно-книжному тексту позволяет восстановить семантику детских настольно-печатных игр и частично прагматику их бытования в русском обществе.

Историческими границами исследования стали конец XVIII века и 1950-е годы. Представление о временных границах сформировалось в процессе написания книги, когда стало ясно, в каких пределах настольно-печатная игра была наиболее значительным фактом русско-советской досуговой культуры. Точкой отсчета стали первые издания игр в России, а точкой конца (вернее многоточием) послужили издания настольных игр позднесталинской эпохи, когда игра перестала быть «закрытым» советским продуктом. Универсальность правил игры, повторяемость тем и сюжетов позволяют представить настольные игры дореволюционного и советского периодов во взаимосвязи. Поэтому в разделах, посвященных отдельным типам игр, есть отсылки к изданиям разного времени. Не менее интересными представляются социокультурные проекции игры на быт и идеологию определенной исторической эпохи.

* Для истории русского семейного досуга не менее важно учитывать наличие в детской игр иностранного производства. Так, в семьях русских аристократов первой половины XIX века преобладали настольные игры английского производства, а не те, что были выпущены в России.

Материалом для исследования послужили издания настольно-печатных игр, произведенные в кустарных (кооперативных) мастерских, типографиях или на фабриках игрушек. Их состав отражен в указателе настольных игр, куда также включены игры, опубликованные в детских журналах и приложениях к ним. Указатель не является перечнем всех произведенных за этот период настольных игр. Составить таковой не представляется возможным. Игры производились многочисленными кустарными мастерскими и литографиями, фабриками и артелями, книжными и журнальными издательствами. Далеко не все из них отражены в каталогах и описях, как это принято при издании книжной продукции. Неясными остаются тиражи игр и даты выпуска (игры допечатывались и перепечатывались по мере надобности, отсутствие указания на тираж и год выпуска продукции является издательской нормой по сей день). Но и те игры, которые сохранились или об издании которых есть информация, в указателе представлены далеко не полностью (зато игры, обозначенные в указателе, описаны в книге). Задача исследования — дать обзор наиболее популярных типов, тем и сюжетов настольно-печатных игр в их социокультурном бытовании. С этой целью в книге представлены игры на игровых полях, на карточках (лото), а также игры с картонными фигурами и картинками для просмотра. Выдержано соотношение и в отборе образовательных и развлекательных игр (хотя первые всегда артикулированы обществом значительно лучше, чем вторые, по сути дела, «безгласные»). Особый раздел отведен «плохим» играм (в карты) и денежным расчетам в игре. Их громогласное порицание стало фактом литературы и публицистики.

О сюжетно-тематическом фонде настольных игр за полтора столетия их производства и распространения в России позволяет судить тематический указатель (для репрезентативности в него включены также некоторые игры, описанные в досуговых сборниках). Расположение по годам выпуска (производства) указывает на «пики» популярности игр той или иной тематики (выпуск игры, в отличие от публикации книги, рассчитан не на потенциального читателя, а на реального потребителя). Досуговые издания и материалы, связанные с историей настольных игр, помещены в отдельный указатель. Объем досуговой литературы очень велик, поэтому в указатель включены только те издания, в которых есть представительный материал по настольно-печатным играм. Мемуарные источники, содержащие сведения о бытовании настольных игр, даны в постраничных сносках и в специальный указатель не выделены.

В книгу включено большое количество иллюстраций. Пояснения к ним, описание правил некоторых изображенных на них игр выделены в отдельное приложение.

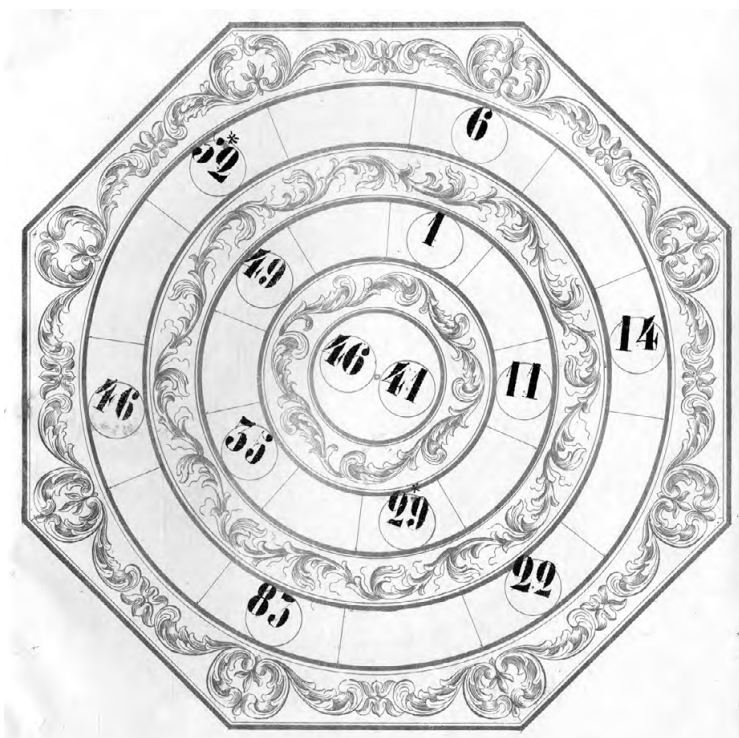
Из истории настольных детских игр в России

Детские картонажные игры появились в обиходе русской дворянской семьи в конце XVIII — начале XIX века. Поначалу они воспринимались исключительно как иноземная забава, предназначенная для досуга в аристократических салонах. Такое восприятие поддерживалось переводными книгами, преподносившими настольные игры как модную забаву при королевских дворах Европы. На самом деле подобная форма развлечений практиковалась среди разных сословий европейского общества XIX века, но в русских изданиях подчеркивался высокий статус участников игрового досуга. В России поначалу так оно и было — салонными играми занимались в императорских дворцах, где культивировались общеевропейские типы светских развлечений. Разнообразные салонные игры (карты, лото, шарады) практиковались при дворе Екатерины II. Участие в игре было знаком почетной принадлежности к «домашнему» кругу императрицы, в то же время оно являлось обременительной обязанностью. Именно так воспринимал игру в лото граф де Сегюр, начинавший делать карьеру при русском дворе. Закрывать таблицы рядами цифр, которые достает из мешочка ведущий, казалось молодому французу «скучным средством препровождения времени»*. Куда интереснее были шарады, загадки и сочинение стихов на заданные рифмы (этим великосветская компания во главе с императрицей развлекалась во время длительного путешествия в Крым).

Особенно популярны настольные игры были при дворе невестки Екатерины II Марии Федоровны. Свидетели и участники досуга в Павловском и Гатчинском дворцах вспоминали, что вдовствующая императрица любила проводить время за настольными играми и развлечениями, привлекая к участию гостей разного возраста**. За пределами великосветского круга иноземные забавы (кроме карточных игр) широкого распространения не имели. Молодой Николай Карамзин, путешествуя по Европе в 1786–1787 годах, открывал для

* Это не помешало ему воспеть игру в лото для высокопоставленной дамы, поклонницы этой игры. «Чтобы ни говорили, а лото долго будет жить в почете: это убежище для глупых и отдохновение для умных. Эта истинно философская игра уравнивает всех; деспот самомнения слагает скипетр свой пред нею. Ум, вкус, красота, остроумие ничтожны во время этой игры. Герцогиня, как вы скромны! Неужели вы играете в эту игру?» (Записки графа Сегюра о пребывании его в России в царствование Екатерины II / Пер. с фр. СПб., 1865. С. 136).

** Молодой Иван Долгорукий, описывая распорядок дня в гатчинском дворце, вспоминал, что в семь часов все собирались в залу и до десяти вечера занимались игрою в карты и в лото. Молодежь манкировала участием в застольных играх, предпочитая «резвости в саду и на террасах» (Долгорукий И.М. Повесть о рождении моем, происхождении и всей жизни, писанная мной самим и начатая в Москве 1788-го года в августе месяце, на 25-ом году от рождения моего. Ч. 1–2 (1788–1822). СПб.: Сириус, 1900).



Карточка для игры «Круглое лото» (пер. с фр., 1855)

себя не только достижения науки и промышленности, но и досуговые практики европейцев. «Жители всех стран предлагают мне плоды своих трудов, своей промышленности и призывают меня участвовать в своих забавах, своих весельях...»¹ В семейном кругу философа-моралиста Лафатера Карамзин принял участие в домашней игре «вопросы и ответы», которая показалась ему увлекательной и поучительной: «Желал бы я, чтобы мы переняли у немцев сии острящие разум игры, которые могут быть столь забавны в приятельских обществах». В комментариях к «Письмам», сделанным позднее, Карамзин добавил: «Желание Автора исполнилось: некоторые из наших дам полюбили играть в вопросы и ответы». Действительно, настольные игры стали модными в русских великосветских салонах, а в середине XIX века и в более широких кругах русского общества.

Среди салонных игр многие имели весьма фривольный характер. Молодые люди обоего пола обменивались прикосновениями и поцелуями (допустимыми в игровой ситуации). Так, в популярной игре в доктора «больному» прописывалось лекарство, которое изображал игрок противоположного пола (от его действий зависело «выздоровление»). Тешили светскую компанию и лотерейные игры на любовную тему. Для таких игр изготавливались билеты, украшенные эмблемами и любовными девизами. Автором стихотворных

текстов для «Новой и забавной лотерейной игры» (1764), составленной из шестидесяти эмблем с девизами, был поэт А.П. Сумароков*.

Среди светских забав были игры, пригодные для домашнего досуга с участием детей (фанты с невинными штрафами, игры со словами и т.д.). Детям предназначались также игры, придуманные европейскими педагогами для обучения грамоте, счету и языкам. Эти игры, как и сам принцип обучения в игре, русские просветители пропагандировали на страницах педагогических изданий, заполненных переводными статьями**.

Для занятия обучающими и развлекательными играми требовались специальные игровые предметы: поля, карты, кости. Как и значительная часть игровой продукции, они привозились из Европы, где существовало их налаженное производство. В России картонажные игры (как и книжки-игрушки) были большой редкостью даже для великосветских семей. Поэтому русские путешественники старались привезти из заграничных вояжей настольные забавы. Так, по просьбе Марии Каменской Елизавета Алексеевна (супруга Александра I) привезла девочке несколько заграничных игрушек, среди которых были и картонажные игры. Особенно восхитительным показался ребенку кораблик, сделанный из раскрашенного картона. Когда створки кораблика раскрывались, становились видны нарисованные в каютах маленькие пассажиры («дернешь за хвостик, кораблик разломится, а там — все девочки, девочки...»)***. Мемуаристка сожалела, что кораблик, которым она занималась чаще, чем читала книги или рассматривала картины, не сохранился. У юного графа Михаила Бутурлина любимой забавой была книжка-игрушка, служившая заменой многих игр. В этой книжке рассказывалось о приключениях одного мальчика, который поначалу был бедненький и нищенький, а после стал настоящий денди. При перелистывании страниц наряды героя менялись, согласно переменам его социального положения****. Подобные картонажные забавы привозились целыми коробками из Англии по заказу русских дворян.

* Сюжетами «билетцев», сочиненных Сумароковым для лотерейной игры, были радости и страдания влюбленных: «Равна наша страсть, / Равна и напасть», «О, как доволен я судьбою! / Взаимно, что любим тобою», «Жар мой не притворен, / Вправду я тебе покорен», «До тех пор буду я твоя: / Доколь продлится жизнь моя (Полное собрание всех сочинений в стихах и прозе А.П. Сумарокова. М.: Универ. тип. Н. Новикова, 1781. Ч. IX. С. 194–213).

** «Не худо буквам учить их <детей> без помощи Азбуки, но представляя им оные наmaleванные или начертанные на игрушках, на картах, картинках, на стене или на дереве» (Наставления для дядек благородных детей из книги «О нравственном воспитании детей. Взято из нравственных наставлений покойного г-на Геллерта». М., 1787. С. 17).

*** «И много таких картинок привозила по моему велению императрица. Должно быть, я их всех переломала, беспрестанно дергая за хвостик, а другие картинки у меня в альбоме сохранились до сих пор» (Каменская М. Воспоминания. М.: Худ. лит., 1991. С. 66).

**** Записки графа М.Д. Бутурлина в 2 т. М.: Любимая книга; Русская усадьба, 2006. Т. 1. С. 62. Одна из первых книг-игрушек была выпущена Р. Сайером в Лондоне в 1760 году. Книжки-игрушки в Австрии первым стал производить Г.Ф. Мюллер. Крупным производителем подобных изданий в Германии была фирма Э. Нистера в Нюрнберге. Книжки-игрушки стали со временем изготавливаться и в русских мастерских. В петербургской мастерской А. Лосева была сделана забава «Смешной мальчик» (1856). В отличие от книжки-игрушки, тешившей маленького Бутурлина, менялись не наряды, а головки с разными физиономиями.

Из Англии же привозилась педагогическая литература, авторы которой описывали значение настольных игр в жизни ребенка (подобные взгляды на детскую игру были в России не меньшей экзотикой, чем сами игры). Одним из популяризаторов детских игр была английская писательница Мария Эджворт. В детском журнале «Патриот» за 1804 год был опубликован перевод ее статьи «О детских играх», в которой опровергалось общепринятое нерасположение к настольным играм². По ее мнению, основанному на собственном педагогическом опыте, игры помогают «открывать способности или таланты ребенка и могут служить к усовершенствованию или к исправлению»*. На свой опыт ссылались также и другие европейские педагоги конца XVIII века, использовавшие игры и книжки-игрушки в воспитательных и обучающих практиках. Автор многократно переиздаваемого труда немецкий педагог А.Г. Нимейер советовал давать книги с картинками маленьким детям в качестве игрушек и лишь потом переходить к занятиям с этими книгами³. Игра пропагандировалась не только как «пряник», но и как «кнул» для ребенка (одна из педагогических «задумок» — разрешить непослушным детям играть до умопомрачения, лишив их привычных занятий, — дожила в литературе до нашего времени)**. Во многих изданиях перепечатывалась назидательная история про детей, оставленных без воспитательного надзора («Дети, желающие сами собой управлять»). Предоставленные сами себе брат с сестрой потеряли интерес к играм и в итоге поссорились***.

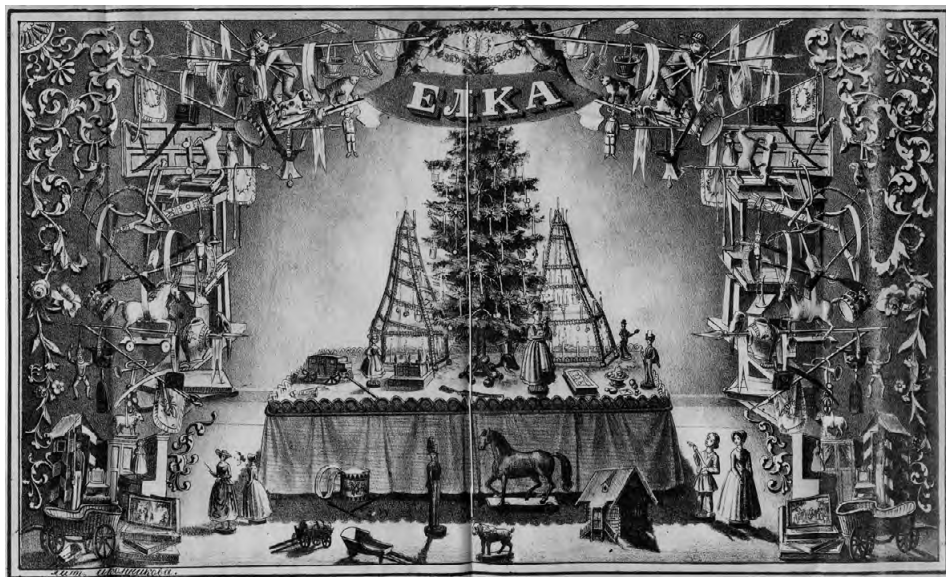
Английские игры всегда отличались высокой культурой печати (книги для детей, изданные в Англии, считались лучшими в Европе). Однако главным поставщиком картонажных игр в Россию были Германия и Франция (в силу дешевизны и большей доступности). Игры, произведенные там, печатались сразу на трех языках (немецком, французском и русском). Многие издания игр, выпускаемых в Москве и Петербурге, также выходили на трех языках. Такая практика позволяла издателям распространять свою игровую продукцию в нескольких странах.

Со временем настольные игры стали изготавливаться и в русских литографических мастерских по образцам, доставляемым из Европы. Известно,

* «В известной игре, состоящей в том, чтобы прибирать или складывать разрезанную на части картинку или ландкарту, легко можно отличить ребенка умного от ребенка, который будет здравомыслящим» (один много раз ошибется, прежде чем сложит, а другой долго думает, стараясь избежать ошибок). «Иногда ребенок склонен только схватывать поверхность вещей. <...> Ему надобна такая игра, которая бы принудила его ко вниманию: шашечная игра, например, заставила бы его рассчитывать следствие каждого шага, и желание победить товарища служило бы ему победою над самим собой» (Патриот. Т. 1. Февраль. С. 4.).

** «Детям, пристрастным к играм, но ленивым к учению, велите серьезно играть целый день так, чтобы им надоело это» (История педагогики Карла Шмидта, изложенная во всемирно-историческом развитии и в органической связи с культурной жизнью народов в 4 т. / Пер. Э. Циммермана. М.: Изд. Солдатенкова, 1880. Т. 3. С. 288). Современный вариант сюжета — «Праздник непослушания» С. Михалкова.

*** «После того, если хотели их пострадать, то лишь скажут: даем вам полную свободу, они трепетали от этого точно так, как другому бы сказали: тебя за это высекут» («Друг детей» на 1809 год, издаваемый Николаем Ильиным. М.: Тип. Платона Бекетова, 1809. Ч. 5. С. 42).



В картонажной панораме «Елка» (1851) представлены рождественские подарки для мальчиков и девочек. Среди подарков — коробки с настольными играми

что в Петербурге первые детские и общеупотребительные игры производились в мастерских П. Вдовичева, Карла Губерта и Акима Иконникова (мастерская последнего, открытая в 1840-х годах, просуществовала до конца XIX века). В игрушечных магазинах Москвы и Петербурга был представлен широкий выбор картонажных игр (в провинции такие игры купить было невозможно)*. Для детей, не имеющих возможности полюбоваться сокровищами столичного игрушечного магазина, детский писатель В. Бурнашев сделал подробное описание. Помимо игрушек, он перечислил разные виды настольных игр: «складные картинки, изображающие разные черты из отечественной истории, изображения чудес природы, народных праздников, ярмарок, гуляньев, охоты, скачки и проч. Косморамы с перемещающимися картинами, на которых представлены предметы из разных любопытных и нравоучительных повестей»⁴. Складными картинками назывались разрезанные на части дощечки (или картонки), из которых нужно сложить цельное изображение**. Листы с изображениями народных праздников и ярмарок служили материалом для картонажных «панорам» (фигуры расставляются

* По дороге в имение родственники девочки закупили в Москве недоступные в провинции детские книги и игры. «Заграничные книги с картинками и географическое лото тотчас же сблизили меня с братьями» (Сысоева Е. История маленькой девочки. Часть 2. СПб.: Тип. Р. Голике, 1879. С. 30).

** Разрезные игры для самостоятельных занятий ребенка упоминаются в детской книге, автором которой была Е. Фролова-Багреева, дочь М. Сперанского. Мать наставляет своего малолетнего сына: «Теперь ты большой мальчик и должен сам себя забавлять. Вот тебе картинки: раскладывай их» (Фролова-Багреева Е. Чтение для малолетних детей. СПб.: Тип. Департамента нар. просвещения, 1828. Ч. 1. С. 6).



Коробки с разрезными картинками (пазлами) на русские сюжеты.
Фрагмент картонажной панорамы «Елка»

на фоне декораций). «Охоты» и «скачки» — популярная разновидность игр на картонных полях, с костями и фишками. В домашних косморамах разглядывали картинки через увеличительное стекло, меняя их с помощью валика. Помимо названных игр, в игрушечных лавках первой половины XIX века продавались различные виды домино, лото, игры под названием «крепость», «храм счастья». Издавались также картонажные «путешествия» и «робинзо-нады», «оракулы» и «сфинксы». В продаже было несколько видов азбучных игр для обучения грамоте (наборы табличек с изображениями русских букв, детали букв для складывания, кубики с буквами и картинками). Украшением игрушечного магазина служили картонажные театры. Некоторые стоили так дорого, что могли считаться предметами роскоши*.

Игры производились в мастерских с большим тщанием и в небольших количествах. Использование литографической печати значительно ускорило (и удешевило) процесс изготовления настольных игр. Всего за 1830–1850-е годы в русских мастерских было издано литографическим способом около сотни наименований детских и общеупотребительных игр. Объемы русских изданий настольных игр увеличивались год от года.

Многие из игр отечественного производства отличались высокой художественной культурой. Имен их создателей, за редкими исключениями, мы не

* Бумажные театры, имитировавшие оформление настоящей сцены, появились в первой половине XIX века. Высоким качеством печати отличались бумажные театры австрийской фирмы И. Трентзенки. В Германии крупнейшим производителем настольных театров из картона был И. Шрайбер. Появление игрушечных театров в Англии связано с картонажным производством У. Уэста.

знаем, чаще всего указывались лишь имена владельцев мастерских, но и о них известно немного. Одним из первых стал изготавливать настольные игры в Петербурге Петр Вдовичев, литограф и владелец литографической мастерской (с конца 1820-х годов)*. Вдовичев — крестьянин Ярославской губернии, прибыл в Петербург на поиски хлеба насущного (возможно, с братом). Он снял квартиру (с окнами на улицу, чтобы выставлять товар) и устроил в ней хромолитографию. Материалом для работ литографу служили картины крестьянской жизни, знакомые ему в мельчайших деталях. Литографировал он и сцены из дворянской жизни (с участием детей). Часть литографий продавалась в листах, а часть шла на производство настольных игр. Так же было и в других мастерских, владельцы которых производили одновременно изобразительную продукцию и настольные игры. Принцип изготовления разрезных картин в мастерской Вдовичева был такой: сперва делался рисунок, потом он вырезался на камне и печатался на листе бумаги, полученная литография раскрашивалась от руки, наклеивалась на доску, из которой затем выпиливались фигуры (наподобие современных пазлов). Сложенные из фигур картины складывались в ящичек и выставлялись на продажу. Дела в мастерской Вдовичева шли так успешно, что литограф, имевший в помощниках шестнадцать человек, не успевал выполнять заказы. Особенно охотно русские «пазлы» раскупались иностранцами, которые не торговались и не сбивали указанную цену. За свои труды Вдовичев был принят на государственную службу в Военный топографический отдел. Среди работ, подготовленных в мастерской П. Вдовичева, были переиздания немецких и французских игр, литографии к которым сделаны рукой русского мастера.

Возможно, из мастерской Вдовичева вышел Аким Иконников, многие годы державший мастерскую по изготовлению картонажных игр в Петербурге. Иконников брался за изготовление игр самого разного типа, и его продукция считалась качественной и доступной.

В 1850-е годы издателем игр в Петербурге был «свободный художник» А. Лосев**. Он высоко оценивал качество своей продукции, предостерегая покупателей от подделок: «Я намерен предохранить от покупок подделок под них, везде моя фамилия, хорошо сделанные деревянные ящики и политурные коробки, с литографическим изображением на крышке коробки самой игры». Игры Лосева стоили дорого, подделки же, которых на рынке игровой продукции было много, продавались дешевле. Дорогими были также издания игр М.О. Вольфа, много лет торговавшего детскими книгами и игрушками. Его

* Сведения о Вдовичеве известны по записке К.Д. Далматова, собирателя народных картин (хранится в фондах РНБ). В 1918 году Далматов случайно наткнулся на литографии Вдовичева, выставленные на витрине магазина игрушек. От старого управляющего ему удалось кое-что узнать о Вдовичеве и его мастерской. (Справка Н.И. Рудаковой.)

** «Свободному художнику» (так Лосев аттестовал себя в изданиях игр) приходилось служить: он преподавал черчение и рисование в одной из петербургских гимназий.



Магазин игрушек

изделия отличались высоким качеством картонажного материала и красочным оформлением. В книготорговой лавке Вольфа, расположенной в петербургском Гостином дворе, продавалось свыше 40 видов игр с картонными полями, калейдоскопы и «панорамы», бумажные театры, китайские тени, многочисленные виды лото. Все эти игры были отечественного производства (заграничные Вольф выставлял отдельно). К покупателям игровой продукции (детям из состоятельных семейств и их родителям) издатели обращались в комплиментарном стиле. «Желая угодить моим маленьким друзьям, я уверен, что и они, в свою очередь, не забудут меня, и будут рекомендовать мою игрушку товарищам своим и делают таким образом лото приятным и вместе с тем полезным занятием» («Полезная забава», 1863).

Художники и граверы не повторяли механически иностранный оригинал. На игровых полях, разрезных листах и карточках изображались картины из русской жизни (простонародной, купеческой, дворянской), дабы игра не только развлекала, но и шла на пользу российскому дитяти. Представление о том, что игра должна быть обязательно полезной, было устойчивым в русском обществе,

и производители игр на это ориентировались — как и на то, что игрой можно воспитывать добродетельные чувства и патриотические идеалы. С этой целью использовались популярные национальные сюжеты, например сказка «Конек-горбунок». Материалом для складных картинок и панорам, сделанных по немецким образцам, служили изображения отечественных достопримечательностей, эпизодов из русской истории, народных праздников и гуляний. Автор «русских панорам» художник А. Лосев так рекламировал свои игры: «Все изданные мною игры, как картонажные, так и складные, составлены в намерении знакомить детей с бытом русского народа, с нашими славными воинами, подвиги которых, таким образом, запечатлелись бы в их памяти с самого раннего возраста. Как картины, так и самые фигуры сделаны верно и иллюминированы с особым старанием» («Гостиный двор», 1856). Патриотически настроенные родители из образованных сословий искали для своих детей игры русского производства, и производители игр старались потрафить их желаниям. Однако это приводило часто к взаимному непониманию. По воспоминаниям Е. Водовозовой, ее дядя-генерал устроил в игрушечном магазине скандал, когда продавец стал хвалить ему игры французского производства («Если ты родину любишь и порядочный торговец, ты должен был держать только свое русское»). Предложенные русские игрушки, недорогие и простенькие, показались высокопоставленному покупателю негодными. Примирило генерала-патриота дорогое изделие с русским штемпелем. Как потом оказалось, под русской надписью стояло французское клеймо*. Распространение заграничной игровой продукции таким способом было обычной практикой: «начинка» (правила, игровые поля и карточки) привозилась из-за границы, а упаковка и комплектация игры делались в России.

Появление настольных игр в досуге русского ребенка воспринималось в патриотически настроенных кругах общества как результат чужеземного влияния, со всем набором отрицательных коннотаций**. Настольным играм противопоставлялись игры подвижные, которые считались «истинно народными». Сторонники национального воспитания описывали розовощеких дворянских детей, вольно играющих в русские догонялки (бледные дети, воспитанные «по-французски», теряют здоровье в салонных играх)***. Исключение делалось для шахматных и шашечных игр, которые не воспринимались как

* Нелепость ситуации подчеркивает и тот факт, что генерал-патриот обращается к русскому торговцу с оскорбительной бранью (Водовозова Е.Н. На заре жизни. СПб., 1911).

** У сторонников национального воспитания всякая иноземщина вызывала раздражение, особенно в области просвещения (куда относились и игры). «Иностранцы, подобно голодной саранче, налетели на Север и поедали в России *промышленность и богатства народные, воспитание, здоровье, религию и Законы!*» (Саларев С. Изображение нынешних нравов и нынешнего воспитания. М.: тип. А. Решетникова, 1816. С. 1).

*** Иностранцы воспитатели придерживались другого мнения: они полагали, что в быту русского дворянского ребенка очень мало подвижных игр. С точки зрения молодой француженки, русские девочки из высокопоставленных семей держат себя как неподвижные куклы, в то время как французские дети знатного происхождения веселятся на детском празднике от души (Библиотека для маленьких читателей. 1841).



В домашнем досуге ребенка рекомендовалось сочетать настольные и подвижные игры. «Детский кружок, сборник для детей» (1860)

чужеземные. Игра в русские шашки считалась исконно своей: ею занимались во всех кругах русского общества, от купцов и приказчиков в торговых рядах до провинциальных и столичных дворян*.

Иное дело — игры для семейного досуга образованных сословий. Их популяризаторами были иностранные гувернеры и «мамзели»: это они играли с детьми в лото, «гуськи» и шарады, используя настольную игру как средство для поощрения, воспитания и обучения воспитанников**. В повести В. Бурьянова «Фанты или все к лучшему» описываются педагогические приемы, которыми пользовалась «добрая госпожа Фревилль», служившая гувернанткой в семье русских дворян. Она не только умело распоряжалась детскими играми, но и придумывала к ним разные задания. Когда у детей набралось много фантов, «вместо обыкновенных наказаний провинившихся, она предложила,

* Известные русские шашкисты из купеческих семей пристрастились к игре в торговой среде. Игры в шашки шли там на «ставку», поэтому считались азартной игрой (Русские шашкисты. М.: Физкультура и спорт, 1987. С. 6). С азартом играли в шашки и дворяне. В «Мертвых душах» описан шашечный поединок Чичикова и Ноздрева, сопровождаемый взрывом страстей.

** «Именно под влиянием иностранных гувернанток происходило приобщение к новым досуговым практикам. Они определяли развлечения, закладывали те или иные традиции праздников» (Солодянкина О. Иностранные бонны и гувернантки в России. Череповец: ЧГУ, 2006. С. 145).

развернув наугад принесенную ею большую книгу, дать объяснение на каждую открывшуюся картину»⁵. Задания, придуманные воспитательницей-франуженкой, оказались весьма кстати: девочка, пренебрегавшая учебой, решила исправиться, когда увидела, как мало она знает по сравнению с другими участниками игры. В мемуарных текстах упоминания о настольных играх, как правило, связаны с рассказом о воспитателях-иностранцах, будь то французская гувернантка или бонна из Дерпта. Чужеземное влияние через детскую игру (с положительными или отрицательными коннотациями) маркировалось в воспоминаниях как первое осознанное соприкосновение с другой культурой.

Игры, практиковавшиеся иностранными воспитателями, корректировали отечественные традиции семейного досуга. Совместная игра родителей с детьми предполагала иные формы общения, чем те, которые были приняты в традиционной русской семье*. Игра способствовала сближению старших и младших членов семьи, строго разведенных в течение дня по разным этажам и сообществам. Совместный досуг расширял сферу родительского участия в жизни детей. Такое участие было формой цивилизованного контроля над детьми (немалое послабление для системы с традициями «Домостроя»). Образцы досуга за совместной игрой демонстрировала семья Николая I: император играл вечерами в лото со своими детьми и относился к этому занятию со свойственной ему обязательностью**. Семейный досуг за настольными играми проводил также Александр II***. У детей Николая II было много настольных игр, участие в которых принимали августейшие родители. Да и сам император был большой любитель общепотребительных игр****. Характерно, что венценосные отцы занимались с детьми не совместным чтением (материнская обязанность), а совместной игрой.

* Типичной была картина взаимоотношений, описанная гр. Соллогубом. «Жизнь наша шла отдельно от жизни родителей. Нас водили здороваться и прощаться, благодарить за обед, причем мы целовали руки родителей, держались почтительно и никогда не смели говорить „ты“ ни отцу, ни матери» (Помещичья Россия по запискам современников / Сост. Н.Н. Русов. Изд. т-ва «Образование», 1911. С. 88). Он же пишет о другой системе воспитания, «при которой дети считали себя владыками в доме, а в родителях своих видели не только товарищей, но чуть ли не подчиненных, иногда даже слуг» (Там же). Появление такой системы автор связывал с новомодным влиянием иностранного воспитания.

** «Игра на время возросла при Николае Павловиче. Державная супруга его императрица Александра Федоровна во время одной из поездок за границу узнала игру в лото и полюбила ее. Вернувшись, она завела у себя эту игру. По вечерам император приходил на половину государыни пить чай и развлекался в это время или чтением вслух, или музыкой, или игрой в лото, желая составить удовольствие своей супруге» (Зарин А. Царские развлечения и забавы за 300 лет. Исторические очерки. СПб.: МФИН, 1991. С. 52). По воспоминаниям М.А. Паткуль, с помощью лото императрица смогла «излечить» государя от пагубного пристрастия к картам.

*** По воспоминанию фрейлины двора Анны Тютчевой, воспитательницы младшей дочери Александра II, досуг с детьми начинался в 7 часов вечера. «Приходит государь, они вместе едят фрукты и государь играет с детьми в лото» (в игре принимали участие все дети, воспитаннице Тютчевой Марии Александровне было в то время 4 года) (Тютчева А. Воспоминания. При дворе двух императоров. М.: Захаров, 2008. С. 417).

**** Последний русский император был большим поклонником игры «Хальма». Эта настольная игра шашечного типа, изобретенная в Англии, стала популярна в России в начале XX века.

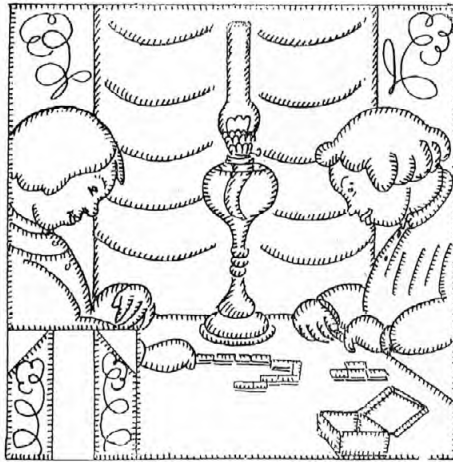


Вечерний досуг за игрой в лото. На первом плане изображена девочка, читающая книгу. Это указание на то, что чтение — более достойное занятие, чем игра в лото

В «многоярусном» русском обществе игры детей с родителями привились в тех семьях, где, помимо материального достатка, ценился культурный досуг. В таких семьях занимались не только «умными» играми (образовательными или шахматными), но и простенькими забавами с «гуськами». Обычно за игры садились на полчаса-час перед ужином или сразу после него. Особенно любили заниматься настольными играми в холодное время года, когда прогулки были затруднительны. Незаменимой была настольная игра и во время детских болезней (в семьях, где было много детей, болели постоянно). Мемуаристы вспоминали, как в детстве во время болезней их тешили играми в лото и другими картонажными забавами*.

Детские и общеупотребительные игры развлекали общество на праздниках, в именины, на святки, в масленицу и т.д. Это были как семейные праздники в дружеской компании, так и многолюдные официальные праздники с большим участием детей. Образцовыми были праздники для воспитанников

* Великая княгиня Ольга Николаевна вспоминала, как императрица заходила со своей приятельницей Сесиль Фредерикс навестить больную дочь и поиграть с ней в лото («Сон юности». Воспоминания великой княжны Ольги Николаевны // Николай I. Муж. Отец. Император. М.: Слово, 2000. С. 187).



иго стало—помири-
лись

И играютъ въ домино...
Ахъ, ужъ лампы засвѣтились,
Занавѣшено окно.

Дети за настольной игрой (иллюстрация к букве Т). «Азбука про Юру и Валу» (1914)

военно-учебных заведений, в которых принимали участие и мальчики из царской семьи*. Неслучайно первое русское издание сборника игр с педагогическим разъяснением их значения было сделано по поручению штаба Военно-учебных заведений. В сборнике «Игры для всех возрастов», изданном в Петербурге в 1844 году, описывались в основном подвижные игры. В педагогическом разъяснении к ним, составленном воспитателями военно-учебных заведений (среди них было много педагогов-иностранцев), говорилось о значении игры для физического и духовного развития ребенка. «Игры всегда будут привлекать детей, потому что они доставляют им движение, занятия для ума и веселие. Но игры имеют для их еще другое значение. Дети в высшей степени подражательны, все действия взрослых они обращают в игру, т.е. подражание, сообразно с силами и понятиями своими. Воображение, весьма сильное в молодых летах, делает для них существенным то, что нам кажется забавою, и это главная причина радости, одушевления, самозабвения, с которой они предаются игре. Поэтому с заботливым надзором родители найдут даже в играх средства успешно действовать на развитие многих добрых качеств, не говоря уже о том, как полезны игры для укрепления тела»⁶.

* На празднике для воспитанников военно-учебных заведений помимо подвижных игр (деревянная горка, прыганье на сетке, барры, жмурки, игра в жгуты) были бильярд, китайские тени и другие настольные игры и занятия (Записки К.К. Мердера, воспитателя цесаревича Александра Николаевича, 1824–1834. Оттиск из журнала «Русская старина», 1885).



Общепотребительной игрой заняты все члены буржуазного семейства.
Обложка игры «Nowa zabawa kostkowa» («Новая игра с костями», Warszawa, 1861)

Похвальные слова о значении игры относились, в первую очередь, к подвижным занятиям. Составители сборника настоятельно рекомендовали эти игры и описывали их правила. Но не были забыты и игры настольные. Особенно ценным считалось использование игр при обучении иностранным языкам, поскольку значительная часть изданий печаталась сразу на русском, немецком и французском языках. Дети легко выучивали слова, напечатанные под картинками на нескольких языках. Авторы сборника «Игры для всех возрастов» рекомендовали настольные игры широкому кругу воспитанников. Для детей, не знакомых с развлечениями столичных аристократов, давались пояснения игровых терминов*.

Распространение детских настольных игр ограничивалось в России состоятельными сословиями: только там существовали условия для домашнего досуга и достаточный уровень грамотности. В соответствии с этим настольная игра дореформенной эпохи отражала сословные представления и условия быта дворянского ребенка. Издатели учитывали время прогулок и занятий, присутствие бонны или гувернера, наличие детской или гостиной, характер развлечений и их количество, состав домашней библиотеки (отсылки к бытовому контексту присутствуют в большинстве изданий XIX века). От социально-бытовых условий зависело содержание, оформление и размеры выпускаемых

* «Слово „фант” взято с немецкого Pfand, залог, вещь, которую дают играющие при ошибках в игре, с тем, чтобы выкупить ее по окончании игры. У нас говорят: „играть в фанты”, т.е. в игры, в которых за всякую ошибку против правил игры платят штраф или фант» (Игры для всех возрастов. СПб.: Тип. военно-учебных заведений, 1844. Ч. 2. С. 32).

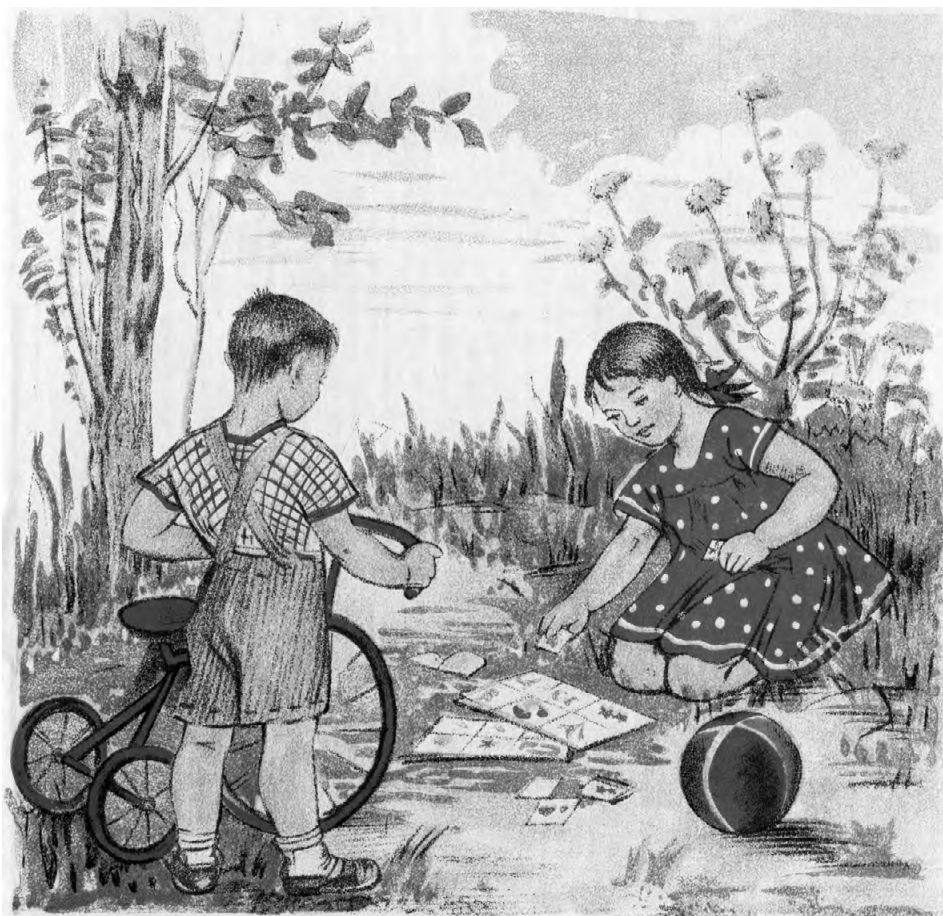
настольных игр. За игрой малолетние дворяне осваивали этику поведения светского человека, который в любой ситуации (будь то проигрыш или выигрыш — без разницы) сохраняет выдержку и ведет себя прилично. Так, при проигрыше рекомендовалось поздравить партнера с победой, а при выигрыше не выказывать радости, которая может задеть чувства проигравшего. Овладеть этикетными нормами ведения игры необходимо уже в детстве, чтобы уметь сдерживать себя в будущих азартных играх. Социальная идеология игр ограничивалась азами дворянского патернализма. «В России два разряда людей: дворяне и крестьяне; последние принадлежат первым и вот почему. Захотели ли бы вы, дети, быть сейчас свободными? нет, потому что вы гораздо счастливее под заботливым и попечительным надзором ваших добрых родителей и наставников. Могли бы вы управлять собственной волею? Достаточно ли бы вам было собственных сил? Так и народ русский: он не владеет ни знаниями, ни возможностью управлять собою; о нем нужно печься, как пекутся о вас; он не хочет независимости, как и вы не хотите ее, потому что он чувствует собственную свою слабость»⁷. Высказывание «русские — это те, кто живет рядом с нами» можно было прочесть как на страницах детских книг первой половины XIX века, так и в играх этого времени. Русского простолюдина принято было изображать тружеником и страдальцем, которому недосуг заниматься игрой. Если судить по детским текстам первой половины XIX века, то в простонародные русские игры (горелки, прятки) играли исключительно юные дворяне (игры крестьянских детей стали фактом литературы значительно позднее). Представление о том, что ребенку бедных родителей, а тем более сироте грешно заниматься играми, было устойчивым в быту и книжной традиции*.

В начале XX века акценты сместились в сторону идеалов внесловного воспитания. Это сказалось как на содержании игр, так и на их толковании взрослыми. Один из мемуаристов вспоминал, что в ежевечерних играх, проводимых совместно с родителями, «действовал принцип скрытой дидактики». Так, во время карточной игры в «трубочиста Петю» напоминалось, что «труд не портит, а украшает человека». Популярная детская песенка про трубочиста («Вот идет Петруша, черный трубочист, он лицом весь черен, но душою чист...») служила подтверждением этих слов^{**},⁸.

Издания настольных игр XIX века не имели гендерной адресованности. Это принципиально отличало их от игрушек, прописанных по гендерным ролям

* Дети городской бедноты, начинавшие рано зарабатывать на хлеб, не умели играть не только в настольные, но и в подвижные игры. Педагоги бесплатной летней площадки в Петербурге описывали, с каким удивлением смотрели 10–11-летние работающие дети на играющих сверстников (Яковлева К.Г., Соболев Н.С. Деятельность бесплатной детской площадки общества «Детский городок Петроградской части» в 1914 г. Пг.). Опыта игрового досуга не имели дети в домах призрения — держать игры в сиротских заведениях было не принято.

** Игра в «черного Петю» (а также «Цирк» и «Тише едешь — дальше будешь») ценилась в семейном досуге выше шахмат: простота содержания и открытость эмоций давали повод для ненавязчивой «родительской дидактики».



Гендерные предпочтения в выборе игр: мальчикам по душе подвижные занятия, а девочкам — настольные игры

(считалось, что в занятиях с игрушками мальчики и девочки готовятся к будущим обязанностям). В настольные игры садились играть все дети без ограничений. Но реальный досуг девочек и мальчиков из дворянских семей был различен, значит, и игры занимали в нем разное место. Вот описание забав маленького мальчика из детской книги середины XIX века: «Коля умел вязать рыбацьи сети, тесемки, вырезывал порядочно из карт домики, деревья, птичек и другие предметы; притом же у него было несколько полезных игрушек. Из них особенно занимал его большой квадрат, состоявший из ста полированных кусочков, которые он очень скоро укладывал без посторонней помощи»⁹. Его сестра Маша все это время должна заниматься рукоделием. Понятно, что при таком раскладе времени мальчик больше занимается играми (особенно развивающими), чем девочка. Учитывая это, издатели упоминали в качестве адресатов игры только мальчиков. Так, в правилах к игре по изучению языков

сказано: «Игра эта, занимая мальчиков интересом, заставляет их в то же время запоминать немецкие и французские названия самых обыкновенных в общезнании предметов»¹⁰. При этом набор настольных игр для детей обоего пола приобретался общий. Совместные игры способствовали более тесному общению братьев и сестер. В одной из детских книг описывается, как брат с сестрой, собираясь в дальнюю дорогу, берут с собой самые любимые вещи. Среди них, помимо игрушек, настольные игры — домино, карты, бирюльки, в которые девочка и мальчик играли вместе¹¹.

В изданиях настольных игр XIX века долгое время не указывался рекомендуемый возраст детей (указание типа «для милых малюток» относилось к возрасту от младенчества до женихов). Изучение психологии игры было делом будущего, но практический опыт подсказывал, что дети получают интерес к участию в настольных играх начиная с 6–7-летнего возраста*. Собственно детских сюжетов в настольных играх не было довольно долго. Детское и взрослое участие различалось только характером ставок — в одну и ту же игру дети играли на орехи и конфеты, а взрослые на деньги. Только в конце XIX века настольная игра приобрела детский формат (как в содержании, так и в оформлении). Но окончательно детской настольная игра в XIX веке так и не стала, сохраняя верность традициям общеупотребительного досуга.

Широкое распространение игр среди детей требовало стилистической редакции правил, которые были многословными и малопонятными. Обремененные устаревшими оборотами тексты напоминали по стилю канцелярские бумаги (переводы только усиливали канцеляризм). «В заключение всего вышесказанного следует еще присовокупить, что по окончании каждой игры право раздачи камней переходит по очереди от одного игрока к другому»¹². Рецензенты указывали на архаичность и усложненность текстов с изложением правил игры: «Встречались игры в 2½, 3, 4 и более страниц мелкой печати, на прочтение и уразумение которых надо употребить много времени и головоломного труда, следовательно, не выполняющие первого условия всякой игры — легкости, игривости, остроумия»¹³. Уступкой ребенку было объяснение значений некоторых игровых терминов**.

В последней трети XIX века игры стали доступным домашним развлечением в городских семьях. Сказалось удешевление процесса печати и производства картона (дешевые хромолитографические картинки пришли на смену дорогостоящим литографиям). Но дело не только в процессе

* Как указывают современные психологи, «к концу дошкольного возраста происходит выделение условных правил, никак не связанных с сюжетом» (Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. С. 315). С этого времени (возраст 6–7 лет) у ребенка проявляется интерес к настольным играм.

** «Кто найдет на своей карте произнесенную кассиром картину, покрывает ее игровой или бумажной маркою. Три покрытые карты называются терною, четыре — квартерною, пять — квинтерною» («Картинное лото», 1885).

производства — в русском обществе менялось отношение к детским играм и забавам. Педагоги (вслед за этнографами и фольклористами, а иногда опережая их) изучали, систематизировали и рекомендовали популярные детские игры*. В «Сборнике игр и полезных занятий для детей всех возрастов» (1873), составленном педагогом И.Я. Гердом (сборник переиздавался семь раз!), был значительно расширен круг детских игр (по сравнению с изданием 1844 года), подробно описаны их правила. Приоритетными в педагогических сборниках были игры шашечного типа, считавшиеся полезными для умственного развития ребенка. В «Сборнике игр для детей» Ю. Игнатович раздел «Неподвижные игры» был сплошь заполнен играми шашечного типа («Шашки», «Волки и овцы», «Мельница», «Крепость», «Лисица и гуси», «Агон или стража королевы»)**.

Рекламные каталоги игрушечных магазинов XIX века дают совсем иную картину, чем педагогические сборники. В магазине Вольфа продавалось несколько десятков игр с игровыми полями и складными картинками, много видов лото (азбучные, арифметические, грамматические, географические, ботанические, исторические), калейдоскопы для просмотра картинок, настольные игры, китайские тени¹⁴. Опытный издатель ориентировался на занимательный товар, востребованный у детей и широкой публики (шашечные игры таким спросом не пользовались). Такая же тенденция сохранилась и в начале XX века. В игрушечных магазинах этого времени был представлен типовой набор игр, в котором лидировали традиционные «гуськи». Иным был набор развлечений в магазинах учебных пособий и игр — там предлагались образовательные и фрëбелевские игры, а «гуськи» попадали в самый конец списка***.

Важную роль в распространении игр имела реклама. Она помещалась на обложках игр, включалась в названия и тексты правил. Лучшей рекламой издания служило обозначение игры как «новой» или «новейшей». Обновления касались в основном оформления или незначительных изменений в правилах.

* Ю. Игнатович, автор «Сборника игр для детей» (СПб., 1871–1874), пишет о значении игр для ребенка: «Они приучают детей справедливо относиться к своим товарищам, подчиняться обязательным для всех играющих правилам, подчинять свои желания желаниям других, устранять разные резкие особенности в характере, любить своих товарищей. Одним словом, игры составляют прекрасную школу для жизни...» (С. 1).

** Игра «Агон или стража королевы» идет на поле, разделенном на 96 шестиугольников белого и черного цвета. Играют двое. У каждого игрока шесть простых шашек, седьмая — королева. Королев расставляют по углам шестиугольников. Игру выигрывает тот, то первым поставит свою королеву в центр шестиугольника.

*** Вот перечень игр, продаваемых в провинциальном магазине: 1. Кастет. 2. Задачи в круге. 3. Блошки. 4. «Гусек». 5. Степка-растрепка. 6. Колокол и молоток. 7. Скачки. 8. Черный Петя. 9. Хальма. 10–12. Макс и Морис (в трех вариантах). 13. По зоологическому саду. 14. Маленький аквариум. 15. Прыгающие лягушки. 16. Вопросы и ответы. 17. Бобчинский и Добчинский. 18. Цветочный оракул. 19. Открытие Америки. 20. Шашки. 21. Изобретение. 22. Акробаты. 23. Русские горы. 24. Солитер. 25. Московский цирк. 26. Рыбки. 27. Велосипедисты. 28. Трансвааль. Эти игры распределяются по видам так: «гуськи» (4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 19, 21, 25, 27), шашечные (9, 20, 24), карточные (6, 8), оракул (18), лото (17), вопросы и ответы (16), блошки (3, 15), магнитные аквариумы (14, 26), головоломки (1, 2), военная игра (28) (Каталог с рисунками детских игрушек. Торговый дом «Братья Петрокино». Одесса, 1906).

В действительности создать новую игру, удовлетворяющую вкус публики, было непростым делом. Знаток шашечных игр Д. Саргин с большим сомнением относился к изобретательности в области настольных игр. «Надо быть особым гением, чтобы угадать склонность массы к совершенно новой игре»¹⁵. Отшлифовка приема в игровых практиках требовала много времени. Чтобы не напугать покупателей, издатели рекламировали свои игры как «доступные» (но не в ущерб «серьезности»)*. На практике оказывалось, что в новомодные «задумки» играть сложно из-за запутанности или непродуманности правил. Так что до второго издания большинство общеупотребительных игр не доживало. В ход шли проверенные временем игры, но с обновленным названием и рекламным эпитетом «новая» — такой прием, как показывал опыт торговли, был самым доходным**.

В оформлении игры большинство производителей ориентировались на европейские типы досуговых изданий. На взгляд русских педагогов, они были грубыми и примитивными и не рекомендовались для детского досуга (вмешательство «знающих людей» не всегда благо для игры и игрушки). Однако покупатели предпочитали выбирать игры с «антипедагогическим» оформлением, и не только из-за отсутствия вкуса. За размалеванными рожами и карикатурными нарядами узнавались традиции городской смеховой культуры, на которую живо откликается ребенок***. Эти традиции замечательно использовал в оформлении настольных игр и книг-игрушек Лотар Меггендорфер, работавший в 1870–1880-е годы в Германии. Он был автором многочисленных развлекательных изданий для детей, где сочетались профессионализм и народные традиции****. Фигуры для вырезания Л. Меггендорфера печатались в русских детских журналах (целая подборка теневого игр была помещена в «Задуманном слове», издававшемся М. Вольфом).

* Образец рекламного текста общеупотребительной игры: «„Европа“ составляет счастливую середину между убиванием времени, маскирующимся под название карточной игры, и глубокомыслием шахмат. Поэтому эту новую игру можно смело рекомендовать всем лицам, нуждающимся в возбуждающем ум легком препровождении времени» (Европа. Игра. 1885).

** «В смысле доходности торговля такими играми оказывается весьма выгодной, а публика раскупает их очень охотно, так что разного рода игрушечные магазины предъявляют к таким издателям и мастерским постоянные заказы, причем прямо-таки требуют *новинок*» (Саргин Д.И. Древность игр в шашки и шахматы. М., 1915. С. XVIII).

*** «Игра дает безобидную компенсацию, шутивно фиктивный выход для преступных склонностей, которые порицаются и осуждаются законом и общественным мнением» (Кайуа Р. Указ. соч. С. 105). В качестве примера исследователь приводит истории про Панча и Джуди, которых обожает британская публика. «Она вовсе не одобряет их, но шумная и безобидная радость детей дает ей разрядку: восторженными криками в честь скандально-торжествующего паяца она дешево отыгрывается за множество ограничений и запретов, которые в реальности навязывает ей мораль» (Там же).

**** Одно из них — «Забавные передвижные картины» (книга-игрушка). Фигурки персонажей в ней, вырезанные частично (руки, головы), могли производить манипуляции (прачка стирает, кузнец бьет молотом). Меггендорфер издавал книжки-игрушки панорамного типа. Фигуры в них были вырезаны по контуру (при закреплённой основе). Вынимая их из гнезда, ребенок ставил фигурки перпендикулярно странице, образуя пространственный ансамбль.



«Азбучное лото» (фрагмент обложки, 1867). На обложке изображено устройство для выкатывания жетонов (бочонков) с номерами. Такие аппараты устанавливались в лотерейных клубах. Имелись они и в домашнем пользовании для игры в компании

Популярность настольных игр свидетельствовала об изменении представлений о ребенке. Ребенок играющий становится героем детских книг, да и сами детские писатели, начиная с 1840-х годов, представляются любителями игр и развлечений. А. Башуцкий, издатель «Детского журнала», подобно ребенку, горазд на всякие игры и шалости: «я играю во все игры, знаю и выдумываю сам множество презабавных, страстно люблю музыку, танцы, рисованье, картинки, книги, все это так весело! Я охотник резвиться, смеяться с детьми, шуметь без умолку; я вырезаю, склеиваю, делаю цветы, знаю множество работ, штук и фокусов, которые другой, который ничего не мыслит, примет, пожалуй, за колдовство; я волтижирую, верчусь, лазаю, прыгаю как хороший гимнастик, езжу верхом и плаваю как рыба»¹⁶. Как видно из перечня, игры и книги не мешают друг другу. Подобное утверждение было свидетельством отказа от общепринятого противопоставления «полезных» книг и «бесполезных» игр. В педагогических и художественных текстах последней трети XIX века на равных воспевались чтение и игры, которые ребенок совмещает «удобно и с приятностью»^{*}.

Дети! Играйте, играйте!
Только, смотрите, с игрой —
Знаний своих не теряйте, —
Чтением игры сменяйте:
Книга блеснет вам зарей...
Дети, читайте, играйте!¹⁷.

* «...и чтение, и игры должны быть разумно уравновешаны, — пусть даже чтение будет ослаблено в пользу игры» (Словинский А. Детское чтение и игры, их связь и значение. Педагогический этюд. Тифлис, 1888. С. 69).

Подобные взгляды сложились под влиянием деятельности европейских педагогов, разработавших еще в начале XIX века систему развивающих игр и занятий. Первым среди них был Фридрих Фрёбель. В русских педагогических изданиях начиная с 1860-х годов стали выходить пособия с образцами игр, созданных по системе Фрёбеля (сами игры долгое время были недоступны). В семьях, где серьезно относились к воспитанию детей, родители штудировали фрёбелевские педагогические книжки. По воспоминаниям педагога А. Чертковой, чье детство прошло в многодетной дворянской семье, фрёбелевское пособие по созданию развивающих игр было настольной книгой. «Хорошо остались в памяти все наши забавы, которым мы научились по фрёбелевской книге: складывание бумажных петушков, лодочек и прочее»¹⁸. Она же вспоминает о разноцветных квадратиках и треугольниках для составления узоров, рисунках для выкалывания и вышивания, которыми занимались дети в семье под руководством матери.

Популяризация игр по системе Фрёбеля сочеталась с критическим отношением к ним в русском обществе. Механическое повторение одних и тех же действий при выполнении фрёбелевских заданий способствовало развитию ловкости рук и точности глаза, но не имело ничего общего с игрой. На это указывали педагоги разных стран*. Русских же больше всего волновало то, что занятия фрёбелевскими «дарами» способствуют выработке чисто немецких черт характера. По наблюдению русской воспитательницы, родители в немецких семьях «старательно воспитывали волю ребенка для того, чтобы приручить эту волю подавлять все движения и порывы, несовместимые с заранее предназначенной программой»¹⁹. Свидетельство тому — описание фрёбелевских занятий в одном из немецких семейств Петербурга. «Трое мальчиков сидели у круглого стола. Старшему около 9-ти лет, младшему 5. Все трое молча, с серьезным видом, делали плетенки по системе Фрёбеля, из узких полос бумаги»²⁰. С русской точки зрения, такое поведение свидетельствует о «подавлении воли детей». Доля правды в этом наблюдении есть: фрёбелевскими играми дети занимались под контролем старших, стимулировавших интерес ребенка к мелкой ручной работе. «Все эти плетения, выкалывания, выкладывания колец или палочек и т.п. — не более, как бесконечные вариации на самую скучную тему; интерес их очень быстро исчерпывается, если при их предоставлении ребенка самому себе»²¹.

«Скучнейший» Фрёбель, по словам А. Бенуа, был взят на вооружение русской просвещенной публикой в период борьбы за «торжество реализма» (пик

* Итальянский психолог Д. Колоцца, посетив занятия по Фрёбелю в школе, сделал вывод, что «фантазия же и творческая сила таким путем не развиваются». В результате фрёбелевские «дары» «утрачивают всякую ценность». «Они были изобретены, чтобы служить полезными игрушками, а не для того, чтобы давать повод к какой-нибудь работе» (Колоцца Д. Детские игры. Их педагогическое и психологическое значение / Пер. с итал. М.: Моск. книгоиздательство, 1909. С. 163). По мнению психолога, виноват в этом не Фрёбель, а «фрёбелианцы», формализовавшие его педагогический метод.

этой борьбы пришелся на последнюю треть XIX века). «Игрушку же и сказку изъяли из обращения и на место этого изобрели нечто чудовищное: «детскую обработку» и несносные «детские пособия»²². Обсуждение фрёбелевских игр (пусть и критическое) свидетельствовало об общественном интересе к детским настольным играм. Неменьшие споры вызывали игры и занятия по системе М. Монтессори, последователей которой в России было много (среди них Т. Сухотина-Толстая, Ю. Фаусек).

Рос интерес и к развлекательным играм. Долгое время эти игры были изгоями у тех, кто занимался досугом детей. В последней трети XIX века отношение к ним изменилось. Стали писать о том, что даже незамысловатые «гуськи» или лото с картинками позволяют раскрыться натуре ребенка. Наблюдение за играющим ребенком — это богатый материал для родителя, который может лучше понимать его характер. В родительских дневниках, создавших целый жанр психолого-педагогической литературы, описывались наблюдения родителей над детьми во время занятий настольными играми*. «Игра с детьми не менее важна для родителей, так как в ней легче всего познать ребенка. В игре ребенок высказывает вполне свой внутренний мир. А главное — игра родителей с ребенком сближает их с ним»²³. Речь шла именно о сближении, а не о контроле взрослых. Все больше говорили о невмешательстве взрослых в игру детей (или участии в ней на равных правах с ребенком)²⁴.

Не контролируемая взрослыми детская игра связывалась с идеалами равенства и свободомыслия, которые широко обсуждались в эпоху русского либерализма. Основы свободной личности закладываются в игре: играя, ребенок раскрепощается, но в то же время учится подчиняться правилам игры, обязательным для всех. «Игры знакомят с правилами общения людей, развивают находчивость и настойчивость в стремлении к намеченной цели»²⁵. Игра, как убеждали пропагандисты игр, формирует самостоятельность мышления. Раскованное и уверенное поведение английских школьников русские педагоги напрямую связывали с традициями общественных игр, а успехи англичан в военных кампаниях — с развитием комбинаторных способностей в настольных играх шахматно-шашечного типа**.

* Вот выдержка из наблюдений матери над пятилетней дочерью, приведенная в книге французского психолога. «Вчера вечером я научила ее одной игре в домино; она поняла игру тотчас же. Быть может, она обладает умом, необходимым для игры, как и ее отец, который едва ли играет один раз в году, но выигрывает всегда, когда играет. Я предполагаю, что у Лили, как и у него, математический ум. Все, что связано с вычислениями, все, что представляет собою положительную науку, — все это ей нравится» (из «Дневника Лили», веденного ее матерью) (Перэ Б. Дитя от трех до семи лет / Пер. с фр. М.: Моск. книгоиздательство, 1913. С. 315).

** «Мне рассказывал один из очевидцев, что во время Крымской войны наши солдаты отличались неумением пользоваться прикрытиями. Солдаты союзных войск старались прикрыть себя каждым кусточком, пользовались каждым бугорком. Наш же солдат стоит на открытом месте и знать не хочет, что в нескольких шагах от него есть куст, который прикрыл бы его от неприятельских выстрелов» (Сборник игр и полезных занятий для детей всех возрастов, с предисловием для родителей и воспитателей / Сост. И.Я. Герд. СПб.: Изд. Д. Кожанчикова, 1873. С. 49).

На волне либерализма начала XX века были сделаны попытки использовать настольные игры для популяризации прогрессивных идей. На игровых карточках и полях печатались карикатуры на социальные типы*. В издании «Один с сошкой, семеро с ложкой. Новая современная игра» на больших карточках изображены шесть социальных типов: мужик, городской, франтиха, купец, ростовщик, барин. Картины разрезаются на карточки (на обороте каждой есть номер), смешиваются, а после вытаскиваются из мешочка на манер лото. Кассу берет тот, кто первым сложит свою картину. Если первой сложена картина с изображением мужика, то все остальные выплачивают ему марки (остальные персонажи такого поощрения лишены). На обложке игры социальные акценты расставлены еще более четко: мужик-бедняк покорно стоит у дверей дома, в котором пируют представители состоятельных сословий (в этой компании есть и священнослужитель). Несмотря на то что в руках мужика смертоносная коса, держится он робким просителем — всеобщепотребительные игры были настроены на добродушный досуг, исключая всякий экстремизм.

Настольные игры как вид изобразительной продукции изготавливались небольшими мастерскими и литографиями. Ситуация изменилась в конце XIX века, когда стала формироваться «индустрия детства», производившая промышленным способом товары для развлечения и воспитания ребенка. В Москве появляются крупные торговые фирмы, специализирующиеся на выпуске настольных игр. Одной из первых профессионально занялась выпуском игрушек и игр московская торговая фирма «Детский мир». С 1885 года она стала выпускать игры по системе Фрёбеля (до этого в России были только пособия и рекомендации). Эта же фирма активно рекламировала развлекательные настольные игры, популярные в Америке и Европе. Московская фабрика «Сотрудник школ» А.К. Залесской производила не только пособия для школ (глобусы, классные принадлежности), но и образовательные игры.

В Петербурге была открыта Мастерская учебных пособий, занимавшаяся с 1873 года выпуском настольных игр. Мастерской руководили А.К. Ержемский и А.Н. Канаев (первый был знатоком фотодела и технических средств обучения, второй — известным педагогом)** . Продукция петербургской мастерской получала престижные награды на педагогических и промышленных выставках²⁶. Среди игр российского производства, которые были приобретены для детей Николая II, значительная часть имела гриф этой мастерской²⁷. С педагогическими мастерскими успешно конкурировали производители, делавшие

* «Анархист и монархист. Новая современная игра» включает в себя игровое поле, разделенное на квадраты, и карточки с карикатурами на российские типы (купец, феминистка, либерал, общественная деятельница и т.д.). На карточках помещены сатирические стишки-указания. Например, купец: «А мы копим все в кулак! / Подавайте мне пятак!»

** Ержемский возглавлял Русское Императорское техническое общество и много сделал для усовершенствования проекционной аппаратуры, учебной и досуговой (волшебные фонари и т.д.).

упор на доступность и внешнюю привлекательность своих изделий. Ярким оформлением и рекламой сумел завоевать место на рынке игровой продукции И.Ю. Ермишкин. И хотя имя Ермишкина произносилось с пренебрежением, его продукция имела большой спрос. Рекламный список его продукции начала XX века включал в себя самые популярные игры:

1. Военно-морская игра. Самая распространенная и интересная игра.
2. Сражение в воздухе. Новая оригинальная игра. Будущая война — сражение воздушных кораблей. 16 металлических фигур дирижаблей и аэропланов.
3. Пять в ряд. Новая замечательно интересная игра, единственно умственная игра, допускающая сразу несколько игроков.
4. Восстание в Индии. Новая оригинальная игра. Эпизод из восстания индусов. 18 металлических фигур солдат и индусов.
5. Бега. Новая оригинальная игра. Очень интересная игра с волчком. 6 фигур лошадей в америконах.
6. Скачки. Новая оригинальная игра. Совершенно новый принцип. 6 металлических фигур скакунов.
7. Заколдованный лес. Новая оригинальная игра. Собираение цветов в заколдованном лесу.
8. Тише едешь — дальше будешь. Известная интересная игра.
9. Лото трамвай. Новая игра-лото: трамвай наполняется пассажирами.

Много мастерских, издававших настольные игры на русском языке, было в Риге, Ревеле и Варшаве — эти города служили перевалочным пунктом для европейской игровой продукции, поступающей на русский рынок*. Рижские и варшавские игры были лучшего качества, чем столичные, но уступали европейским. Настольные игры продавались в специализированных магазинах игрушек. Так, в Петербурге настольными играми кустарного производства торговали в Гостином и Апраксином дворе, играми фирмы «Детский мир» — в магазине Девишина, играми из Германии и Риги — в магазине А. Фростеруса «Забавы и дело», был также магазин, торговавший играми из Франции и Швейцарии.

Среди популярных игр, которые продавались в игрушечных магазинах Петербурга в конце XIX — начале XX века, были (помимо занятий по Фрёбелю) складные картинки, мозаики, картонажные зверинцы, базары, сельские праздники. Для коллективных занятий предлагались бирюльки, кегли, домино (обыкновенное, картинное), карты-кукареку, игры в газеты, в загадки, жур-фиксы,

* Среди поставщиков игр в магазины Москвы и Петербурга была «Мастерская практических игрушек и общественных игр» А.И. Висьняковского, работавшая в Варшаве, фабрика Фирекс и Лейтке в Риге.

лото (обыкновенное, картонное, географическое), «гуськи» («Вокруг света», «Путешествие в Париж», «Вперед»), игры с нажимом (на манер стреляющих блошек). Среди игр более сложных: шашки, шахматы, «Агон», триктрак, нарды, «игра в 15». Последняя стала популярна в России сразу после появления на американском рынке в 1878 году*. Установилась практика издавать игры в больших наборах — по 30–40 различных игр в одной упаковочной коробке**.

Издания настольных игр начала XX века обогащались не только путем новых разработок, но и за счет воспроизведения этнографических игр, информацию о которых привозили ученые и путешественники из научных экспедиций. Рекламой такой продукции служила этнографическая история игры (не всегда достоверная)***. Так, Петербургская мастерская учебных пособий и игр выпустила в продажу игру, привезенную путешественником-натуралистом А.Н. Красновым из экспедиции по Азии («Тогуз-Кумалак. Киргизская народная игра», 1888). Производители старались сохранить за играми этнографические названия (или придумывали их), привлекая экзотикой малоизвестных и забытых культур. Не всегда такие названия, да и сам тип игры, соответствовали натуре русского ребенка. Н. Соболев, автор обзоров детских книг и настольных игр, предлагал в игре, заимствованной с востока, уменьшить количество клеток (всего их 256), ссылаясь на различие темперамента русских детей и японцев («для живых русских детей непереносно ждать по часу окончания одной партии игры, рассчитанной на терпеливых японцев»). Да и иноземные названия игр, по мнению критика, звучали по-варварски (вместо названия «Ляски», ничего не говорящего русскому ребенку, он предлагал дать игре подходящее по содержанию название «Мала куча»)²⁸.

Распространению настольных игр в детском быту способствовали публикации в педагогических, детских и популярных журналах («Задушевное слово», «Живописное обозрение»). Вместе с играми здесь печатались руководства по самостоятельному изготовлению настольных игр. О художественной культуре журнальных и самодельных игр говорить не приходилось, зато ценилась их доступность для детей всех сословий.

Доступность позволяла ввести настольные игры в обиход детей городской бедноты, для которых открывались досуговые клубы (движение по их созданию стало общественным фактом в начале XX века). И если в казенных

* «Наверно, многие из вас просиживали над коробкою с 15-тью квадратиками, решая разные возможные и невозможные задачи» (Детский отдых. 1881. № 10. С. 248).

** Магазин «Детское воспитание» торговал в 1890-е годы набором из 30 популярных общественных игр (они были уложены в удобный для пользования ящик). «Сложный игральный ящик» выпустил А.Ф. Гильденгаген. Наборы игр предназначались для воспитательных учреждений, а также для детских и подростковых клубов.

*** Образец описания этнографической игры «Меандр» (Рига, 1896): «Эта интересная игра была найдена на каменных плитках при раскопках с археологической целью в Греции и, по всей вероятности, была у древних греков весьма распространена. Название свое игра получила от лентообразного орнамента „меандр“, каким в Греции часто украшались разные предметы» (игра идет на полях разного цвета с помощью кубиков и фишек).

учреждениях для сирот и бедноты игры по-прежнему не приобретались (грешно и накладно), то в клубах, организуемых на частные средства, создавалось что-то вроде игротек. Популяризаторами игр в среде деревенских детей были сельские учителя (по большей части учительницы), приезжавшие преподавать в глубинку. Они привозили с собой образцы настольных игр или, в редких случаях, добивались того, чтобы игры (на правах учебных пособий) приобретались на казенные деньги.

Настольные игры экспонировались на специальных выставках, посвященных детству. На Всероссийских выставках игрушек (первая из них состоялась в 1890 году в Петербурге)^{*} настольным играм отводятся целые разделы, а некоторые игры получают специальные награды (была отмечена настольная игра «Гусек» художницы Н.Я. Симонович, напечатанная в типографии И. Сытина). Издания настольных игр таких фабрик, как московский «Детский мир», не уступали европейским: качественная печать, ламинирование, оформление коробок и т.д. Корреспондент журнала «Игрушечное дело» в разделе новинок отечественных игрушечных фабрик утверждал: «Перечисленные нами игры-занятия все русского производства, и нам особенно отрадно констатировать, что они по исполнению не уступают аналогичным произведениям немецким и французским»²⁹.

Массовое производство настольных игр сказалось на их качестве (плохая печать и бессодержательность). Так, «низкопробными» считались игры, выпущенные в мастерской Б.И. Шайкевича («лубочный текст, антихудожественные картины, мелкий шрифт, дурная печать»)^{**}. Подобные упреки касались многих производителей игровой продукции: они использовали для лото, кубиков и игровых полей случайные картинки (из журналов, рекламных брошюр), не приспособленные к восприятию ребенка^{***}. Беспokoило, что такая продукция может привести к падению художественного вкуса детей. Речь шла не только

* В организации Первой всероссийской выставки игрушек, игр и занятий активное участие принимал Педагогический музей военно-учебных заведений в Петербурге. Сотрудники музея курировали «игрушечную» тему, организуя лекции для родителей. В самом музее была представлена большая коллекция фрёбелевских и образовательных игр.

В петербургской выставке 1890 года приняли участие отечественные производители игровой продукции: Г.А. Тарасенков, Б.И. Шайкевич, С.И. Дойников, а также Санкт-Петербургское Фрёбелевское общество и Санкт-Петербургская мастерская учебных пособий и игр.

** По оценке издателей журнала «Педагогическое дело», мастерская детских игр и забав Шайкевича была одной из самых слабых в Петербурге. Как и в случае с Ермишкиным, педагогическая оценка и покупательская практика заметно различались: играми Шайкевича развлекались во многих петербургских домах (популярны были «Звери забавники», «Веселое лото», «Трубочисть», «Умные дурачки», «Цирк» и особенно лото «Добчинский и Бобчинский»).

*** «Относительно воспитательного значения складных картин должен заметить, что выбор наклеиваемых картин большею частью очень плох. Только в последнее время производители игрушек стали относиться к этому несколько внимательнее: так мы имеем на кубиках „Сказку о коте в сапогах“ и „Два медведя“, изданные порядочно, и сказку о «рыбаке и рыбке», очень плохо исполненную, а затем целый ряд картин без всякого определенного содержания: производители игрушек наклеивали первые попавшиеся под руку картины» (Сборник игр и полезных занятий для детей... С. 33).

о дешевеньких играх на сером картоне, но и о дорогих изданиях, с яркими глянцевыми картинками. Именно такие игры «с претензией» считались хорошим подарком ребенку (восприятие самих детей при этом не учитывалось). Автор статьи из журнала «Русская школа» описывает свои ощущения от навязанных в детстве подарков. Критическим взглядом она смотрит и на нынешние игры, горами лежащие на полках магазинов. «Сколько их тут — этих красивых коробок с новоизобретенными играми! И кто придумывает их? „Ледяные горы“, всех видов путешествия, „Маленький столяр“, оракул, складные картинки, архитектурные кубики — как все это жестко! Ведь надо, чтобы такой предмет стал близким, поддавался усвоению, чтобы над ним можно было творить, любить его, претворять»³⁰. Даже сама игровая коробка, навязчиво красочная и громоздкая, была грубым вмешательством взрослых в детскую жизнь. «Послушно вносишь к себе в детскую какой-нибудь большой ящик с путешествием и думаешь — куда бы поставить его, чтобы он был незаметен и не слишком мешал моей жизни»³¹.

На коробках же изображались счастливые дети, увлеченные игрой. Но, как показывал родительский опыт, содержимое коробок далеко не всегда увлекало ребенка. «Ни разу не имела я удовольствие видеть, чтобы дети мои изобразили из себя тех вышивающих, плетущих или выкалывающих детей, которые обыкновенно так заманчиво изображаются на картинах, украшающих крышки коробок с играми. Содержание коробок обыкновенно транжирилось самым бестолковым образом, так что я под конец перестала и покупать их»³².

О том, что выпускаемые игры далеки от реальных интересов ребенка, много писалось в публицистических изданиях. «Вместо того, чтобы придумывать образовательные, воспитательные или эстетические игрушки, вместо того, чтобы регламентировать игры, мы должны внимательнее всмотреться в детский мир и детскую душу»³³. Этот романтический призыв находил отклик среди сторонников теории «свободного воспитания» и «воспитания в игре» (популярные педагогические методики начала XX века).

Использование настольных игр в детских садах опиралось на специальные игровые методики и международный опыт. Для детских садов составлялись программы, в которые включались списки рекомендуемых игр (автором многих программ была известный педагог Е.И. Тихеева). В целях экономии предлагалось некоторые игры изготовлять вместе с детьми (это касалось изделий из бумаги, игры же на досках рекомендовалось приобретать в магазинах игрушек)*. Пропагандисты воспитания в игре считали прогрессивным методом использование

* «Большинство игр, как всевозможные лото, домино и т.п., дети должны готовить сами. Кроме того, хорошо иметь бирюльки, шашки, хальму, некоторые виды головоломок» (Современный детский сад, его значение и оборудование / Сост. М.Я. Морева и Е.И. Тихеева. СПб.: Изд. Н. Морева, 1914. С. 55).

игр не только в саду, но и в начальной школе. В русских педагогических изданиях широко освещался зарубежный опыт работы «школ игры», в которых дети много играли в известные и созданные их руками игры*. Для широкой публики переведились работы психологов, разработавших методику наблюдений над развитием ребенка с использованием настольно-печатных игр (эти методики применялись потом советскими педологами). Известный психолог А. Декедр создал целую систему игр-лото, позволяющих судить о том, как ребенок различает цвета, формы, объемы предметов, а также их расположение в пространстве**. Систему игр для досуга и развития детей создал бельгийский педагог О. Декроли***. Образцы настольных игр, созданные психологами, шли в производство, а ссылки на знаменитых ученых служили лучшей рекламой для продаваемой игры.

Начало советской эпохи сопровождалось организацией новых форм досуга и обновлением старого. Отношение к настольным играм в этот период было двойственным. В сознании многих настольные игры связывались с буржуазным стилем жизни. Так отчасти и было — настольными играми на досуге занимались те, кто имел этот досуг. Идеино настроенные советские родители отказывались играть со своими детьми в лото-домино, считая подобные занятия признаком буржуазности (а если и играли, то не афишировали это). С другой стороны, именно настольные игры были самым демократичным и доступным развлечением для дома. В пользу настольно-печатных игр говорило и то, что они совмещали в себе зрелищность искусства, содержательность книги и концептуальность лозунга. Все эти достоинства необходимо было использовать в программе революционного обновления быта и воспитания.

Для ранних деятелей советской (точнее, революционной) культуры обновление связывалось с эстетическим преобразованием действительности. Демократичная и доступная игра помогала нести искусство в народные массы. В статье «Застольные игры», написанной Н. Соболевым, описывалось широкое поле деятельности, которое открывалось для создателей настольных игр революционной эпохи. Первое место в процессе обновления детской игры

* Американская «Школа игры» в Андовере описана в книге Г. Джонсон «Воспитание посредством игр и забав», переведенной с английского в 1915 году.

** В главе «Наблюдение» Декедр описывает свою методику определения уровня развития ребенка с помощью различных видов лото, специально созданных им. Среди них — лото Игара (шестнадцать предметов разных цветов), лото с лампами (один предмет разных цветов), лото с туфлями (различение лево-право), лото с флагами и ключами (четыре положения предмета), лото на столе (ориентировка), накрытый стол (недостающие предметы), лото с тремя цветами (тело, ноги, шапка разных цветов), лото с позами (Декедр А. Развитие ребенка от двух до семи лет (экспериментально-психологическое исследование) / Пер. с фр. А.А. Люблинской. Л.: Госиздат, 1925).

*** Среди игр, созданных Декроли: зрительные игры (игры на различение цветов, форм и направлений), арифметические игры, игры на время, игры на обучение чтению, игры по грамматике и развитию речи и другие (Зарубежная педагогика. Сб. 2 / Под ред. М. Штейнгауз и А. Пинкевича. М.; Л., 1931).

Соболев отводил художникам. С их помощью можно покончить с пошлостью и халтурой и сделать настольную игру произведением искусства. Прежних игр, по мнению критика, не касалась рука художника: «Ужели художники, с их обостренным чувством цвета, с их инстинктивным отвращением к некрасивому и бесформенному, допускали своих детей играть в эти, большей частью, грубые, пошлые, отвратительные по выполнению, хотя часто остроумные по идее и фабуле игры?»* Художники же предпочитают творить дорогие изделия из керамики, фарфора, камня, в то время как «игрушки и игры, не в пример дорогим тарелкам, проникнут в самую гущу демократического населения, хотя и детско-го»³⁴. Представление о том, что революционное преобразование мира требует участия творческих людей, разделяли и педагоги. В педагогических программах 1920-х годов учитель сравнивался с художником, а метод коммунистического воспитания — с творчеством**. Революционная метафорика находила свое воплощение в авангардном оформлении детских книг и настольных игр.

Поначалу казалось, что процесс обновления не приведет к отказу от прежних игр. Надо только убрать из них те, которые унижают человеческое достоинство (например, карточные «дурачки» — «довольно с нас дураков, пора учиться быть джентльменами»). Описывая в 1918 году игротеку детского приюта, Соболев замечает, с каким интересом «дети революции» играют в игры типа «Старайся вверх», «Мяу-мяу», «Моя лошадка», «Цирк». Эти игры, проверенные временем, рассчитаны на развитие состязательности, при этом ребенок испытывает эстетическое удовольствие при виде красочно оформленного поля***.

Однако художественным переобразованием прежних игр дело не ограничилось. Задачей «текущего момента» стала замена «старорежимных» игр на революционные. В режиме эксперимента были предприняты попытки превратить игру в средство наглядной агитации среди рабочих и красноармейцев. Реализовать политическую идею на игровом поле довольно сложно: правила основаны на паритетном соотношении сторон, а революционная идеология исходит из господства только одной из них. Соединение идей и правил приводило порой

* «Они в безраздельном владении Шайкевича, Ермишкина и проч. Рижские издания лучше наших доморощенных, заграничные лучше рижских, но и от них не веет подлинным искусством, шаловливостью большого таланта. Пыталась улучшить это дело петербургская мастерская учебных пособий и игр (на Троицком), но и ее издания только приличны: они блеклы, непаздничны, не радуют глаза» (Игра, непериодическое издание... 1918. № 3. С. 16–17).

** «Метод коммунистического воспитания есть метод художественного творчества и только в формах и законах последнего следует искать руководящих указаний для нашей воспитательной работы» (Шульман Н.М. Мысли о коммунистическом воспитании. Одесса, 1923. С. 32). Наум Шульман стал впоследствии «курировать» издания настольных игр, разрабатывать методику работы с ними.

*** В качестве примера Соболев приводит игру «Пять в ряд». Игра представляет собой серое поле с многочисленными в шахматном порядке расположенными белыми кружочками (всего 196). Каждый из игроков попеременно кладет картонные кирпичики своего цвета, стараясь установить их «пять в ряд», а другие ему мешают. В результате доска приобретает вид разноцветного поля, которое может быть очень красивым при хорошем подборе цветов.

к абсурдным результатам (игра не игралась, становясь плакатом). Однако в целом настольная игра вписалась в культурный авангард революционной эпохи.

Вписалась она и в советские педагогические практики: играми воспитывали новое сознание, обучали культуре и новому быту. С помощью игр преподавали азы политграмоты и политэкономии, военного дела и армейской подготовки. Считалось, что занятие настольными играми развивает мышление и логику, необходимые будущему рабочему и солдату.

Настольными играми стали активно комплектоваться детские очаги и приюты, организованные в 1920-х годах. Поначалу новых игр там почти не было — в ход шли старые игры и их переиздания*. Но к концу первого советского десятилетия стал складываться фонд новых детских игр. Его созданию способствовала активная деятельность комитетов и комиссий по игре и игрушке. Такая комиссия была создана в 1921 году при Педологическом институте. Своей целью она ставила изучение детской игрушки прошлого и настоящего, а также «реформу игрушки, удовлетворяющей требованиям современной науки о ребенке»³⁵. Специалисты в области детского воспитания и детской психологии были включены в составы редакций, выпускающих книги и игры для детей. Одной из первых занялась выпуском такой продукции петроградская артель «Детский труд» (серия «Новые детские игры»). Игры выпускало культурно-просветительское кооперативное товарищество «Начатки знаний», организованное в Петрограде в 1918 году. В редакционный совет издательства входили опытные педагоги Г.Г. Тумим, Н.А. Альмединген, Е.И. Иорданская, А.М. Калмыкова. Издательство специализировалось на выпуске качественной литературы для детей и юношества (художественной и научно-популярной). Впечатляющей стороной его деятельности стало создание новых игр. «Культурно-просветительное кооперативное товарищество „Начатки знаний“ приступило к изданию игр для детей и юношества, имея в виду придать игре, кроме занимательности и современности, главным образом, учебно-образовательный характер»**. Среди игр этого издательства — игры на бумажных полях («Артиллерийский бой. Военно-стратегическая игра», «Вокруг света по пятиконечной звезде. Географическая игра»), лото («Азбука-лото», «Лото иностранных языков»), головоломки (тридцать видов), разнообразные картонажи для вырезания и складывания (более шестидесяти видов). Основным работчиком соревновательных игр на полях был И.Р. Белопольский, который,

* Описывая игры 1920-х годов, педагог-издатель Горбунова-Посадова называет «крестики-нолики», «складные картинки», «15 квадратов», «мельницу», «Тише едешь — дальше будешь», «верх и вниз» (среди названных игр нет ни одной новой) (Горбунова-Посадова Е., Короткова Е. Самодельные игры. Как их делать и как в них играть. М.: Посредник, 1926).

** «Большинство игр, кроме новых сведений, которые незаметно почерпываются играющим, дает также возможность развивать в нем самостоятельность, самодеятельность, находчивость и даже положительные стороны характера» (Каталог образовательных новых игр «Начатки знаний». 1927).



Образцовый досуг в советской семье — отец с сыном играют в арифметическое лото

помимо большого стажа революционно-пропагандистской работы, имел опыт работы с графиками и диаграммами. Выпуск игр в издательстве «Начатки знаний» — свидетельство того, какое серьезное значение придавалось настольным играм в области просвещения*.

В деятельности новых издательств, занявшихся выпуском игр, активную роль играли профессиональные художники. Их привлечение сказалось на повышении художественного уровня настольно-печатных игр. Принимали участие в составлении игр и писатели — они давали играм стихотворные сопровождения, писали текстовки, придумывали сюжеты**. Но главными личностями стали разработчики игр (среди них специалисты по шахматно-шашечным играм). При издании игры стало нормой указывать несколько имен: автор (разработчик), педагог, художник и консультант (специалист в той области знания, которой посвящена игра).

* Целям просвещения служили досуговые издания 1920–1930-х годов, выпускаемые известными популяризаторами науки. Авторы сборника «Наука на досуге» 1935 года (инициатором издания был Яков Перельман) ставили своей целью «повысить культурный и общеобразовательный уровень молодого читателя, в частности помочь ему выполнить важнейший лозунг комсомола: „Каждому комсомольцу — среднее образование.“» (с. 3). В состав сборника входили затеи, фокусы, головоломки, настольные игры по физике, математике, географии, астрономии, метеорологии, химии.

** Л. Кассиль был автором игры «Вертолина» (1939), А. Введенский написал стихотворный текст к игре «Прятки» (1939), по идее Б. Житкова были сделаны кубики с карикатурами на политических врагов. Известен факт участия в создании игр Д. Хармса.

Участие профессионалов обеспечивало предметам досуговой культуры 1930-х годов высокий художественный уровень. Настольные игры этого времени отличались энергичной графикой, новаторским оформлением и актуальностью идей. Обновление касалось не только настольных игр, но даже таких мелочей, как фантики и коробки конфет. По предложению наркома пищевой промышленности Микояна художники приняли участие в создании коробок и фантиков для конфет. Когда конфеты съедены, картонная упаковка становится материалом для детской игры*.

Настольные игры активно печатались в новых детских журналах, продолживших практику дореволюционной периодики. Так, среди первых редакторов «Мурзилки» был А. Федоров-Давыдов (до революции он выпускал журнал «Светлячок»). Традицию награждения подписчиков играми он продолжил в советском журнале для детей. В конце 1920-х «Мурзилка» наградил самых активных подписчиков листом для моделирования «Мавзолей», панорамой «Колхоз» и несколькими видами лото («Под водой», «Наш лес», «Замарашка»). Играми награждал своих читателей журнал для детей «Искорка».

Настольные игры 1920–1930-х годов изготавливались в кооперативных мастерских, артелях и на фабриках игрушек. Отсутствие государственной централизации обеспечивало издателям относительную свободу в содержании и оформлении игр (хотя и не без потерь в качестве). Этим производство игровой продукции отличалось от деятельности детских книгоиздательств, ставших полностью государственными.

В начале 1930-х годов в Загорске (ныне Сергиев Посад) был открыт Научно-экспериментальный институт игрушки, сотрудники которого разрабатывали новые типы игр и игрушек. Ведущим производителем настольных игр являлся КОИЗ (Кооперативное объединенное издательство), отделения которого были в Москве и Ленинграде. Специалисты по настольным играм ставили задачу создать принципиально новые игры, и им это удалось — детские игры с грифом КОИЗа были самими интересными в довоенный период. В 1935 году КОИЗ издал и подготовил к производству 172 новые настольные игры. Среди них: лото, головоломки, парные картинки, аттракционы, кубики, домино, игры шашечного типа, «гуськи». Тиражи выпуска настольных игр были очень высокими (до 2–3 десятков тысяч на каждое наименование игры). КОИЗовцы были инициаторами проведения конкурса на лучшие печатные игры и игрушки для дошкольников, объявленного Наркомпросом в 1935 году. В комиссию под руководством замнаркомпроса С. Эпштейна входили Е. Флерина, представлявшая

* Наталия Сац, создательница советского музыкального театра для детей, вспоминала, с каким энтузиазмом была воспринята идея игрового оформления конфет. Среди придуманного художниками — детские кубики «Сказки Пушкина» художника В. Рындина (каждый сорт даже лежит в особом кубике). Кукрыниксы сделали коробку «Домик дедушки Крылова» (Сац Н. Новеллы моей жизни. М.: Искусство, 1984. Кн. 1. С. 350).

комитет по игрушке, А. Хейфиц, представитель КОИЗа, художник Д. Горлов, В. Смирнова из Союза писателей, профессор-педагог Н. Шульман.

Несмотря на то что настольно-печатные игры изготавливались из доступного картонажного материала, они были сравнительно дорогими. В обычной практике 1930-х годов дети занимались самодельными играми (даже шашки делались собственноручно из картона или пуговиц). Так что пособия на тему, как самим сделать ту или иную игру, были очень актуальны. Создание самодельных игр, помимо очевидной экономии, приучало детей к коллективной деятельности («надо собрать только копейки и общую энергию»), которая ставилась во главу угла советской педагогики.

Проблему обеспечения настольными играми советских детей должны были решать пионерские игротеки. Их развернутая сеть начала организовываться во второй половине 1930-х годов. Наркомпрос направил руководящие письма начальникам пионерских лагерей, директорам школ, парков, клубов, детских санаториев. В письмах рекомендовалось оборудовать для досуга школьников игровые площадки. Игротеки выдавали игры для занятий в комнатах и на детских площадках. Были игротеки, обладавшие прокатным фондом для выдачи игр детским учреждениям (или на дом).

В списке настольных игр, рекомендуемых для летней площадки пионеров, назывались (помимо шахмат и шашек) различного вида домино, мозаики, китайские головоломки, «Летающие колпачки», «Кто поймает», блошки, бирюльки. Детям выдавались лото: «Хочу все знать», «Ботаническое лото», «В лесу и на озере», «Лото цветов», «Кем быть», «Зоолото», «Сказки Пушкина». Среди игр на картонных полях рекомендовались «Цирк», «Северный полюс», «Рич-рач», «Вверх-вниз», «Ледовое побоище», на военную тему: «Крепи оборону СССР», «Морской бой», «Красная армия», «Снайпер»³⁶. Игротеки не обходились без популярной игры «Свинки» (одно из названий игры со свинцовыми шариками, которые надо загнать в лунки на игровом поле)³⁷. Все перечисленные игры производились на советских фабриках игрушек. Педагоги, изучавшие детский спрос на игры, признавали, что наибольшей любовью пользуются «веселые игры» (то есть «игры случая», которые вызывают у детей наиболее сильные эмоции)^{*}. К таким играм относились «гуськи», основанные на чистой случайности и не требовавшие расчетов. 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»³⁸.

* Согласно результатам, опубликованным в журнале «Советская игрушка» (1935, № 2), спрос на игры разделен следующим образом: общественно-полезные — 9, природоведческие — 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. Как видно, посетители игротеки в московском Парке культуры и отдыха предпочитали играть в «игры веселого характера».

Для домашних занятий рекомендовались языковые лото, которые и в советское время оставались главным подспорьем при раннем изучении иностранных языков. Однако языковых лото, по свидетельствам продавцов игрушечных отделов, катастрофически не хватало³⁹.

Много игр было разработано специально для работы в детских садах. Их выпуском занимался целый штат серьезных специалистов. В дошкольную комиссию, помимо педагогов-практиков и методистов, писателей и художников, входили психолог Л.С. Выготский, искусствовед А.В. Бакушинский, редактор и переводчик М.А. Гершензон. И хотя их слово было только совещательным (решение оставалось за педагогами), само участие таких личностей в судьбе изданий для детей показательно.

Одновременно с организацией игротек проводились психологические исследования предметно-пространственной среды, окружающей ребенка. Группа психологов исследовала предметно-пространственную среду Детского городка в ЦПКиО им. Горького в Москве⁴⁰. Среди объектов Детского городка были познавательные игры и аттракционы. Результатом участия психологов и педагогов в изучении и создании настольных игр была разработка возрастных рекомендаций. Обязательным стало указание возраста ребенка, для которого предназначена игра. В соответствии с этим продумывалось содержание игр и их оформление. Правда, и здесь самым сложным оказалось изложение правил. Специалист по методике настольной игры Е. Гроздова в статье «Пороки настольных игр» писала по этому поводу: «Одна из основных задач производства заключается в том, чтобы найти новые, интересные и вместе с тем простые литературные формы для изложения правил настольных игр»⁴¹. Однако формулировки правил часто оказывались невнятными (использование литературных приемов только усиливало невнятицу). В фильме «Подкидыш» (1939) устами Ф. Раневской озвучена пародия на игровые правила: «трое играющих берут четыре фишки, а пятый все время выкидывает», «лиса, будучи съеденной, делает четыре хода назад» (факт пародирования свидетельствует о широком распространении настольных игр).

В 1932 году возник Совет по игрушке, который выполнял роль контролирующего органа (а в 1934 году на его основе был создан Комитет по игрушке). В задачах Совета — браковать игры «за идеологическую невыдержанность, антипедагогичность, а часто и просто за безграмотное и безобразное художественное оформление»⁴². Так была забракована игра «Черный Петя», поскольку через эту игру воспитывается «презрение к черной расе». Критике подвергались также игры с «идейно правильными» сюжетами («Будь готов!», «Я безбожник, а ты?»), но с авангардным оформлением и гротескным воплощением темы. Эпоха революционного авангарда уходила в прошлое, и этот процесс, во многом репрессивно-директивный, напрямую касался

продукции для детей*. В детскую игру и детскую книгу возвращались сентиментальные мотивы (авангардная стилистика началась с их отрицания). Подобное возвращение можно было бы принять за благо, поскольку сентиментальная стилистика органична для домашней игры. Но отказ от авангарда со свойственной ему экспериментальностью привел к усредненности и блеклости советских настольных игр. Культурный уровень ребенка, о поднятии которого писали методисты, ограничивался рамками советских стандартов**.

Усилия специалистов в области игры наталкивались на неизбежные проблемы советского дефицита (нехватка бумаги, оборудования, помещений). Согласно данным статьи «Отсталый участок» (Советская игрушка. 1935. № 2), в крупнейшем универсаме Москвы находилось в продаже не более пятнадцати видов настольных игр (в дореволюционном «Детском мире» их было около сотни), а производили настольно-печатные игры в Москве только две фабрики. Недостатком было и то, что путь от разработки игры до ее выпуска затягивался на годы. От этого страдала актуальность игры***. Нешироким оставался выбор книжечек и игрушек, которые, в силу сложности производства, были штучным товаром****.

В постановлении 1935 года «О мероприятиях по расширению производства игрушек», принятом экономическим советом РСФСР, печатные настольные игры были выделены в специальный раздел с перечислением игр по темам (бытовые, общественно-политические, технические) и «игровому построению» (парные картинки, книжки-картинки, лото, квартеты, «гуськи», домино, шашки, шахматы, головоломки, викторины)*****.

Постановления об игре и игрушке не столько содействовали улучшению ситуации, сколько закрепили кодекс идейных требований, предъявляемых к игрушке. «Советская детская игрушка, технически и внешне художественно хорошо выполненная, должна веселить ребенка, содействовать воспитанию у него чувства бодрости, жизнерадостности и культурного отношения к вещам. По сюжету должна ширить кругозор ребенка, ярко отображать

* «В детской литературе имеются свои серьезные болезни. Крайне сильны тенденции авангардизма. В ряде книг основными ведущими борцами за социализм даны дети, противопоставляемые коллективу рабочих, партийных и комсомольских ячеек» (Детская литература. Бюллетень критико-библиотечного института. 1932. № 1. С. 4).

** «Насыщенные интересным содержанием, хорошо художественно оформленные печатные игры могут содействовать поднятию культурного уровня и развитию художественности и эстетического чувства» (Настольные печатные игры, игрушки и занятия // Советская игрушка. 1935. № 2. С. 18).

*** Так, выход игры «Спасение челюскинцев» запоздал на два года (Рейзнер И. На старые темы // Игрушка. 1938. № 1). Но в целом обвинения в «халтуре» деятелей КОИЗа напоминали скорее травлю его сотрудников, чем объективную критику.

**** В 1928 году Госиздат выпустил две книги Маршака с эффектом поглощения света «Синие загадки — красные разгадки», «Ящик-рассказчик. Загадки». Синие и красные картины были напечатаны одна поверх другой. К каждой книге приложены две прозрачные бумажки — синяя и красная, через которые надо было читать текст.

***** Там же давалось техническое описание настольно-печатных игр: печатаются литографским способом на писчей бумаге и наклеиваются на древесный картон, даются в коробках с этикетками, включают правила и игровую аппаратуру (Там же. С. 6).



Прилавки магазина игрушек Москоопкульта, 1935

социалистическое строительство, технику и оборону, знакомить с бытом народностей СССР, с революционной борьбой пролетариата. Игрушка должна выработать ясное представление ребенка о природе, о животных, о труде и быте. Игрушка должна быть рассчитана не только на отдельных ребят, но и на детский коллектив, обеспечить в игре воспитание коллективных навыков, выработать инициативу, предприимчивость»⁴³.

Поначалу в советских изданиях можно было найти информацию о том, какие игры для детей производятся за рубежом. В пионерских журналах помещались правила этих игр и фотографии играющих детей. Так в журнале «Огоньки» за 1929 год сообщалось, что американские дети увлекаются настольной игрой «плюс и минус», которая помогает изучить счет (вертушка с цифровым кругом и стрелкой со знаками плюс и минус). Некоторые виды зарубежных игр перепечатывались в советских изданиях (например, игры на тему правил уличного движения). Со второй половины 1930-х годов всякое упоминание о жизни за рубежом стало сопровождаться отрицательными коннотациям. Обличался немецкий фашизм, американский капитализм, французские полицейские, английская система правосудия и т.д. В ряду «преступлений капитализма» оказались и настольные игры. «В буржуазных странах многие настольные игры построены в целях привития детям религиозных взглядов, панорамы так называемого „рождества“ и „воскресения христов“, ноева ковчега, игры во всех святых, обучение

счету на четках и т.п. Заграничные игры военной тематики носят не оборонный, а милитаристический характер, развивающий интерес и стремление к военным авантюрам и т.п. А сколько там игр, затушевывающих классовую сущность, воспитывающих беспрекословное и рабское повиновение более сильному, — игр, убивающих живую инициативу творчества, способность критически мыслить. Как правило, зарубежные игры воспитывают пренебрежительное, высокомерное отношение к народам других стран»⁴⁴. Свидетельством «надвигающегося кризиса и роста бандитизма» считались игры на «уголовно-приключенческие сюжеты» (поиск преступника полицейскими и детективами)⁴⁵. С конца 1930-х годов информация о новых зарубежных играх перестала поступать.

Зато пришло время настольных игр национальных республик: эти игры печатались в целях интернационального воспитания. Журнал «Затейник» для таких игр отводил специальные странички⁴⁶. Правда, широкого распространения национальные игры так и не получили: интернационализм ограничивался узкими рамками, и отдохнуть надо было всем «по-советски». Характерно и то, что большинство изданий настольных игр, предназначенных для союзных республик, печаталось на русском языке.

Ряд тематических новшеств 1930-х годов был связан с обращением производителей игр и игрушек к сюжетам популярных фильмов и мультфильмов. В мировой практике это стало обычным делом: популярный киноперсонаж тут же воплощался на игровом поле или в облике игрушки. Белоснежка Диснея царил на полках игрушечных магазинов одновременно с победоносным шествием по кинотеатрам мультфильма «Белоснежка и семь гномов». В советской практике все было иначе. С одной стороны, производителей игрушек призывали активнее использовать популярные образы киноиндустрии⁴⁷. А с другой, существовало много препон (от идеологических до производственных), которые мешали это осуществлять*.

Настольные игры 1950-х отличались от предшествующих прогрессом в использовании материалов для их изготовления и электротехнических средств, в них применяемых. Что же касается экспериментальной работы, которую активно вели педагоги довоенного времени, то она свелась к апробированию готовых игр в детских садах (без психолого-педагогической статистики). Расхожим стало мнение, что эксперименты приводят к излишнему усложнению игр. С иронией Л. Кассиль писал о педагогических «премудростях» в играх для детей: «Встречал я подчас как будто и неплохо задуманные с педагогической точки зрения и внешне приятно оформленные настольные игры, столь отягощенные всякими премудростями, которые авторы решили всучить ребенку

* Взять американские образцы не позволяла «собственная гордость» и скудость средств. Среди диснеевских мультперсонажей исключение было сделано для трех поросят, успешно противостоящих фашисту-волку (на тему мультфильма были выпущены книжки-игрушки и оригинальная настольная игра).

под видом игры, что подобного рода игрушки превращались в скором времени в утомительное занятие»⁴⁸. Упрек в «премудростях» справедлив лишь отчасти: экспериментаторы 1930-х годов стремились учитывать психологические особенности детского возраста, создавая игры разного типа.

В 1950-е годы настольная игра лишается той статусности, которая приписывалась ей идеологическими и воспитательными доктринами предыдущих десятилетий. Вместо политпросвещения — социально-бытовая, природоведческая, культурно-просветительная тематика, актуальная для детей младшего возраста. «Воспитательная ценность настольно-печатных игр заключается в том, что, используя их, педагог в живой действенной форме знакомит детей с окружающей действительностью, воспитывает интерес к родной природе, уважение к труду советских людей»⁴⁹. Количество рекомендуемых для занятий настольных игр по-прежнему было очень велико.

В методическом указателе «Игрушки и пособия детского сада» (1951) рекомендовались следующие группы игр для детских садов:

- 1) игры с картинками (лото, парные игры, квартеты). Рекомендовалось использовать их для занятий на сравнение и выбор предметов, для группировки по внешним признакам или по назначению, для игр на запоминание предметов и их расположения в пространстве;
- 2) разрезные картинки, складные кубики и плоски. Они использовались для решения конструктивных задач и головоломок;
- 3) «гуськи» с игровой картой и сопровождающим текстом. Они способствовали выработке выдержки и желания преодолевать препятствия;
- 4) картинки для вырезания (одежда для картонных кукол, персонажи сказок для настольного театра, обстановка комнаты). Из отдельных картинок можно составлять с детьми сюжетные картины;
- 5) домино, требующее сравнения и выбора предметных фигур.

Рекомендательные списки составлялись и для пионерских игротек: упор в них делался на игры, требующие раздумий: это головоломки и комбинационные игры («Осада крепости», «Мельница»). В качестве развлекательных предлагались «Наперегонки» (типа «рич-рач»), «Вперед-назад», любимые детьми «Летающие колпачки», «Города нашей страны» (лото)⁵⁰. При разработке сюжетов новых игр производители ориентировались на формы популярного у школьников досуга: массовые виды спорта (футбол, хоккей), собирание марок, любимые книги*.

* «Любители марок называются филателистами. Большинство наших читателей — филателисты. Они коллекционируют марки всех стран, а в особенности советские памятные марки» (Филателистическое лото // Затеи́ник. 1940. № 10). А.Б. Лоев, сотрудник журнала и составитель игры, предлагал делать серии марок самим (сельскохозяйственная выставка, пионерская дружина, седовцы, Красная армия и военно-морской флот, авиапочта), а после играть в них как в лото.

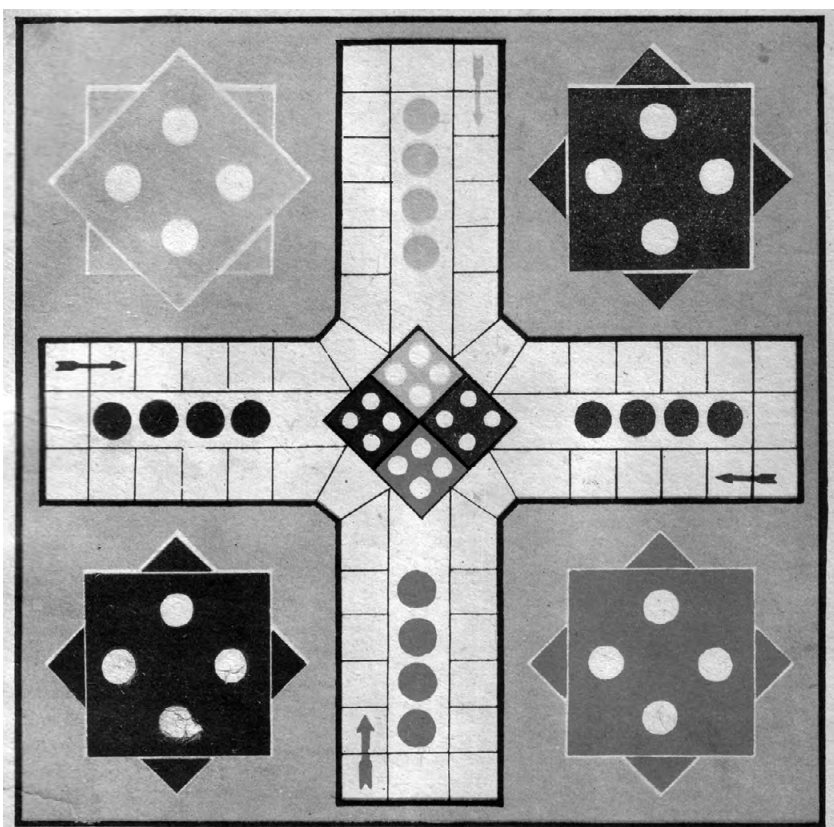
Настольные игры по-прежнему использовались в клубной работе для развлечения и культурного просвещения молодежи. Распространенная форма клубных досуговых изданий — настенные игры-плакаты с целым набором игр. Центральный дом железнодорожника в Москве издал в 1956 году несколько красочных плакатов с играми. Среди игр, которыми предлагалось развлечь молодых железнодорожников, — «Лебедь, щука и рак», «Кто первый скажет сто», «Вертолина», головоломки, «Мотогонки», «Встречный ход» (те же игры, что и в пионерских игротеках).

В 1960–1970-е годы настольная игра оставалась основной частью досуга, проводимого детьми в помещении. Только теперь этот досуг был в большей степени ориентирован на мир семьи. Посещение членами правительства Всесоюзной выставки игрушек в 1965 году — знак партийно-правительственного внимания к семье. Такое же внимание обращено на производство настольных игр и игрушек, дефицит и низкое качество которых были неизменной советской проблемой. В этот период начинается обмен опытом с производителями игрушек в капиталистических странах и странах социалистического лагеря. Особенно тесные контакты были с фабриками игрушек в Германской Демократической Республике.

Выпуском настольных игр этого времени занимались фабрики игрушек и предприятия, производившие бумажно-беловую продукцию*. Материалы, применяемые для изготовления игр, и способы их производства модернизировались. На фабриках игрушек появились вакуумно-формовочные прессы для создания объемных игровых полей с применением полимерных материалов. Использование новых материалов для настольных игр и игрушек регламентировалось строгими санитарными нормами (за их соблюдением следили не только на производстве, но и во вневедомственных комиссиях по игрушке при городских отделах народного образования)**. И хотя всевозможные контролирующие инстанции создавали для производителей игр немалые трудности, игры советского времени были самыми «здоровыми» — в них использовались безвредные для ребенка материалы и красители. Тематика этих игр не касалась негативных сторон жизни (криминальных и полицейских сюжетов) — никакой агрессии и шпионских страстей. Так, в каталогах производственного объединения «Ленинградская игрушка» 1960–1970-х годов среди прочего указаны «Спортивные стрелы», «Веселые загонялки», «Пловцы», «Подводная лодка», а также электрифицированные и магнитные игры («Чудо-огонек», «Три круга», «Любимые сказки», «Дважды два», «Угадай-ка», «Волшебная стрела», «Под парусами», «Автокросс», «Водные лыжи»).

* В Ленинграде главными производителями настольных игр были «Ленингрушка» и «Парус» (последнее занималось выпуском бумажно-беловых товаров, в том числе картонажных игр).

** Такая комиссия, созданная в 1943 году при ленинградском комитете по образованию, работала в течение нескольких десятилетий. В годы перестройки комиссия была распущена.



Поле для игры «Кто быстрее» («Рич-рач»)

В советское время издавалось много познавательных игр. Они помогали проверить школьные знания и расширить их интересными сведениями. Загорающиеся лампочки указывали на правильный ответ, и это было привлекательным игровым приемом. Игры служили хорошим подспорьем для родителей в их занятиях с маленьким ребенком счетом, азбукой, но не только. В родительском дневнике Л. Пантелеева «Наша Маша» много записей о совместном чтении хороших детских книг, а вот упоминания об играх очень скупы. Только одна из воспитательных функций игры кажется писателю по-настоящему ценной — умение подавлять раздражение и обиду (благородство и честь Л. Пантелеев считал основами личности, которые закладываются с детства). Игра давала отцу повод поучить пятилетнюю девочку благородным манерам, которые нелегко даются ребенку при проигрышах*.

* Перед началом игры в лото он провел с дочерью разъяснительную беседу. «Объяснил, что плакать и судиться, когда проигрываешь, нехорошо, некрасиво. Надо взять себя в руки, улыбнуться и поздравить того, кто выиграл». Девочка восприняла такое поведение как очередную игру и с удовольствием его продемонстрировала (Пантелеев Л. Наша Маша. Л.: Детская литература, 1966. С. 303).

Но игра — это не только воспитательное средство, но и увлекательное азартное занятие, собирающее вокруг домашнего стола детей и взрослых. В одном из рассказов Р. Погодина из сборника «Кирпичные острова» описывается, как увлеклись взрослые настольной игрой, подаренной мальчику на день рождения. Игра эта называлась «Кто быстрее»*. «В коробке лежала расчерченная на линии и кружочки картонка. Каждому игроку полагалось по три деревянные фишки. Нужно было кидать пластмассовый кубик, смотреть, сколько выпадет очков, и на столько кружков передвигать свою фишку. Еще нужно было убежать от идущего сзади, чтобы не сбил. Если собьют, начинай сначала». Мальчишки стали с увлечением играть в эту игру, смеясь и поддразнивая друг друга. В это время один из взрослых гостей увидел игру.

— Смотрите!.. Это же «Рич-Рач»! — изумленно воскликнул дядя Боря, вылезший из-за стола. — Великолепная игра. Я ею в детстве увлекался. Елизавета Петровна, Люся, идите сюда! — Мама и тетя Люся подошли к ребятам. За ними потянулись и остальные.

— «Рич-Рач»!.. Это же подлинный «Рич-Рач»! — восторгался дядя Боря. — Ребята, у вас три фишки лишние. Можно мне?

— Пожалуйста, — великодушно разрешил Мишка и зашептал: — Ну что, видели, какая игра!.. Это не шоколадки разные, не всякие там тренди-бренди.

А дядя Боря уже кидал косточку и шагал фишкой по полю⁵¹.

Увлеченность взрослых игрой столь велика, что дети вынуждены были уступить ее старшим.

* Среди многочисленных названий этой игры — «Тише едешь — дальше будешь». Под таким названием она издавалась в первые десятилетия XX века. В игре используются четыре пешки разных цветов. Надо с помощью кубика обойти все поле и поставить все свои пешки в дом. Игра идет двумя костями. Выпавшие очки можно делить между своими пешками. Если выпало шесть очков, то можно кинуть еще раз. Через другую пешку можно перескакивать. Если квадрат занят чужой пешкой, то ее возвращают к началу. Если своей, то ставят рядом две пешки. Выиграл тот, кто выставил все свои пешки в дом (по кн.: Качалов К. Домашний досуг. Игры, загадки, головоломки, фокусы, ребусы, настольные игры. Прилож. к журналу «Красная деревня». Л.: Изд. Лениблисполкома, 1928).

Дети и карты: бытовые практики и литературные мифы

Азарт и страсть, охватывающие игрока во время игры, вызваны желанием добиться первенства и удачи. Кидая кости или выкладывая карты, игрок бросает вызов судьбе. Выигрыш свидетельствует о благосклонности судьбы, а проигрыш заставляет усомниться в удачливости игрока. Вот почему радуют даже малые ставки и огорчают копеечные проигрыши. Описание страстей, вызванных игрой, — топос в литературе XVIII–XIX веков. Эпоха повсеместного увлечения азартными играми давала для этого много материала. Для писателя-романтика игра и страсть характеризовали натуру человека, бытописатель видел в них деталь современного быта, а моралист воспринимал как доказательство падения нравов. Моделью игры были карточные игры, ставшие «центром своеобразного мифообразования эпохи»¹. Прочие азартные игры, не менее популярные, чем карты (например, лото), не имели такого культурного статуса*.

Карточный «миф» был фактом культуры, но родился он в повсеместных житейских практиках: за карточные столы игроки садились в публичных собраниях, дворянских клубах, трактирах и ресторациях, гостиницах и домашних комнатах. В «Панораме Санкт-Петербурга» за 1834 год писалось: «Можно положительно сказать, что семь десятых петербургской публики с десяти часов вечера играет в карты»². Карточные грехи взрослых искупались налогами в пользу детей: на пошлины с ввозимых в Россию карт был основан и содержался Воспитательный дом ведомства императрицы Марии. При Воспитательном доме также была мастерская по печати карт, на отчисления от продажи которых содержались сироты.

В восприятии самих детей карты были непременным атрибутом досуга старших (азартными или коммерческими были эти игры — для ребенка неважно). Так оно и было в действительности: на праздничных вечерах взрослые члены семьи и их гости садились за карты, пока дети и молодежь проводили время

* Пик популярности лото как азартной игры приходится на 1840-е годы, когда в дворянских клубах были установлены специальные игровые автоматы. По свидетельству очевидца, за игру садилось одновременно до 200 человек, проводивших за столом по 8–9 часов подряд («Игра лото с описанием ее истории и приложением к ней математических вероятностей, таблицы выигрышей и проигрышей каждого номера в Московском Дворянском клубе за четыре месяца, ключа, по которому должно составлять для лото карты и нового способа играть в лото посредством обыкновенных карт», 1843).

в подвижных или театрализованных играх^{*}. Восстанавливая семейно-исторический контекст детства, мемуаристы вспоминают карточные игры, которым отдавали предпочтение старшие члены семьи (популярность игр менялась от десятилетия к десятиетию, так что названия игр служили для периодизации прошлого)^{**}. Рассказы о карточном досуге старших, как правило, окружены сентиментальным флером, свойственным семейным воспоминаниям. «Отцы», по мнению «детей», ведут себя за карточной игрой безупречно^{***}. Там же, где игра становилась слишком расточительной, появлялся повод полюбоваться широтой натуры «отцов» (мелкая расчетливость приписывается поколению «детей»). Довольно часто в роли игроков изображаются патриархи семьи (бабушки и дедушки). Они не только раскладывают пасьянсы («женский» топос), но и дают выход своим страстям в азартных играх («мужской» топос).

Отсутствие карт в доме обговаривается мемуаристами особо, как свидетельство просвещенности родителей. Так, дочь адмирала Мордвинова в своих воспоминаниях подчеркивала, что карт в их доме не было (зато отец всячески поддерживал интерес молодежи к шахматам)^{****}. Московский купец Харузин, человек начитанный и культурный, также отрицательно относился к картам, и этим досуг в доме Харузиных, по словам его дочери Веры, отличался от развлечений московских купцов, проводивших много времени за карточной игрой^{*****}. Крестьянский сын Георгий Жуков, будущий маршал,

* Картина типичного семейного досуга в городе (середина XIX века): «Вечерами, в кабинете или в диванной, а то в „угловой“, устраивалась для старших карточная игра, большею частью вист, а домашняя молодежь, к которой присоединялись часто приходившие в семейные дома запросто, „на огонек“, юные гости обоего пола, веселилась в зале и гостиной от души и тоже запросто, устраивая шарады (чаще по-французски) и другие игры, а иногда и танцую под аккомпанемент кого-нибудь из своих» (Давыдов Н.В. Из прошлого. М.: Изд. т-ва И.Д. Сытина, 1914. С. 69).

** По воспоминаниям графа В.А. Соллогуба, «день бабушки неизменно заканчивался игрою в карты. <...> Зимой играли в бостон, в вист, реверсы, ломбер, а впоследствии преферанс. Летом игра шла летняя, дачная, легкая: мушка, брелак, куда и нас допускали по пятачку за ставку, что нас сильно волновало» (Помещичья Россия по запискам современников / Сост. Н.Н. Русов. М.: Изд. т-ва «Образование», 1911. С. 115). Провинциальные дворяне играют в такие же карточные игры. «Вист, мушка, бильярд, шарады в действии, живые картины и танцы оканчивали день» (Бегичев Д.Н. Семейство Холмских, некоторые черты нравов и образа жизни, семейной и одинокой русских дворян. 3-е изд. М., 1841. Кн. 2. С. 141).

*** Описывая карточную игру родителя, мемуарист отмечал, что отец держался благородно. «На вечерах у Веревкина, Тихонравова и других учителей, кроме литературных занятий, чтения книг, рассуждений и т.п., велась живая беседа и о других предметах, пили чай, пунш, играли в карты, но умеренно и без тех, доходивших до безобразия излишеств, сопровождавшихся ссорами и драками, которым предавалось тогда чиновное симбирское общество» (Де-Пуле М. Отец и сын. Опыт культурно-биографической хроники. 1875. С. 508).

**** «Он любил шахматную игру, по этой причине у нас на дачах и в городе всегда стояли в зале шахматные столики, сам он не садился за игру, но вся наша молодежь умела играть в шахматы, а он, ходя по зале, смотрел все с удовольствием и помогал обеим сторонам» (Воспоминания об адмирале графе Николае Семеновиче Мордвинове и семье его. Записки дочери его графини А.Н. Мордвиновой. СПб.: в тип. Морского министерства, 1873. С. 66).

***** «Петя научил нас новому для нас занятию: игре в карты. Он и Сережа с увлечением предавались игре; мы видели в ней одну скуку, но, уступая их желанию, играли. Но скоро папа как-то сказал нам, что он желал бы, чтобы мы никогда не играли в карты. Он высказал только свое желание, но мы исполнили его как завет. Мы не только отказались играть в карты с Боткиными, мужественно вынося убедительные уговоры Пети и Сережи, что это — не на деньги, что это — забава, как всякая другая, мы всю жизнь не брали в руки карт» (Харузина В. Прошлое. Воспоминания детских и отроческих лет. М.: Новое литературное обозрение, 1999. С. 175).

получил жестокий нагоняй за то, что, обучаясь в скорняжной мастерской у своего дяди, сел играть в карты*. К шахматным играм приучал своих детей Илья Николаевич Ульянов, отец вождя мирового пролетариата. Он был поклонником шахмат, но найти партнеров по игре в Симбирске, где Ульянов учительствовал, было сложно, так что приходилось играть с сослуживцами «в вист, по маленькой»^{3, **}. Адмирал, купец, сапожник, учитель — люди разного социального положения, но в своей среде они выделяются отрицательным отношением к карточной игре, что высоко оценивается мемуаристами.

Дети, которые росли среди карточных игр, довольно рано приобщались к ним. В детской пьесе начала XIX века описывается, как брат с сестрой, подражая взрослым, достают для своих гостей набор развлечений из «картинок, лото и карт». О подражании старшим в их карточном досуге пишут и мемуаристы. Баронесса Крюденер, проповедовавшая в России мистическое христианство, еще в ранней юности пристрастилась к игре в вист. Это произошло потому, что во время игры девочка всегда находилась возле матери^{***}. Недоросля Андрея Болотова приобщили к карточной игре в петербургском доме высокопоставленного покровителя (четырнадцатилетний провинциал был вынужден составлять компанию дамам)^{****}. Иногда родители садились играть вместе с детьми в «невинные» виды карточных игр, самой распространенной из которых была игра «в дурака»^{*****} (уменьшительно-ласкательное название «дурачки» родилось из практик детских игр). Карточными «дурачками» тешились во всех слоях общества, вплоть до аристократических. Дочь всевильного министра финансов Витте вспоминала, как во время ее болезни отец развлекал девочку этой игрой.

Мемуаристы склонны были поэтизировать семейный досуг за картами. «Когда камин потухал, мы садились к столу. Иногда играли в карты, забавлялись мыльными пузырями, а иногда спускали бумажные кораблики в большой

* Хотя игра шла не на деньги, а на старые пуговицы (играли в «двадцать одно очко»), дядя надавал мальчику оплеух со словами «Ах, вот для чего тебе нужна грамота? Очки считать?» (Жукова М. Маршал Жуков — мой отец. М.: Изд-во Сретенского монастыря, 2004. С. 37).

** Один из эпизодов шахматной игры вспоминался ее участниками как пророческий. Дети увидели через закрытое решеткой окно братьев Ульяновых сидящими в комнате за шахматной доской. «Одна девочка лет двенадцати подбежала к окну и крикнула: „Сидят как каторжники за решеткой“. Братья быстро обернулись к окну и серьезно посмотрели вслед убегающей проказнице» (Ульяновы Д.И. и М.И. О Ленине. Отрывки из воспоминаний. М., 1934. С. 36).

*** «Я начала делать большие ставки и впоследствии у меня развилась страсть к крупной игре» (Баронесса Крюденер. Неизданные биографические тексты / Вступ. ст. Е.П. Гречаной. М.: ОГИ, 1998. С. 114).

**** «...они приобщили меня даже к своим увеселениям, научили меня играть в тресет, и я должен был иногда делать компанию боярыням» (Жизнь и приключения Андрея Болотова, описанные самим им для своих потомков: В 3 т. М.; Л., 1931. Т. 1. С. 170). Впоследствии Болотов перевел немецкую книгу с описанием карточных игр, часть из которых (например, реверсис) стали очень популярны.

***** Е. Водовозова вспоминала, как одна из дам, с дочерью которой девочка играла, приносила детям «карты для игры в „дурачки“». Сама же мемуаристка, показывая себя «книжницей», от такого досуга отказывалась («все эти игры скоро заменены были сказками, и я сделалась настоящей специалисткой в этой области») (Водовозова Е.Н. На заре жизни. СПб., 1911. С. 175).

деревянной чашке, налитой водою». К этим невинным забавам добавлялись чтения басен Крылова и Измайлова. Иногда дети просили почитать апокалипсис, мистические образы которого их сильно возбуждали⁴. Привлекала детей и завораживающая мистика пасьянсов, которые раскладывали старшие. Карточные игры служили почвой для сближения разных поколений семьи: дети научались играм от бабушек-дедушек и составляли им приятельскую компанию. В мемуарах такое сближение во время игры вспоминалось как счастливейший эпизод детства*.

Писатели, в отличие от мемуаристов, отказывали карточному досугу в какой-либо поэзии, изображая игру детей в карты с родителями с мрачной иронией. Дочь, часто играющая с маменькой в карты, перенимает ее манеру сплетничать и злоязычничать — так формируется из прелестной девочки будущая «барыня», образец приземленной и недалекой женщины (рассказ И. Панаева «Барыня»)** . Остроумный барон Брамбеус (О. Сенковский), иронизируя по поводу повсеместного распространения карт, предложил использовать карты для измерения географических пространств и национальных ресурсов России (рассказ «Арифметика»). Абсурдная, на первый взгляд, идея имела под собой некоторое основание — детей обучали арифметике по игральным картам, бывшим в каждом доме. В книге «Малый счетчик», выпущенной издательством М.О. Вольфа в 1860 году, азы счета объясняются по изображениям карт, воспроизведенным на страницах обучающей книги.

В семьях, где заботились о воспитании и досуге детей, игры в карты обставлялись ограничениями. По воспоминаниям Натальи Грот, ей и брату Петру (будущему исследователю-географу Семенову-Тянь-Шанскому) родители «не запрещали изредка в долгие зимние вечера и поиграть в карты со старшими или между собой в дурачки, мельники, свои козыри, короли и пр., только не позволяли делать эту забаву постоянной»⁵. Тот же набор карточных игр был в семье детей Ульяновых и их родственников. Будущий Ленин, помимо крокета и бильярда, играл в дурачки, короли, свои козыри. Несмотря на то, что эти игры трудно назвать умными, маленький Володя, по словам мемуариста, относился к ним «вдумчиво и серьезно. Он не любил легкие победы, а предпочитал борьбу»⁶. Пример Володи, нацеленного на борьбу, положительно влиял на его дурашливого двоюродного брата.

* «Бабушка научила меня играть в карты, в „пьяницу“ и в „мельника“, открыла во мне темперамент азартного игрока, и мы жарили с ней целыми днями в эти две игры». Итогом таких развлечений было дружеское сближение старого и малого. «Первый раз в моей жизни, в нашем доме, у меня появилась подруга, равная мне по интересам» (Луговская Т. Как знаю, как помню, как умею. Воспоминания, письма, дневники. М.: Аграф, 2001. С. 32).

** «Три часа в день назначается Палаше на уроки; остальное время она сидит с куклами, с приставленными к ней для забавы девочками, или играет с маменькой в дурачки или в свои козыри. Палаша любит слушать, как маменька рассуждает с гостями о людских недостатках вообще и о недостатках своих приятельниц в особенности» (Панаев И.И. Барыня. Барышня. Два рассказа. СПб., 1888. С. 10).



Кульминационный момент немецкой пьесы «Юные игроки, или Злое общество портит добрые нравы» (1782). Студент-шулер подсовывает карты с фигурами вниз колоды. Отец одного из игроков угадал злой умысел и готов разоблачить жулика

Вне домашнего контроля был досуг в большинстве учебных заведений, где, несмотря на наказания и штрафы, не прерывалась карточная игра*. Маленький гимназист, герой рассказа Н. Лухмановой «Вист», растет среди игр в карты (родители и друзья дома постоянно собираются за игрой в вист). Взрослые, формально соблюдая педагогические советы, не разрешают ему принять участие в игре, но мальчик, следя за ходом игры, хорошо выучил все правила

* В «Очерках бусы» Помяловского в качестве распространенной карточной игры упоминается игра в носки, в конце которой проигравшего бьют по носу колодой карт.

(речь идет не о простых «дурачках», а о сложной карточной игре). «Я три года от карт глаз не отрываю — ведь каждый вечер играют — для меня теперь игра, что книга, как раскрыл карты, так я безошибочно знаю, сколько возьму — уж не ошибусь»⁷. Свои карточные познания мальчик применяет в гимназии, вдали от родительского контроля.

Вне родительских взоров были кухня и лакейская: там дети охотно играли в карты с прислугой или дворовыми людьми. В ход шли самые простые игры, в которых дети и прислуга играли на равных. По воспоминаниям Александра Герцена, дети «гораздо больше любят играть в карты и лото с горничными, чем с гостями. Гости играют для *них* из снисхождения, уступают им, дразнят их и оставляют игру, как вздумается; горничные играют обыкновенно столько же для себя, сколько для детей; от этого игра получает интерес»⁸. Аполлон Григорьев, вспоминая характерные детали московского детства 1830-х годов, упоминает совместную с прислугой карточную игру. «Вечер, то есть обычный вечер, повседневный вечер, проводим был мною на ковре в зале, где, окруженный дворовыми и пресыщенный своими игрушками, я находил, разумеется, более интереса в живых людях, меня окружавших, в их радостях и печалях... в играх с ними в карты, особенно в так называемые *короли*, а втихомолку и по *носкам*, причем я обижался, если мой барский нос щадили, когда он провинился <...>»⁹. Для Григорьева совместная игра детей и прислуги — пример патриархальной семейственности, царившей в барском доме дореформенной эпохи. Упоминание старинной карточной игры «в короли» неслучайно: согласно ее правилам, игроки попеременно становятся «королями» и «принцами», «солдатами» и «мужиками» (прозвание зависело от количества полученных в игре взяток, обладатель меньшего числа взяток объявлялся «мужиком» и тасовал карты)*. Битье картами по носу также уравнивало в игре господ и дворовых. Против подобной «уравниловки» детей и прислуги за карточной игрой существовали родительские запреты, но в традициях русского быта они, как правило, нарушались**.

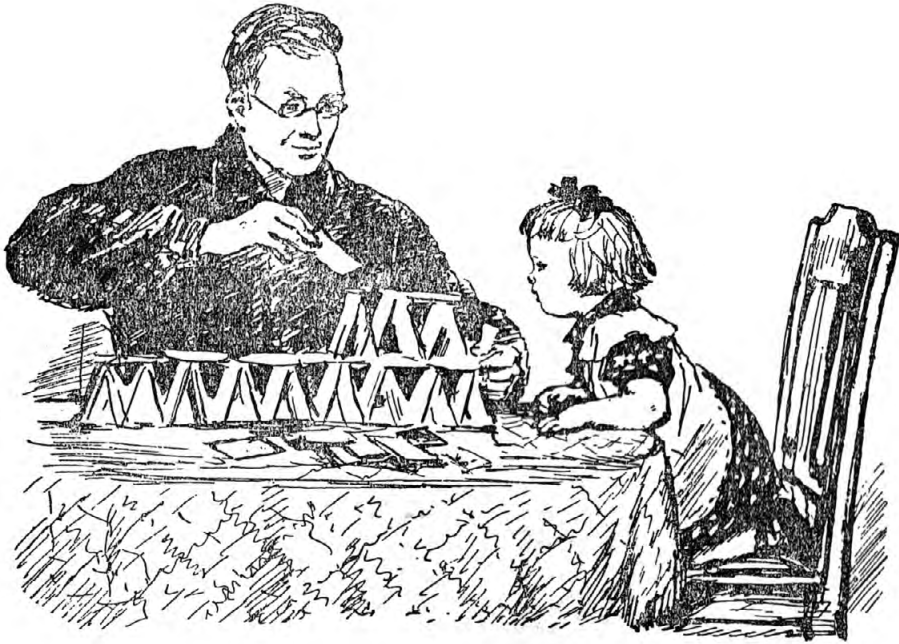
* «Старинная русская игра, родившаяся в девичьем тереме и много потешавшая молодых красавиц в веселые святочные вечера. В ней разжигается детское самолюбие молодых игроков, и каждый, по естественной человеческой природе слабости, стремится к минутной власти с ее призрачным блеском, счастьем и могуществом. При наивных обычаях и чистой нравственности времен теремов, минутный король пользовался правом приказывать, миловать и наказывать, и пока корона из золотой бумаги была на его голове, никто не мог ослушаться его приказаний. Это возбуждало забавные сцены между молодыми людьми, и строгие мамушки, отцы и матери не смели препятствовать нежным выражениям страсти, а иногда даже звонкому поцелую. И нынче еще дети, под руководством старых няней или забавниц-бабушек, играют в *короли* с мишурными атрибутами; но между нынешней молодежью игра эта сохранила только свое карточное достоинство и прогресс воспитания изгнал простодушные преимущества одной из занимательнейших карточных игр» (Дома и на воздухе. Детские игры и забавы / Сост. И.К. Кондратьев. М.: Изд. П.П. Щеглова, 1894. С. 211–212).

** В идеальном русском будущем, обрисованном в «Тарантасе» (1845) В.А. Соллогуба, в карточные игры играют только простолюдины: «У нас в карты одни только слуги играют, и то мы лишаем их места за такую гнусную потерю времени» (Соллогуб В.А. Повести и рассказы. М.; Л.: ГИХЛ, 1962. С. 298).

Азартным карточным играм противопоставлялись игры общепотребительные. Для таких игр изготовлялись специальные колоды, исключающие возможность применения их в азартных играх. Самой популярной была игра «Черный Петер» («Der schwarze Peter»), имевшая много вариантов (было несколько русских разновидностей этой игры, в том числе «фофаны», где нельзя побить короля пик)*. Игроки пытаются избавиться от карты, не имеющей пары. Непарный герой отмечен черным цветом (трубочист, черный Петер). Напряжение в игре создается психологическим поединком между партнерами. Предлагая карты на выбор, игрок не должен выдать взглядом, от какой карты он желает избавиться. Марину Цветаеву этой игре научила в детстве гувернантка из Дерпта, и эта игра стала ее любимой. «Игра состояла в том, чтобы сбить другому с рук пикового валета: Шварцего Петера... <...> Сначала, когда карт и играющих было много, никакой игры собственно не было, вся она сводилась к круговой манипуляции карточным веером — и Петером, но когда, в постепенности судьбы и случая, стол от играющих и играющие от Черного Петера — очищались, и оставалось — двое, — о, тогда игра только и начиналась, ибо тогда все дело было в лице, в степени твердокаменности его. Прежде всего, это была дисциплина дыхания, не дрогнув вынести каждое решение — и перерешение — то схватывающей, то спохватывающей, и вновь промахивающей, и вновь опоминающей партнеровой руки». Ассоциации при этом отсылали не к детским книжкам, а к романтическим любовным романам, о чем остзейская гувернантка, разумеется, не догадывалась. «...игра в schwarze Peter была то же самое, что встреча с тайно и жарко любимым — на людях: чем холоднее, тем горячее, чем дальше — тем ближе, чем чуждее — тем мое, чем нестерпимее — тем блаженнее». И уж вовсе недетское сравнение уходящей карты с «авантюристкой, выходящей замуж» и отрекающейся ради выгоды от любовной страсти¹⁰.

Не предвидя подобных толкований, взрослые опасались другого: азартного увлечения карточной игрой. Поэтому в изданиях, выпущенных просвещенными педагогами для детей, о картах старались не упоминать, как будто их нет вовсе. Только на закате карточного мифа (с 1860-х годов) стало возможным рассказывать о картах как предметах, имеющих давнюю историю в культуре. В «Журнале для детей», издаваемом педагогом М. Чистяковым, была опубликована статья «Игральные карты», посвященная истории карт. Завязкой служит описание игры ребенка в карточный домик. «Дитя смеется, а суровый старик с неудовольствием смотрит на карты и досадует, зачем такая бессмысленная игрушка попала в руки его сыну. Напрасная досада! Карты сами по себе,

* Один из вариантов — «Игра кринолины» (1840-е). «Эта игра составлена из 32 карт. Вздавши их поровну играющим, игра начинается таким же образом, как в фофаны. Берут карту у соседа и подбирают ей пару, т.е. откидывают кавалера с дамой. Музыкант и кринолина-урод не имеют пары. У кого же они останутся, то они отдают фанты. Музыкант играет танец, а кринолина-урод выбирает кавалера или даму и танцует» (из правил игры).



Отец с пятилетней дочерью занимается на досуге игрой в карточные домики. Карты надо расположить так, чтобы при прикосновении они сложились одна за другой

конечно, не имеют много смысла, но из их истории можно почерпнуть много мыслей: карты могут помочь в изучении истории нравов народов; они нам необходимы, когда мы начнем следить за постепенным развитием печатанья и гравирования. В человеческом обществе нет вещицы, история которой не навела бы нас на что-нибудь занимательное»¹¹.

И. Кондратьев, ратовавший за сохранение русских традиций, выделил в досуговом сборнике «Дома и на воздухе» целый раздел под названием «Семейные или народные игры в карты». «Под этим общим названием мы собрали карточные игры, употребляемые в домашнем быту, — игры, в которых безукоризненно могут участвовать взрослые и дети. Игры эти имеют свою несомненную пользу, приучая молодую голову соображать и „раскладывать умом“, как говорится, или „работать мозгами“, как говорят ученые мужи. Игроком управляет не интерес, а самолюбие. Опасаясь потерять себя во мнении взрослых, принимающих из любезности участие в его игре, он напрягает все свои умственные способности, чтобы разыграть игру хорошо, и если не выиграть ее (иногда это невозможно), то, по крайней мере, не заслужить упрека в небрежности или несообразительности.

Многие матери боятся давать детям карты в руки из опасения развить в них страсть к этому опасному развлечению. Это ошибочно, потому что карты

такая же игра, как „лото“, „домино“, „гусек“ и проч.»¹². Издатель называет семейные карточные игры «драгоценным подспорьем для хозяйки дома», с помощью которого она может занять своих детей разного возраста. В раздел карточных игр составитель включил популярные акульку, дураки, свинку, роли. Прагматичный взгляд на карточную игру разделяли и многие родители. Не прибегая к запретам, они находили способы показать ребенку негативную сторону азартных игр «на денежку»*.

Бытовая прагматика в отношении карточных игр сосуществовала с «карточным мифом», царившим на страницах художественных и нравственных изданий. Начало этого мифа относится к духовно-нравственной литературе XVIII века (ее потенциальными читателями были взрослые, дети и юношество). Авторы-моралисты связывали карточную игру с соблазнами взрослой жизни, грехом стяжательства и праздного времяпрепровождения. Увлечение картами с малолетства (даже если это невинные «дурочки») — знак будущей порочности героя, ставшего жертвой дурного воспитания в семье**. Безусловному осуждению карты подвергались в церковной и проповеднической литературе***. И хотя все сходились на том, что карты — это зло, воспитательные стратегии в отношении этого зла предлагались разные. Педагогическая система английского рационализма XVIII века готовила юного дворянина к полноценной жизни в обществе, воспитывала умение «искусно и предусмотрительно вести свои дела в этом свете»¹³. Поэтому Джон Локк с просветительской последовательностью готов был научить своего воспитанника правилам игры в карты. «Играть в карты и кости никому не следует, но так как все-таки приходится жить в свете, которого не переделаешь, к которому напротив того необходимо примениться, насколько то допускается благоразумием и добродетелью; так как игра сама по себе не запрещена и Бог не возбраняет человеку отдыха после трудов, так как наконец в больших обществах благодаря игре предупреждаются большею частью чрезмерные попойки, дурные речи и т.п. — то я нахожу, что лучше самому научить молодого человека игре, нежели предоставить это другим, лишь бы внушить

* С. Капица вспоминал, как в шестилетнем возрасте (его детство проходило в Англии) он увлекся карточной игрой в рамми (надо собрать серию карт одной масти или все карты одного значения). Партнером Сережи был его ровесник Дик. Видя, что карточная игра увлекает мальчиков до страсти, матери предложили сыновьям сыграть с ними на деньги. В этой игре дети проиграли все свои сбережения. «Только сорок лет спустя мать рассказала мне, что они тогда бессовестно жульничали, чтобы таким образом отучить нас от пагубной страсти». «Своеобразная педагогика» дала свои результаты — интереса к азартным играм у будущего советского ученого никогда не было (Капица С. Мои воспоминания. М.: Рос. полит. энциклопедия, 2008. С. 26).

** «Евгению исполнилось шесть лет. Он выучился уже сам собою изрядно резвиться, недурно играть в дурачки и жмурки со своими подчиненными» (Измайлов А. Евгений, или Пагубные следствия дурного воспитания и общества. СПб.: в тип. Вильковского, 1799. С. 9). Герой, представленный в детстве как «картежник», обречен пасть жертвой порока.

*** Церковные служители и духовные пастыри в один голос осуждали игру в карты: «карты недостойны христианина, даже вредны ему» (Священник Кременский. Игра в карты. М.: Изд. отдела распространения духовно-нравственных книг, 1900. С. 12).

ему при этом главное правило, чтобы он отнюдь не имел в виду выигрыш, но играл бы единственно для доставления удовольствия себе и другим»¹⁴. Взгляды европейских просветителей на карточную игру были отражены в журнале «Друг детей», который издавал в Москве Николай Ильин (по материалам немецкого периодического издания «Der Kinderfreund» Х.Ф. Вейсса и французского «L'ami des enfants» А. Беркена). Наблюдения знаменитых педагогов Вейсса и Беркена дополнены в журнале карточным опытом русского издателя-переводчика. Один из разделов журнала посвящен юным любителям игры в карты. От лица просвещенного русского дворянина даются педагогические советы, которыми могут руководствоваться родители малолетних картежников. Разумный отец позволяет своему четырнадцатилетнему сыну играть в карты, но только тогда, «когда игра бывает отдыхом от трудов, после продолжительных занятий и с тем, чтобы важный проигрыш не мог расстроить тебя, ни важный выигрыш не в состоянии был превратить это удовольствие в страсть. Играть так, как мы между собою играем: не желая много выиграть, а для одного препровождения времени, и тогда, как нечем другим лучшим и полезным заняться»¹⁵. Участие в карточной игре помогает юноше освоить этику поведения дворянина — человека, умеющего сдерживать свои страсти*.

В то же время отец призывает сына различать игры азартные и коммерческие. Он осуждает юношу за азартную игру в откуп (выигрыш в ней зависит от случайного выпадения очков): «в этой игре счастье всем решит, вместо того в коммерческих играх, хоть я и не счастливо играю, но могу так расположить, что предупредю себя от большого проигрыша и удержу счастье моих товарищей. Словом сказать, в азартных играх не требуется ни малейшего рассуждения, где не о чем рассуждать, то, по моему мнению, не достойно занятия умного человека»¹⁶. Коммерческие игры, требующие размышлений, относятся к играм достойным.

Подобные наставления просвещенных авторов призваны были подготовить юношей к вступлению в свет. Для девицы игра в карты менее прилична: «молодой девице ни мало нейдет заниматься картами, а должно предоставить сие упражнение почтенным вдовам и тяжелым дамам»¹⁷.

Моралисты последующей эпохи от такого «просвещения» отказывались: свою задачу они видели в том, чтобы предостеречь юношество от пагубных последствий карточных игр. В рекомендациях воспитателям и гувернерам указывалось на необходимость запретить детям играть в карты. «Не играйте в карты, не только в азартные, но и в коммерческие игры, напротив,

* Идеалы цивилизованного поведения, которым следуют участники азартных игр, сохраняют свою привлекательность до настоящего времени: «Принимать поражение как случайную неудачу, а победу — без упоения и тщеславия — такая дистантность, предельная сдержанность по отношению к собственному действию есть закон игры. Рассматривать реальность как игру, отвоевывать все новые территории для этих благородных манер, отгесняя мелочную скупость, алчность и ненависть — это и есть процесс цивилизации» (Кайуа Р. Указ. соч. С. 40–41).

постарайтесь поселить в детях отвращение к картам, и для того чаще рассказывайте эпизоды из жизни игроков, и яркими красками описывайте те несчастья, которые случаются с ними вследствие их игры»¹⁸. Душераздирающие истории из жизни игроков печатались в сборниках нравоучительных рассказов. Эти сборники, предназначенные для юношеского и семейного чтения, призваны были изобразить многострадальную жизнь карточного игрока. Однако образ порочного героя в назидательной литературе создавался под сильным воздействием литературы романтической с ее поэтизацией роковой игры (новелла Э.Т.А. Гофмана «Счастье игрока» — пример такой романтизации карточных страстей). И хотя в итоге картежник осуждался на вечные муки, его образ был необычайно привлекательным. Судить об этом можно по сериям гравюр, на которых игрок изображен романтическим красавцем байронического типа¹⁹. Гравюры выполнены на сюжет французской драмы «Тридцать лет, или Жизнь игрока», примерами из которой часто пользовались русские моралисты. В конце пьесы несчастный картежник умирает на руках преданной жены и любящего сына. К сыну обращены последнему наставления: «О, любезный сын мой! Беги от игры... Она родит все преступления...»²⁰

Поводом для наставлений служили также рассказы про карточных шулеров — авантюристов и пройдох. Оправданием для интереса к столь порочным личностям служило стремление исправить общественные нравы: «Достаточно показать порок во всем безобразии его, чтобы он соделался отвратителен для человека, не совсем еще отвергнувшего честность и благонаравие»^{21, *}. Адресатом подобных обращений было незрелое юношество. Рассказу о проделках шулеров, описанных смачно и со знанием дела, издатель предпосылает уверение в своей благородной цели «предостеречь молодых неопытных людей от опасности, какой они подвергаются, вдаваясь безрассудно в игру»²².

Воспитание юношества происходило на фоне нескончаемой игры взрослых. Стал историческим анекдотом ответ генерала Левашова Александру I. На вопрос императора, почему, вопреки напечатанному указу, генерал продолжает играть в азартные игры, тот ответил: «Но этот приказ до меня не относится: в нем написано, что он обнародован в предостережение неопытных юношей, а самому младшему из игроков со мною — пятьдесят лет!..»²³

Для юношества же печатались страшные истории о недорослях, ставших жертвами ловких обманщиков. Первоначальный выигрыш служил для неопытного игрока только приманкой, за которой следовали неизбежные разорение

* Оправданием цинизма шулера служит глупость и самонадеянность дворянских недорослей. Так шулер Удушьев в «Семействе Холмских» Бегичева задает дворянину с девичьей фамилией Аглаев резонный вопрос: «С какой стати мог ты поверить моей нежной дружбе и привязанности к тебе?»

и гибель. В роли спасителя выступает отец или друг семьи, вовремя останавливающий самонадеянного юнца. В нравоучительном рассказе «Студент, пристрастившийся к карточной игре»²⁴ юноша убеждает отца, что увлечение картами приносит ему небольшой доход. Но довольно скоро этот доход сменяется крупными проигрышами. И только вмешательство друга отца спасает юношу от позора и гибели. В комедии «Игроки»* благоразумный отец (русский переводчик дал персонажу по имени Альберт говорящую фамилию Предузналин) садится играть вместе со своим сыном, чтобы вывести на чистую воду хитроумных пройдох. Механизм обмана прост: вначале молодые люди договариваются проигрывать, а когда недоросль разгорячится и повысит ставки, они обыгрывают простака. Отец заметил, что карты в колоде ловко подтасованы (жулики вели игру своими картами). Главный из шулеров, студент университета Заведилин, аттестует себя как человека, для которого «карты — это любимая книга». Такое отношение к книжному слову в назидательной традиции служило примером порочности натуры. Отец рассказывает доверчивому сыну историю юного провинциала, проигравшего столичным шулерам две тысячи душ. Страдания этого несчастного были столь ужасны, что сын, потрясенный услышанным, готов вовсе отказаться от карт**.

Проповеди и наставления приносят свои плоды только в назидательных рассказах. В повестях же молодой человек, вступающий на путь самостоятельной жизни, становится жертвой шулера***. Через подобное испытание проходит каждый юноша, для которого карточная игра служит пропуском в мир светских отношений и взрослой независимости. Николай Иртенев в повести Л. Толстого «Юность» с ужасом обнаруживает, что его старший брат Володя играет в карты на деньги. «Я понял, что ему было неприятно, что я узнал про то, что он играет в карты. Но в его выражении не было заметно смущения, оно как будто говорило мне: „Да, я играю, а ты удивляешься этому только потому, что еще молод. Это не только не дурно, но должно в

* В названии комедии для детского театра «Юные игроки, или Злое общество портит добрые нравы» (*Die jungen Spieler oder böse Gesellschaften verderben gute Sitten // Kinderfreund*. 1782) звучит разумное предостережение: выбирать друзей нужно с осмотрительностью.

** Намерение сына отец считает недопустимой слабостью. Грех дворянину отказываться от удовольствия, если оно сопряжено с опасностью («Я тебе несколько раз сказывал, что играть в коммерческую игру с приятелями очень приятно и даже полезно» — Друг детей. 1809. № 9. С. 103). Более того, отец дает дочери деньги на участие в карточной игре, полагая что и для девушки необходим подобный жизненный опыт: «Мы тут научаемся управлять собою и переносить несчастье» (Там же).

*** Недоросль Петруша Гринев легкомысленно пренебрег увещаниями своего дядки Савельича и отчаянно проигрался в первую же азартную игру (бильярд). Пренебрежение советами старших приводит героя «Капитанской дочки» к обретению зрелости, в назидательной литературе такой герой всегда обречен.

Комически-ужасный перевертыш в образе ребенка-шулера есть в комедии Н. Гоголя «Игроки». Чудо-ребенок приводит в восторг видавших виды карточных обманщиков: «Ну, мальчик, просто ребенок, мне по плечу не будет, и в глазах ничего особенного. Начал он метать — я просто потерялся. Это превосходит всякое описание» (Гоголь Н.В. Собр. соч. в 7 т. Т. 4. М.: Худ. лит., 1967. С. 183).

наши лета»²⁵. Но пугает мальчика не столько сама игра, сколько тот цинизм, с которым приятель Володи, более опытный в игре, обыгрывает брата. Оказывается, что такие «партнерские» отношения приняты в свете и не подлежат нравственной оценке*.

Обличением света занимаются авторы-моралисты, противопоставляя семейные ценности и светское рассеяние. Пагубная страсть к картам приводит светского человека к забвению своих обязанностей перед семьей**. В назидание российскому юношеству была напечатана история про французского маркиза. Этот знатный человек имел пагубное пристрастие к картам, которое поставило на грань гибели его семью. И только портреты детей, предусмотрительно вложенные его супругой в карточный ящик, смогли вызвать слезы раскаяния у маркиза и спасти его от полного разорения***. Назидательная история не только поучает, но и восхваляет находчивость героини.

В реалистической же литературе, как и в жизни, дети становятся невинными жертвами карточных игр****. Примеров дворянских семей, доведенных карточной игрой до нищеты, было немало. В защиту поруганных семейных ценностей выступали авторы обличительных проповедей: «И едва ступит

* — Ведь это нехорошо с его стороны, — сказал я. — Володя, верно, хуже его играет? — Разумеется, нехорошо, но дурного тут ничего особенно нет. Дубков любит играть и умеет играть, а все-таки он отличный человек» (Толстой Л.Н. Юность // Толстой Л.Н. Собр. соч. в 22 т. М.: Худ. лит., 1978. Т. 1. С. 227). Трагический исход карточного поединка описан Л. Толстым в «Войне и мире» (между Николаем Ростовым и Долоховым).

** Великопольский И.Е. К Эрасту (сатира на игроков). М.: в тип. А. Семена, 1828. С. 13.

Он для детей живет. Он все свое внимание
Обязан обратить на их образование.
Вступив в супружество, он обязался дать
Отечеству граждан; их чувства напитать
Любовью к доблести, к порокам отвращеньем,
К закону верою; ложным просвещеньем
Их оградить умы. Название *отец*
Его поставило на страже их сердец.
Где ж средства лучшие, какие лучше меры
К образованию неопытных детей,
Как не родителей всечастные примеры?
А он какой пример семье дает своей,
За карточным столом просиживая ночи
И суток по трое не смеживая очи
От карт опухлые?

*** «...игроки, увидя неспособность носить при себе довольно золота для уплаты своих проигрышей, ввели в употребление марки, каждый имел свои. В день рождения своего супруга маркиза предлагает ему в подарок ящик подобных марок; он благодарит ее, садится играть, открывает его, проигрывает, опоражнивает его и видит на дне — портреты детей своих. <...> Он пролил слезы, и сказывают, удержался на краю пропасти, в которую готов был повергнуть драгоценные предметы своей нежности» (Четыре возраста жизни. Подарок всем возрастам. Соч. графа Сегюра, члена французской Академии наук / Пер. с фр. Волков. М.: в тип. А. Семена, 1822. С. 128).

**** Страхом за детей полно предсмертное письмо маменьки в повести Л. Толстого «Детство»: «Я не перестаю молить его об одном, чтобы он избавил нас... не от бедности (что бедность?), а от того ужасного положения, когда интересы детей, которые я должна буду защищать, придут в столкновение с нашими. До сих пор господь исполнял мою молитву: ты не переходил одной черты, после которой мы должны будем или жертвовать состоянием, которое принадлежит уже не нам, а нашим детям, или... и подумать страшно, а ужасное несчастье это всегда угрожает нам» (Толстой Л.Н. Собр. соч. в 22 т. Т. 1. С. 90).

поклонник на эту тропу торной дороги к разоренью, не станет уж он считать чего-либо священным для себя, и лишь только собственный запас капиталов у него истощится, не обвиняя протянет он руку на чужое достоянье; жена, дети первые у него будут жертвы; он лишит их всего, чтоб играть; обокрадет отца и мать; готов будет посягнуть и на жизнь их, чтоб только играть...»²⁶.

Обличают моралисты и принятые у игроков упования на фортуны и счастливые случаи. Все это не более чем суеверия и предрассудки. Нравственная литература на множестве примеров тщила доказывать, что прочным бывает только то счастье, которое основано на добродетельных поступках. Зато незаслуженное счастье (например, выигрыш в азартной игре) всегда преходяще (житейский взгляд на карточное счастье выражен в пословице «выигрыш и проигрыш на одном коне ездят»).

Примером эфемерного, непрочного счастья служил образ карточного домика. Строительство домиков из использованных карт было самой распространенной детской затеей*. Но в назидательной литературе даже невинная постройка карточного домика служит целям поучения. Маленькая Корнелия скучает в отсутствие матери. Няня предлагает ей сделать домик из карт. «Слезы иссякли, и Корнелия прыгает от радости: она собирает свои карты, кладет их в один ряд, потом сверху ставит другой; вскоре образуется у нее величественный замок, коего высота довольно значительна. Но, увы! Коварный ветер, пронырая сквозь дверь, разрушил в одно мгновение это слабое строение, стоившее толиких трудов. Итак, надобно начинать сызнова. Ах, бедная Корнелия! Ты должна заключить из этого небольшого несчастья, что нет ничего постоянного и твердого в сем мире!»²⁷ История про несчастную Корнелию отражает гендерные стереотипы, согласно которым женщина — существо легкомысленное, любящее тешить себя иллюзиями. Другое дело мальчик — карты для него могут послужить хорошим строительным материалом. Герой одного из нравоучительных рассказов с пользой проводил время за созданием домиков из карт и впоследствии стал известным архитектором. Однако и мальчикам, напоминая детские авторы, при сооружении домиков из карт нужно уметь владеть собой и быть терпеливыми**.

Большинство назидательных историй о трагических судьбах картежников были написаны в первой половине XIX века, когда игра в литературе

* Педагог Водовозова приводит пример разумной матери, которая подарила дочерям карты, чтобы девочки учились строить из них домики (Водовозова Е. Умственное развитие детей от первого появления сознания до восьмилетнего возраста. Книга для воспитателей. СПб., 1876). Сооружением карточного домика занимаются осиротевшие дети на картине Зинаиды Серебряковой «Карточный домик». Домик из карт — символ краткости жизни и недолговечности счастья.

** «Эй, братцы, смотрите, / Какой строю дом! / Любуйтесь, глядите, / Шатер над шатром! / Над крышкою крышка: / Ах, Петя, плутишка, / Ты стол мне толкнул, / Чуть дом не свернул. / Тихонько примуся / Я кровельку крыть, / А там ухитрюся / Еще городить!» (Федоров Б. Карточные домики // Детский журнальчик, сборник для детей. Соч. Я. Фос. СПб., 1860. Ч. 1–2. Ч. 1. С. 78).

изображалась в романтических образах*. Романтические игроки — только из дворянского сословия, простолюдины же, в укор им, благодетельны и трудолюбивы. Лишь с 1840-х годов периодически начинают печататься «исправительные» истории о гибельности карт для народа. Карточные проигрыши приводят простолюдина к воровству и гибели. Несколько таких историй было напечатано в учебной книге для первоначального чтения, составленной инспектором Санкт-Петербургского учебного округа П. Максимовичем. Четырнадцатилетний Степан, сын поденщика, в первый раз выпил водки и почувствовал себя «настоящим взрослым» (рассказ «Искушение»). Он сел играть в карты, проигрался и для покрытия долга своровал ложку в трактире. В перспективе у Степана — каторга. «Вот до чего доводит страсть к игре и к напитку, по-видимому, развеселяющему и облегчающему»^{28, **}. Два десятка переизданий учебной книги Максимовича — свидетельство актуальности «рассказов из жизни», в том числе и про погибшего из-за карт Степана.

Истории про карты и картежников касались важной для детской и воспитательной литературы темы страстей. Назидательная литература осуждала проявление страстей для всякого возраста: от младенчества до старости. «Страсть, любить что-нибудь страстно, значит любить с безрассудной неумеренностью то, что Бог нам запрещает»²⁹. Задача воспитания, как ее определяли педагоги XVIII — начала XIX века, «закалить и приучить к строгой умеренности тело, и принять все меры предосторожности против образования страстей, не допуская удовлетворения желаний, проявляющихся с большой страстностью и силой: ибо здесь лежат корни страсти»³⁰. Карточные страсти были примером «безрассудной неумеренности». «Ненасытимая алчность, всепожирающее корыстолюбие, омрачая общественную жизнь, превратили самые предметы забавы в орудие к обогащению. Чего, впрочем, не исказят страсти, неразлучные спутницы человечества? Победа над ними выше и славнее всех побед, но чтоб побеждать их в себе, нужна могучая сила воли, твердость духа, укрепленного не одним страхом позора или гибели»³¹. «Запальчивость» и «раздражительность», с которыми игрок ведет игру, сменяются при проигрыше отчаянием и безумием. Пугающие портреты обезумевших картежников — клише в назидательной литературе. Таковым описывается юный провинциал

* «В середине века среди игроков-профессионалов и вовсе не видно крупных, самобытных натур. Все они сходят со сцены, поскольку Большая игра к этому времени перестает быть тем средоточием общественной активности и выражением истинно барского элемента русской жизни, каким он был с середины XVIII века и до 30-х годов XIX-го» (Парчевский Г.Ф. Карты и картежники. СПб., 1998. С. 53). О русском карточном мифе и его героях см.: The High Stakes of Identity Gambling in the Life and Literature of nineteenth-century Russia. Northwestern University press, Evanston, IL, 2002.

** Судьба другого Степана не менее печальна (рассказ «Игрок»). Этот юноша был исправным садовником. Приятель втянул его в лотерею. Желание выигрыша изменило нрав садовника: Степан стал воровать и лишился работы. «Кто не собственными трудами, не работою хочет приобретать свои деньги, тот, наконец, всегда будет несчастлив» (Там же. С. 84).

из Казани, проигравший свое и матушкино имение в петербургском трактире. «Увидя, что он все проиграл и что не имеет ни малейшей надежды отыграться, он пришел в страшное отчаяние. Взглядывал такими дикими глазами, что я не имел духа на него смотреть. Скрипел зубами, рвал на себе волосы, бился головой об стену; потом как будто ошалел и онемел подобно умирающему. Наконец с яростью вскочил и ушел как сумасшедший»³².

Особенно пагубны страсти для детей и юношества: в одном случае они служат причиной детского непослушания, в другом — юношеской развращенности.

Морализаторы и педагоги XVIII — начала XIX века первой задачей воспитания называли обуздание всяческих страстей. «От воздержания пред слишком поспешным подчинением своим желаниям, от умерения и сдержки своих страстей, дающей разуму возможность свободного и беспристрастного исследования и суждения, зависит надлежащее направление нашего поведения к истинному счастью» (Д. Локк)³³. Не менее сурово относились к страстям французские моралисты со времен Фенелона («Страсти суть ничто иное как тираны, и желание сопротивляться как тем, так и другим, ничто без твердости»)³⁴. Романтическая поэтизация страстей в литературе для детского чтения не допускалась*. В детских книгах, по словам В. Белинского, безраздельно господствовал ребенок-резонер. Русская классическая литература, в отличие от назидательной, не доверяла резонерам. В поведении таких героев видели проявления расчетливости и цинизма**.

Топос «игра — сумасшествие» устойчив в литературе и публицистике, обличающей карты. Так, в рецензии на книгу, в которой изображения карт используются для обучения счету, автор возмущенно пишет: «Об одном только приходится жалеть, что он [ребенок] также узнает карты, с которыми, по нашему мнению, лучше бы не знакомить его вовсе, не потому, что мы желали бы воспитать его в совершенном неведении этого зла, а потому что не худо бы начать внушать хоть позднейшим поколениям то презрение, которого достойна забава, изобретенная для сумасшедшего и способная превращать целые общества рассудительных людей в сборища идиотов!»³⁵. В книгах для детского чтения о карточном безумии взрослых пишется с большей дипломатичностью.

* Зато в романах, чтение которых регламентировалось возрастными запретами, страсти торжествовали. «Когда рассудок рассеивает опасные заблуждения, тогда радуются такой победе, тогда без сомнения бывают счастливы. Но если славно и приятно победить свои страсти, то, с другой точки зрения, ужасно чувствовать, как они уничтожаются, потому что тогда огонь нашего воображения гаснет и сердце сохнет» (Дворец правды, соч. г-жи Де Жанлис / Пер. с фр. М.: в Универ. тип. у В. Огорокова, 1791. С. 27).

** Пример циничной игры описан Панаевым в «Опытах о хлыщах»: «После обеда он садится за карты и играет по большой и с людьми значительными. Он к картам не имеет особенной страсти (да и вообще он не имеет никаких страстей, потому что страстями одержимы только люди *вульгарные*), а играет по расчету, для поддержания своих связей и значения, сохраняя постоянно величавое равнодушие и спокойствие при выигрыше и при проигрыше...» (Панаев И.И. Повести. Очерки. М.: Сов. Россия, 1986. С. 279).

Так, в повести С. Аксакова «Детские годы Багрова-внука» упоминается дворянин, страдающий тяжелой душевной болезнью*. Маленький Сережа видит его за игрой в карты, и это пугающее зрелище запоминается ему на всю жизнь. Характерно, что история про безумного игрока в карты следует после рассказа об увлечении мальчика чтением волшебных сказок. Страстность мальчика пугает его мать, и она готова запретить чтение. Примером опасных страстей в детских книгах может служить любая игра, затеянная детьми. Разыгравшийся ребенок наносит увечье своим младшим братьям и сестрам и ведет себя как настоящий безумец.

Изображая ребенка в пылу игровых страстей, авторы назидательных книг проявляли себя не только моралистами, но и наблюдателями: дети действительно переживают игру очень возбужденно, особенно карточную. Героиня назидательного рассказа записывает в своем дневнике: «Особливо же не люблю я играть в карты, ибо тут тотчас дойдет до ссоры» («Нечто из аннушкиной дневниковой записи»)³⁶. Зачинщиками этой ссоры были Аннушкины братья, донельзя возбужденные карточной игрой (сама девочка, как и подобает представительнице слабого пола, оставалась в стороне от карточного безумия). Только благоразумие сестры спасает несчастного брата, погибающего в пожаре карточных страстей**. Увы, слезы и жертвы сестер спасают братьев-картежников только в нравоучительных историях***.

В реальной жизни девочки не уступали братьям в карточном азарте. По воспоминаниям Е. Андреевой-Бальмонт, «ни одна партия в „дурачки” или в „свои козыри” не обходилась без скандала с моей стороны. Я не выносила, когда братья плутовали, хотя бы самым невинным образом. Или, когда им надоедали карты, что случалось часто, они в середине игры равнодушно бросали игру именно тогда, когда казалось, мне везло и я должна была выиграть.

* «Я осмелился подойти поближе и стал возле Чичагова. Иван Борисыч все делал с изумительной скоростью и часто, не дожидаясь розыгрыша игры, вычислив все ходы в уме, писал мелом свой будущий выигрыш или проигрыш. Все говорили, что он никогда не ошибался. В то же время на лице его появлялись беспрестанные гримасы. Он смеялся каким-то диким смехом, беспрестанно что-то говорил, вставал, кланялся и опять садился. Очевидно было, что он с кем-то мысленно разговаривал, но в то же время это не мешало ему играть с большим вниманием и умением» (Аксаков С.Т. Детские годы Багрова-внука // Аксаков С.Т. Собр. соч. в 4 т. М.: ГИХЛ, 1955. Т. 1. С. 457).

** В повести «Сестра» девушка вымалывает у богатого родственника деньги для покрытия карточных долгов брата, после чего несчастный исправляется (Магазин детского чтения для развития понятий и образования сердца и нрава. Науки, искусства, путешествия, рассказы, рукоделия и забавы для детей: в 5 ч. Ч. 3. СПб., у книгопродавца В. Полякова, 1841).

*** В одной из эпиграмм Сумарокова передана вся безнадежность сестринских увещеваний:

Журила игрока сестра и вопрошала:
«Дождусь ли, чтоб тебе игра противна стала?»
Брат ей отвечивал: «Как станешь отставать,
Сестрица, от любви, закаюся играть,
И в постоянстве жить потом мы будем оба».
Сестра ему на то: «Мотать тебе до гроба!»

(Полное собрание всех сочинений в стихах и прозе А.П. Сумарокова. М.: в Универ. тип. Н. Новикова, 1781. Ч. IX. С. 115).

Я приходила в бешенство, бросалась с криком на них, заставляла их продолжать игру. А они не понимали такого азарта». Гувернантка безуспешно пыталась сдерживать азарт возбужденной девочки*.

О том, что женщины склонны предаваться карточным страстям больше, чем мужчины, можно судить и по литературным героиням, изображенным в запале карточных страстей. Появление таких героинь — признак эпохи феминизма. Педагогическая литература негативно относилась к подобным «эмансипе» и приводила примеры трагических фактов. В доме, где постоянно собираются партии для виста, разыгрывается трагедия. Молодой человек клянется в любви дочери хозяйки дома, на самом деле он надеется с помощью участия в игре добиться протекции (рассказ Н. Лухмановой «Вист»). Когда молодой карьерист достиг своей цели, он перестал бывать в доме. Девушка, тяжело переживая предательство, пытается поговорить с матерью, страстной картежницей**. Но ее слова тонут в карточных терминах, которые беспрерывно повторяет занятая игрой мать. В последние минуты своей жизни дочь мечтает «броситься к ногам матери, прижаться к ней, спрятать голову в ее платье и молить, молить спасти свое дитя... Но ведь матери нет... она там... играет...» Выходом для вчерашней гимназистки становится самоубийство. Такой мрачный конец, служащий обвинением матери, прозвучал в эпоху распространения социально-критических идей.

Социальная критика создавала миф о буржуазной среде, представители которой проводят бесцельно жизнь в карточном досуге. В литературе же о бедных детях жил другой миф, согласно которому дети улицы — это безгрешные жертвы. Действительность была далека от литературных мифов. В педагогических обследованиях и полицейских сводках второй половины XIX века сообщалось, что подавляющее число детей городской бедноты с азартом играют в карточные игры, проигрывая в них свои заработки.

Карточный разгул среди детей усилился в период революционной сумятицы: картами убивали время, добывали еду, устанавливали власть среди ровесников. Не уменьшался он и в ранние советские годы. Педагоги, обследовавшие в конце 1920-х годов московские дворы, описывали следующую картину: «Мальчики всех возрастов увлечены картежной игрой. Почти в каждом дворе, в каждом коридоре имеется скамейка, в лучшем случае, стол, изображающий карточный клуб. <...> Монополистами этих „клубов“ является молодежь

* «Кончилось тем, что Анна Павловна не позволила мне больше прикасаться к картам и только изредка давала колоду, когда к нам приходили чужие дети в гости» (Андреева-Бальмонт Е.А. Воспоминания. М.: Изд. им. Сабашниковых, 1996. С. 50).

** — Мама, я пойду спать — у меня голова болит, можно?

— Маленький шлем в бубнах! Вот мы как! — объявляет мать.

— Мама, я хочу пойти спать.

Мать рассеянно отстраняет ее рукой.

— Хорошо, хорошо! Ступай — Маленький шлем объявлен с руки — каково!

(Лухманова Н.А. Психологические очерки. СПб., 1897. С. 160).

и подростки; младшие ребята устраиваются для картежной игры на чердаках, на крышах сараев»³⁷. Азартные игры процветали как промысел и развлечение в среде беспризорных детей. Поскольку среда беспризорников была полууголовной, то и игры, царившие там, были из тюремного быта. М.И. Левитина, проводившая социальное обследование беспризорных подростков, писала, что в тюрьмах для малолетних преступников «царил безраздельный картеж». Все попытки пресечь засилье карт оказывались безрезультатны. «Отнятие карт не действительно. С поразительной скоростью воссоздаются другие. Проигрывают пайки, проигрывают одежду свою и „штымпа“, даже еще только входящего в камеру»³⁸. Проигранный новичок («штымп» на уголовном жаргоне) становится «рабом» удачливого игрока. В «Республике ШКИД» Г. Белых и Л. Пантелеева описана «карточная лихорадка», охватившая шкидцев. Она привела к тому, что большая часть воспитанников голодала, поскольку дети вынуждены были отдавать свои пайки карточному ростовщику*. Освобождением от карточной зависимости стали не запреты взрослых, а «республиканский дух», который отличал школу В.Н. Сороки-Росинского. В советской жизни 1930–1950-х годов карты перестали быть социальным злом, их удалось вытеснить путем повсеместной организации детского досуга и строжайшими запретами азартных игр среди малолетних.

* Шкидцы играют в карточную игру под названием «очко» («двадцать одно»). Успех в этой игре зависит исключительно от случая. Тем удивительнее, что Слаену, затеявшему эту игру, удалось взять «в рабство» всю ШКИДу (Школу социально-трудового воспитания имени Достоевского).

Игры на деньги, марки и орехи

Среди грехов, которые приписывались детским играм в карты, самым осуждаемым был грех «денежный». Размер этого греха не измерялся суммой, затраченной детьми в игре (она была, как правило, копеечной). Более того: деньги могли вообще не употребляться в игре. Но само наличие карт в детских руках уподоблялось обращению денег среди взрослых. В последней трети XIX века картежник ассоциировался с определенным социальным типом — чиновника или дельца, досуг которого ограничен денежными интересами и карточной игрой. Высокородные дворяне, ставившие на кон свои имения, но сохранявшие дворянскую честь, остались в прошлом. Социальный типаж картежника во многом объясняет ненависть Корнея Чуковского к картам, основанную на воспоминаниях одесского детства. По словам дочери писателя, «за карточной колодой ему мерещились зеленые столы, мелки, смятые карточные колоды, трехрублевки и рубли. <...> Хотя в карты играли во все времена и во всех городах, но ему-то за ними виделся один лишь город — Одесса; и одно лишь время, время унижений! — отрочество и юность; и тот мещанский круг торгашей и чиновников, на который работала его мать»¹. Чуковский не только категорически запрещал своим детям прикасаться к картам («смотрел на карты как на чуму»), но и не разрешал никому из взрослых держать в доме карточные колоды (няня, жившая в доме, старательно прятала колоду гадалых карт)^{*}. При этом Чуковский всячески поддерживал интерес своих детей к шашкам, шахматам, домино. Играл Чуковский с детьми всегда очень азартно — в отличие от большинства педагогов, он не считал проявление страстей в игре чем-то предосудительным или неприличным.

Тесная связь картежной игры с деньгами объяснялась не только памятью детства, но и культурной традицией, на которую Чуковский чутко реагировал^{**}. Карточный миф в русской литературе связывался с наступлением «меркантильного» века, вместе с которым уходили в прошлое патриархально-гуманные отношения. На смену им приходили идеалы европейского человека, в катехизис которого, по словам Достоевского, входит «способность приобретения капиталов». Карточная игра — это «русский» способ добывания денег, и чем он хуже, чем все остальные? (Таким вопросом задается герой романа Достоевского

^{*} Застав однажды детей за игрой в самодельные карты (играли в пьяницу, но «не на деньги, не на орехи»), отец, по воспоминаниям Лидии Чуковской, в раздражении изорвал колоду. Сына Колю при этом он с издевкой назвал «акцизным чиновником».

^{**} Теме денег в русской литературе Чуковский посвятил статью «Литература и деньги».

«Игрок».) Ответ на него предопределен резко негативным отношением к «капиталу» и «деньгам» в русской культуре*.

Однако идея приобретения «капитала» заложена в принципах настольной игры, завершение которой предполагает вознаграждение победителя. Для ребенка ценностью могут быть самые разные предметы, имеющие хождение в детской среде. С точки зрения взрослого человека, все эти предметы не могут вызвать коммерческого азарта («не имея экономической независимости, ребенок не находит в азартных играх того, что составляет их главную притягательную черту»²). Но житейский опыт показывал, какую притягательную силу для ребенка представляют разного рода «сокровища», дающие ему власть в детской субкультуре. Об опасности этого писали филантропы и моралисты. В московском издании «Друга детей» (1779) оговаривается особо опасность игры «с прибытком». «Надобно, чтобы игра была без прибытка. Ибо как скоро оной сопряжен будет со склонностью к игре, то уж обратится в такое упражнение, которое отягощает разум, сердце приводит в движение, а страсти возбуждает»³. В качестве доказательства приводится басня «О кошке и маленькой собачке». Животные дружно играли, пока хозяин не бросил мяч, и тогда бывшие друзья перегрызлись. Правда, наставник все-таки допускает разумную игру на деньги (дань повсеместным житейским практикам)** . Во второй половине XIX века «аристократический стандарт» в воспитании сменился педагогическим осуждением денег в карточных играх.

Психологи и педагоги начала XX века также оценивали коммерцию в детской игре как безусловное зло (тип игры при этом не имеет значения)***. Французский психолог Ф. Кейра высказывал общепринятую настороженность по отношению к игре на «деньги». Дети, начиная с шестилетнего возраста, «играют с товарищами в разные игры, в которых пользуются за неимением денег шариками, перьями, булавками. Такую склонность следует скорее подавлять, чем поощрять, и первые игрушки, которые следует прежде всего изгнать, это лотереи, потом игра в бега и в лошадок и во все подобные игры»⁴. Карты здесь

* Поэтому так стыдится играть ради денег юный герой романа Ф. Достоевского «Подросток», путаясь в многословных оправданиях: «...я не стану повторять гнусной казенщины, обыкновенной в этих объяснениях, что я играл, дескать, для игры, для ощущений, для наслаждений риска, азарта и проч., а вовсе не для барыша. Мне деньги были нужны ужасно, и хоть это был и не мой путь, не моя идея, но так или этак, а я тогда все-таки решил попробовать, в виде опыта, и этим путем» (Достоевский Ф.М. Полн. собр. соч. в 30 т. Л.: Наука, 1975. Т. 13. С. 229).

** «...нельзя совсем сказать, чтобы дурно было играть в деньги, но надобно играть с разумною осторожностью» («Друг детей» с баснями, пристойными их возрасту. Соч. аббата де***. Москва, 1779. С. 115).

*** «Только не корыстные игры, меньше всего — карточные игры для детей! Они являются самым опасным занятием, потому что превращаются прежде, чем мы успеем заметить, в страсть, убивающую ум и сердце страсть. Надо бы дрожать, когда видишь, как дети, полные жгучей жажды выигрыша, сидят за игорным столом или стоят позади играющих» (Колодца Д. Детские игры. Их педагогическое и психологическое значение / Пер. с итал. [М.:] Московское книгоиздательство, 1909. С. 128).

даже не названы, зато разного рода лотереи, игры в бега и в лошадок при использовании «ставок» детский психолог относил к нежелательным играм.

Той же позиции придерживались советские педагоги, которым приходилось в 1920-е годы сталкиваться с чудовищными размерами игровой коммерции в приютах, очагах, детских домах. В целях борьбы с ней из игротек и клубов были исключены все игры на ставки. Педагоги вдохновлялись идеалами равенства и безденежного общества, помехой которым могли стать орехи и сладости, выставяемые на кон в детской игре. «Серьезный вопрос о результатах игры — можно ли играть на орехи, конфеты, перья и т.п. (относительно денег — ясно всем: ни в коем случае нельзя). Мы полагаем, что никакого корыстного элемента вносить в игру не следует. Если будете играть на орехи, то привыкнете к тому, чтобы играть с корыстью, материальной выгодой, а потом захочется играть и на деньги. <...> Всякая игра должна быть основана на чистом интересе к самой борьбе и самой победе, игра — не источник наживы»⁵.

Между тем в «старорежимных» житейских практиках денежное вознаграждение в детской игре скорее поощрялось, чем осуждалось. Мальчик из состоятельной дворянской семьи начала XIX века получал на карманные расходы довольно значительную сумму (примерно 5 рублей в неделю), а также на праздники и именины (около 25 рублей). Часть этих денег он мог использовать в играх с ровесниками, у которых тоже были свои капиталы*. Малолетние дворянские дети играли между собой на орехи или конфеты (взрослые следили за тем, сколько сладкого ест ребенок, так что сласти представляли немалую ценность)** . В семьях небольшого достатка играли на мелкие деньги или скромные сласти. Один мемуарист описывает игру в лото, любителем которой был губернёр-француз (из французов, которые остались в России после военных баталий 1812 года). Для участия в игре в комнату родителя собиралось все семейство. «Игра производилась на медные полушки, которых у дядюшки был целый мешок, или на пряники. Во время игры в лото я сживал обыкновенно на коленях у отца. Разумеется, скоро мне наскучивало смотреть на серьезную игру, я начинал дремать»⁶. Взрослые были инициаторами игр «на денежку», по-детски радуясь копеечным выигрышам*** .

Заменителем денег в игровых действиях служили марки и любые предметные эквиваленты. При этом дотошные вычисления в игре напоминали денежные

* Платоша: «Иногда батюшка позволяет мне играть в карты».

Костинька: «И в деньги?»

Платоша: «В деньги, только по безделице, чтобы игру сделать занимательной и уметь равнодушно проигрывать» (Друг детей. 1809. № 8. С. 64).

** В рассказе «Дети, желающие сами собой управлять» брат предлагает сестре сыграть «на полфунта конфет». Такие условия не устраивают девочку, после чего начинается перебранка: «Нет у меня конфет, да ты мне сам должен фунт конфет» (Друг детей. 1809. № 5. С. 31).

*** Дети иначе смотрели на такие разорительные игры. Пантелеймон Романов описывает в повести «Детство» (1924), как они с сестрой избегали шашечных игр с дядей на деньги (когда таковых не было, дядя с готовностью соглашался на сласти). Впрочем, эта деталь по прошествии лет и смене эпох кажется рассказчику трогательной.

расчеты. «Играющие перед игрой должны запастись орехами, конфектами и марками, продаваемыми из кассы. Марок у каждого должно быть не меньше 10 для того, чтобы не задерживать игры. При этом лесной орех равняется одной марке, грецкий — 5, а конфекта — 3 маркам. Лучше же играть на кедровые орехи». Хотя речь идет о невинных орехах, расчет ведется вполне основательный.

В большинстве правил игроки сами договаривались о размере суммы, сдаваемой в игровую кассу перед началом игры (на эти марки они выкупали фишки, карты и т.д.). Для соблюдения денежной отчетности выбирался человек на должность кассира (эта фигура стала необязательной в играх начала XX века). Он же проводил «аукцион» в начале игры (продажа фишек и прочих игровых фигур). Сама терминология настольной игры изобилует коммерческой лексикой и денежной атрибутикой. Иногда предметы, их воплощающие, изображались на карточках и игровых полях. Например, в игре «Лабиринт» (1864) были нарисованы запутанные ходы, ведущие к мешкам с деньгами*. Если игроку удастся дойти до изображения мешка, он получает из кассы вознаграждение. Но мешок находится в тупике, так что игроку надо выбирать между маленькой наградой и надеждой на большой куш в конце игры. Некоторые из игр воспроизводили саму обстановку аукциона, участники которого разыгрывали роли аукциониста и покупателей**.

Были и такие игры, в которых объяснялись азы коммерческого дела. Перед началом игры в «Лото для детей, основанное на умственном вычислении процентов» (1849) дети организовывали кассу из конфет, фруктов, орехов и пр. За это они получали суда и корабли для проведения игры. Затем каждый играющий вытаскивал из кассы номера, заранее определив количество груза или товара, которым он желал загрузить судно. Вынутый номер показывал порт, куда адресован груз, а прилагавшаяся к игре книжечка указывала, сколько нужно получить из кассы за груз или внести за него. Например, билет № 1 имел пояснения «Санкт-Петербург. Получи из кассы за полный груз 10 % профита», № 2 — «Стокгольм. Заплати пошлины 10 % с груза и иди дальше», № 3 — «Копенгаген. Заплати лоцману 15 % с груза и сбуди его в Петербурге» и так до № 35 — «Гавань счастья. Окончил бурное плавание, пользуйся всей кассой». В конце описания помещен словарь коммерческих слов и понятий (касса — наличность денег; проценты — приращение капитала, считаемое со ста; профит — прибыль, барыши). Такие игры служили целям просвещения юношества по части торгового дела.

* В правилах игры написано: «Здесь играющий действует самостоятельно, не зависит от случая и выигрывает, поступая осторожно и с расчетом».

** Игра «Публичный торг» (1900) — разновидность лото, состоящая из двенадцати карт, семидесяти двух маленьких картинок, игральных марок и молоточка для ведения торга. Игрок в роли аукциониста получает молоточек и маленькие карточки с нарисованными предметами. Тот, кто даст более марок, может перекупить предмет, не дав противнику закрыть свои карты. Тот, у кого кончились марки, не может участвовать в игре, поэтому тратить марки надо с расчетом.

Расчеты и подсчеты в игре приучали детей из состоятельных сословий считать деньги (безденежные за настольные игры не садились). Воспитание бережливости и расчетливости лежало в основе уроков домостроительства. Модели такого воспитания есть в книгах европейских педагогов, переводимых для чтения в русских семьях. Лингард и Гертруда, герои одноименного романа Песталоцци, воплощают идеалы разумной бережливости. На литературных образцах немецкий педагог показывал связь бережливости и нравственных достоинств: «приучение к бережливости развивает в человеке силу сдерживать свои желания, способность определяться будущим и способность рассчитывать на себя, т.е. такие качества, которые обеспечивают человеку стойкость по отношению к дурным влияниям»⁷. О том же писал известный философ-моралист Х.Ф. Геллерт: «Стремиться к нравственному добру не значит отречься от врожденного побуждения к благосостоянию, а только облагораживать оное и направлять к истинным, прочным благам»⁸. В сознании русского человека подобное воспитание воспринималось как «немецкое». Русская воспитательница с иронией описывает, как мальчик из немецкой семьи целый год копил деньги на шкапик. «Отец находит, что это приучит его к выдержке, и полезно, если он будет стремиться во что бы то ни стало к цели, кроме того, желание приобрести шкапик удержит его от бесполезных трат». Каким же образом мальчик получает деньги? Родители дают ему карманные деньги, которыми он, по словам матери, может распоряжаться по своему желанию. В реальности материальная свобода маленького бурша ограничена: мальчик должен записывать свои расходы и показывать записи родителям⁹. По мнению русской учительницы, таким способом воспитывается тяга к накопительству (с отрицательными коннотациями). Однако в четкой программе немецкого воспитания, в отличие от русского, есть много положительного. «Учись хорошо, как показано в программе, одобренной министерством народного просвещения; не расточай, а лучше сберегай; не пачкай платья, умеи быть приятным. <...> У нас только стремления, побуждения, желания, ощущения — больше ничего!»¹⁰

В качестве положительного примера русские авторы приводили таблицы Франклина, в которых великий американец подсчитывал совершенные за день добродетельные и греховные поступки. Подсчет денег и подсчет добродетелей взаимосвязаны в религиозно-бытовой практике протестантизма. Система нравственного воспитания базировалась на убеждении: умение копить деньги открывает возможность делать благодеяния*. Европейские настольные игры с записями штрафов и приобретений напоминали таблицы Франклина.

* Культура протестантской этики выражена в следующем высказывании: «Расходная книжка — наш наставник, наш историк, наша совесть. Ведение счетов — основа добродетели столь первостепенной, как бережливость, ведущая к благосостоянию, с которым, в свою очередь, связана нравственность» (Оссовская М. Рыцарь и буржуа. Исследования по истории морали. М.: Прогресс, 1987. С. 261).

Несмотря на инородность таких таблиц для русской духовно-православной культуры, они считались полезными в деле воспитания юношества. Русские авторы, писавшие для детей в XIX веке, посвящали свои книги рассказам о жизни Франклина и значению его нравственных таблиц¹¹. Прямолинейная связь денег и поступков лежит в основе многих настольных игр: игрок награждается за удачные действия и штрафуются за промахи. Сам же Франклин всем играм предпочитал игру в шахматы, считая, что в этой игре можно развить предусмотрительность, осторожность и бодрость духа*.

«Ценность» денег в литературе для детей и юношества находилась в прямой зависимости от жанра издания. Самым практичным был взгляд на деньги в досуговых сборниках загадок. Загадки — жанр, сочетающий в одном высказывании прозу жизни и нравственные максимы. Загадка о «прозаических» деньгах не лишена моралистических сентенций: «Мы ног не имеем, но всюду можем ходить. Рук у нас нет, но всячину берем. А поелику мы слепы, то отдаемся без сопротивления из рук доброго человека злодею. Мы самая нужнейшая вещь, но временами никуда не годимся, за тем, что производим множество пороков»¹². Иной была «ценность» денег в нравоучительных историях. О деньгах там говорилось много (вплоть до указания денежных сумм и цен), но только в императивно-нравственном контексте: деньги, полученные малолетними дворянами, должны быть потрачены на благотворительность. Именно так поступают все образцовые герои. Например, одна юная дворянка отказалась от празднования своих именин, устроив на эти деньги угощение для неимущих**. Отданные на благотворительность деньги творят чудеса: больные выздоравливают, а бедные богатеют. При этом источники денег остаются неиссякаемыми, а покупки, сделанные в благотворительных целях, нескончаемыми. Нечто подобное есть в детском фольклоре, где «пирожки не продаются, они детям так даются». В нравоучительных книгах деньги даются «так», чтобы тут же быть отданными. Пожертвование денег в ограниченных размерах (пусть и регулярное) — показательная черта «немецкого» воспитания***.

* «Хороший игрок приобретает через сию игру многие весьма полезные навыки, которые со временем может он обратить в свой собственный характер и поступать с ним на самом деле. Жизнь наша подобна партии в шахматы: мы иногда много берем, иногда принуждены бываем сражаться с противниками, испытывать доброе и худое, что, по большей части, бывает плодом нашего благоразумия или опрометчивости» (Отрывок из записок Франклиевых с присовокуплением краткого описания его жизни и некоторые его сочинения / Пер. с фр. М.: в Универ. тип., 1799. С. 62–63).

** «Сегодня второй моей сестрицы именины. Маменька ей подарила краснинькую бумажку и платок. Куда ж она употребила сии деньги? На угощение бедных» (Гладкова М. 15-тидневное путешествие 15-тилетнею писанное, в угождение родителю и посвящаемое 15-летнему другу. СПб.: в тип. Губернского правления, 1810. С. 96).

*** «Альберт — доброе дитя: он не все тратит на свое удовольствие; он помнит о бедных, и 5 копеек от каждого рубля откладывает в копилку, и потом кладет в церкви в кассу бедных» (Казина А.Н. Картины домашнего воспитания. Педагогические этюды. СПб.: в тип. М. Стасюлевича, 1879. С. 46).

Тексты утилитарного характера отражали житейское отношение к детскому накопительству. Например, в русской книге по шитью рекомендовалось сделать специальный кошелек-игрушку, который будет стимулировать ребенка копить в нем денежку. «Это настоящая игрушка, так грациозен, так красив этот кошелечек, в который дети с наслаждением скупого богача спрячут мелкие монеты, даваемые им папеньками и маменьками в именины, в праздники или в награду за успехи в науках. Монета, неважная по ценности, немедленно издерживается многими расточительными детьми, но, имея такой прелестный кошелечек, никто из них не подумает издержать своего крохотного богатства, а напротив того, бережно опустит его на дно кошелечка, потом, через несколько времени, присоединит к монете другую монету, потрясет их, побряंचит ими, радуясь умножению своего капитала, а между тем подросла и третья серебряная денежка, а за нею четвертая и пятая, и бочки красивого кошелечка начнут надуваться, растягиваться. Наконец наступит минута, когда подаренный пятак или гривенник уже не найдет места в этой щегольской копилке, и как весело будет владельцу или владелице всей суммы, высыпав ее всю на руку, удостовериться, что он шутя собрал или собрала рубль серебром и более, а все благодаря кошелечку-игрушке, без которого каждая монета была бы издержана немедленно на орехи и пастилу. Превращая расточительного в бережливого, он, право, достоин названия *кошелек-чародея*...»¹³ Бряцание денежкой и любованье толстым кошелечком совсем не похоже на бессребрничество героев благотворительных историй.

Прагматика царила и в стихах для детей, где детям давались рациональные советы по поводу денежных трат.

Не бери
Труд не по силам,
Веселися
По здоровью,
А расход веди
По деньгам¹⁴.

В русской азбуке 1846 года, изданной Анной Дараган, среди рассказиков из детского быта была история про девочку, которая, играя с дедушкой в карты, проигрывает ему орехи*. В переизданиях азбуки этот эпизод был исключен — сказалося влияние общественного мнения 1860–1870-х годов, осуждающего как игру в карты, так и какие-либо расчеты между дедушкой и внучкой.

* «Дедушка надел очки, взял карты в руки и начал играть с Сашенькой в дураки. Дедушка выиграл, а Сашенька проиграла. Саша осталась дурочка. Она заплатила дедушке десять орехов» (Дараган А. Елка. Подарок на Рождество. Азбука с примерами постепенного чтения. СПб.: в тип. Вт. отд. собст. Его Имп. Величества канцелярии, 1846. С. 10).

Разрушительная роль денег в жизни ребенка или юноши — тема русской классической литературы. В. Шкловский, описывая свое детское восприятие денег, ссылался на примеры из литературы. «Деньги не только в их полном значении, но и в первом осознании детей страшны. Очень страшны у Гарина-Михайловского в „Детстве Темы“, у Куприна в повести „Кадеты“, у Катаева в повести „Белеет парус...“. Тридцать копеек или рубль могут изломать жизнь ребенка, заставить его лгать, красть»¹⁵. Детство В. Шкловского проходило в мещанской среде, где обыденной нормой были разговоры о деньгах*.

Иным было отношение к деньгам и разговорам о них в семьях дворянских — обсуждать наличие денег (или их отсутствие) считалось «низким», неприличным. Великовозрастное дитя (особенно женского пола) было плохо осведомлено о каких-либо денежных реалиях. Девочка объясняет свое непонимание финансовых проблем семьи тем, что «бабушка запрещает говорить про деньги, она говорит, что это мещанство». Ей не понятно, что значит отец «проиграл свое состояние»**. Во многом — это издержки русских традиций женского воспитания. Переводная литература конца XIX века давала эмансипированные образцы девиц, которые умеют считать деньги. Героиня повести польской писательницы С. Урбановской «Труд и изнеженность» была воспитана в традициях польского барства. Хлебосолье и широкие жесты привели семью к нищете. Поначалу девушке трудно было избавиться от барских привычек. Она научилась экономить и ограничивать себя, следуя немецким образцам ведения хозяйства («из копеек составляются рубли, моя милая»)¹⁶. За экономией последовало награда — брак с хозяйским сыном, который увидел в славянской барышне образец современной женщины, умеющей считать деньги.

Описывая разрушительное действие денег на ребенка, русские литераторы мало интересовались реалиями самой детской игры (важнее были общегуманные идеи и социальные «тенденции»). Тем разительнее рассказ А.П. Чехова «Детвора» (1886), в котором нет разоблачений «денежного мифа», но есть психологическая картина отношения к деньгам в детской игре. Материалом для рассказа послужили наблюдения над детьми полковника, с которым Чехов

* «О деньгах говорили постоянно, уважительно и негромко. Главный разговор — о квартирной плате: мамин тихий вопрос и папино недовольное бульканье. Те деньги я даже не пытался представить, но прошло шестьдесят три года, а я помню, что дрова стоили семь рублей сажень» (Там же. С. 31).

** — Папа, что это состояние?
— Деньги.
— У него внутри деньги? <...>
— Папа, а все-таки, зачем он деньги внутри носит?
— Какой вздор. Деньги в банке.
— В какой банке?
— Ну, дома такие есть, ты же знаешь.
— Знаю, там банкиры, а не деньги...
— И деньги.

(Потапенко Н.И. История маленькой девочки. Пг.: Тип. т-ва Суворина «Новое время», 1915. С. 26).

приятельствовал. Дети, предоставленные вечером сами себе, играют в лото на деньги. Все участники игры разного возраста (от малыша до гимназиста) и разного социального положения (господские дети и кухаркин сын). Дети играют с азартом в игру, где ставкой служит копейка. В поведении каждого из играющих видны будущие социальные и гендерные типы. Так девятилетний Гриша, которому очень хочется спать, играет из-за денег. «Страх, что он может не выиграть, зависть и финансовые соображения, наполняющие его стриженую голову, не дают ему сидеть спокойно, сосредоточиться»¹⁷. Его сестру Аню, напротив, «копейки не интересуют». Для девочки удача в игре — это прежде всего «вопрос самолюбия». Шестилетняя Соня играет ради интереса игры. «Кто бы ни выиграл, она одинаково хохочет и хлопает в ладоши». У карапуза Алеши по малолетству нет «ни корыстолюбия, ни самолюбия. <...> Сел он не столько для лото, сколько ради недоразумений, которые неизбежны при игре. Ужасно ему приятно, если кто ударит или обругает кого». Кухаркин сын Андрей относится безучастно к выигрышам и к чужим успехам (не вызывают у него эмоций и чужие промахи). Зато арифметика игры завораживает мальчика («сколько на этом свете разных цифр, и как это они не перепутываются!»). Свидетелем детской игры, затеянной в отсутствие взрослых, становится Вася, ученик 5 класса. Гимназист осведомлен о том, что играть детям на деньги «непедагогично» (результат внушения в гимназии). «Это возмутительно! — думает он, глядя, как Гриша ощупывает карман, в котором звякают копейки. — Разве можно давать детям деньги? И разве можно позволять им играть в азартные игры? Хороша педагогия, нечего сказать. Возмутительно!»¹⁹ Но несмотря на возмущение, Вася сам оказывается захвачен игрой («дети играют так вкусно, что у него самого является охота присоединиться к ним и попытать счастья»). Попытать счастья не удается — у гимназиста нет необходимой копейки, и никто из детей не соглашается обменять свою копейку на Васин рубль. Оказывается, что деньги сами по себе не имеют для детей никакого смысла, их ценность определяется только возможностью принять участие в игре. Несмотря на мрачноватый реализм в изображении азартно играющих детей, рассказ Чехова заканчивается умиротворяющей картиной: когда дети засыпают, на полу остаются валяться «копейки, потерявшие свою силу впредь до новой игры».

«Золотой век» в семейной настольной игре

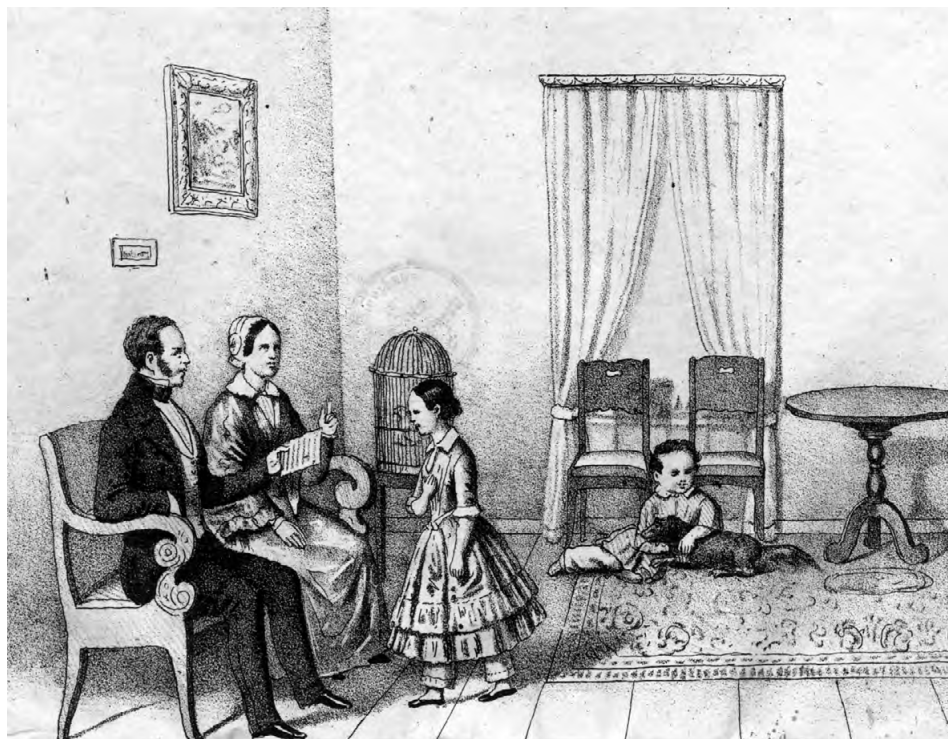
Описывая историю настольных игр, исследователи склонны пользоваться культурологическими метафорами в обозначении ее этапов. Эпоху 1820–1850-х годов иногда называют золотым веком европейских настольных игр. Применительно к России такая метафора кажется преувеличением (роль настольных игр в русском досуге была не столь велика). Иначе выглядела ситуация в Германии, основном поставщике настольных игр в Россию*. Для немцев это была эпоха бидермайера — времени порядка и спокойствия во внутрисемейной, социальной и бытовой жизни. Настольная игра отражала дух немецкого бидермайера с его воплощением символов порядка, семейственности, уюта и консерватизма. Похожие ценности утверждались и в русском обществе николаевской эпохи**. С университетских кафедр и министерских трибун 1840-х годов произносились речи о значении домашних ценностей и роли воспитания в семье (предыдущая эпоха превозносила воспитание в казенных стенах). Профессор С. Шевырев, выступая перед студентами Московского университета, изложил официальную концепцию семейного воспитания. «Эта святыня внутренняя есть семейство — и между тем, как государство в своих заведениях образует человека общественного, внешнего, — здесь, в невидимом лоне семьи, рождается, растет и зреет человек внутренний, цельный, дающий основу и ценность внешнему. <...> Только в самой тесной, самой неразрывной связи семейного воспитания с государственным заключается идеал воспитания совершенного, везде, но особенно в настоящую минуту, в нашем Отечестве»¹. Настольная игра за домашним столом — символ семейного досуга. Тематика игр, их оформление и принципы игрового взаимодействия соответствовали идеалам общественного спокойствия***.

Игры «золотого века» варьировали модели существовавших игр (иного в эпоху консерватизма и не требовалось). Символика, в них используемая, уходила корнями в культуру Средневековья и Возрождения, представлявших

* Германия считалась главным поставщиком игровой продукции на европейском рынке в течение всего XIX века. Крупным производителем настольных игр была фирма Абеля-Клингера, основанная в Нюрнберге в 1785 году. Сам Нюрнберг называли столицей игрового мира.

** По словам современного исследователя, семья Николая I представляла собой «часть международной монархической культуры» с предпочтением немецких вкусов (в том числе в отношении досуга) (Уортман Р. Сценарий власти. Мифы и церемонии русской монархии от Петра Великого до смерти Николая I. М.: ОГИ, 2002. С. 392).

*** О семейных ценностях пекутся производители настольных игр так называемого «немецкого стиля». Эти игры имеют простые правила, непродолжительные партии и гуманные сюжеты.



«Семейное счастье. Детская косморам, состоящая из 13 картин» (1855)

всякую игру как поединок между жизнью и смертью. Отголоски таких представлений сохранились в названиях и оформлении игр (карта с изображением черного Петера в одноименной игре олицетворяла смерть)*. Однако сам жанр игры, по определению М. Бахтина, стал «частным» (издания игр для детей — пример «частного» использования игры). Игры предыдущих эпох принадлежали к универсальной игровой культуре без разделения на утилитарные цели (воспитательные, обучающие или досуговые)**. «В образах игры видели как бы сжатую универсалистическую формулу жизни и исторического процесса: счастье-несчастье, возвышение-выпадение, приобретение-утрата, увенчание-развенчание. В играх как бы разыгрывалась вся жизнь в миниа-

* Популярность этой игры среди детей Ф.Г. Юнгер связывал с радостью преодоления страха смерти (дети стремятся избавиться от «страшной» карты, а проигравшему мазут лицо сажей). «Это — смех над игроком с чужакой физиономией и в то же время смех облегчения» (Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению. СПб.: Владимир Даль, 2012. С. 64).

** «Судьба образов игры очень похожа на судьбу ругательств и непристойностей. Уйдя в частный быт, они утратили свои универсалистические связи и выродились, они перестали быть тем, чем они были в эпоху Рабле. Романтики пытались реставрировать образы игры в литературе (как и образы карнавала), но они воспринимали их субъективно и в плане индивидуально-личной судьбы, поэтому и тональность этих образов у романтиков совершенно иная: они звучат обычно в миноре» (Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Худ. лит., 1965. С. 255).

тюре (переведенная на язык условных символов), притом разыгрывалась без рамп»². Картины детских игр служили для художников, поэтов, философов символами человеческой жизни — поучительными и устрашающими (как на картине П. Брейгеля «Детские игры»). «Все нам вещает, что жизнь есть точно детская игра. Я о сем прежде только помышлял, а нынче уже знаю совершенно», — мрачно утверждает поэт³.

Чуждая всякой сентиментальности, игра старого времени «выводила за пределы обычной жизненной колеи, освобождала от законов и правил жизни, на место жизненной условности ставила другую, более сжатую, веселую и улегченную условность»⁴. В эпоху семейных игр XIX века правила жизни не отменялись, напротив того, настольная игра укрепляла нормативы домашнего уклада, семейного воспитания и общественного должностования.

Поэтика и стилистика европейских настольных игр сложилась из элементов филантропической и романтической культур, опосредованных художественными и бытовыми практиками бидермайера. По словам современного исследователя, культура этой эпохи была «попыткой примирения романтических и просвещенческих систем, осторожное возвращение к ценностям XVIII века, к прекраснотушию и дидактизму, к домашней игровости рококо, к сентименталистским мечтательности и добротушной болтливости»⁵. Настольные игры 1830–1850-х годов представляли собой пеструю смесь игровости, сентиментальности, дидактизма и болтливости. Таким же было настроение участников домашних компаний: взрослые развлекались играми (настольными и подвижными) с детской непосредственностью. Подобная детскотность казалась удивительной не только людям другого века, но и тем, кто два десятилетия спустя описывал эпоху своих родителей*.

Содержание настольных игр составлялось из разных культурных кодов. Нравственные и образовательные путешествия в играх — это из дидактической культуры эпохи Фенелона и Локка, универсальная картина мира в карточках лото — наследие французских энциклопедистов, подсчеты добротетелей и награды за них — из филантропических практик. По ведомству романтизма — этнографическая экзотика «панорам», романтические ландшафты в разрезных картинках, руссоистские мотивы в «оракулах» и мистика странствий в духе теософских романов Штиллинга на картонных полях. Из романтизма же (но уже гофманианского) — восприятие игрового мира как цельного (в противовес раздробленной на случайные факты реальности). Зато схемы и системные рубрики в играх связаны с научными штудиями эпохи Просвещения. Не миновала

* «Играли в разные игры как то: лапта, горелки, жгуты, la barre (барры) и проч. — в кольца, в мячики, в волан. <...> В один вечер Багюшка и Матушка, будучи уже весьма за 60 лет, заметили, что игры что-то не веселили: вдруг, как никто не ожидал, пустились наши два старичка бежать как два шарика. Натурально все оживилось» (Из воспоминаний В. А. Олениной // Оленина А. Дневник. Воспоминания. СПб.: Академический проект, 1999. С. 242).

настольную игру страсть к аллегориям и эмблемам. Метафорика равно царила на географической карте, в исторической таблице, в зоологическом атласе и на поле для настольной игры. В эпоху рационализма аллегории ушли со страниц научных изданий, а в настольных играх они доживали свой век.

Разгадать эмблему и понять метафору помогали игровой сюжет, графическая картинка и текстовое пояснение. Так указующий перст (старинная эмблема судьбы) изображался на игровых полях в виде дорожного указателя, определяющего место передвижения фишки. На этот знак игрок попадал по велению судьбы (кости), так что указатель на картинке — не просто дорожная реалья, это метафора, имеющая в игре иносказательный смысл.

Настольные игры «золотого века» богаты цитатами (словесными и графическими) из разных культурных эпох. Они должны были без усилий распознаваться участниками игры, ведь главное в игре — выиграть, а не проявить культурную осведомленность. Поэтому лучше всего для настольной игры подходили известные тексты и изображения, ставшие культурными клише (например, басенные аллегории или романтические пейзажи). Вне контекста игры они могли восприниматься как полные анахронизмы, зато в общеупотребительном досуге считались к месту.

Цитатность и повторяемость элементов — особенность стиля и принцип организации настольной игры. Те же принципы отличали нравоучительные и досуговые издания для детей. То, что в «большой» литературе относилось к «издержкам», в назидательных текстах было нормой. Эта норма, осмеянная и раскритикованная, была ближе к детям, чем это казалось литературным экспертам. Героем любимых назидательных историй из сборников и альманахов был один и тот же персонаж под разными именами. Он многократно умирал (вследствие непослушания) и вновь возрождался, чтобы опять быть наказанным. Истории про таких героев не только читались, но и рассказывались в семейном кругу. Родители сочиняли рассказы про непослушных мальчиков и девочек, применяя их к собственным детям (практика придумывания подобных историй не имеет сроков давности). Однообразные и нескончаемые «кадрилы фиктивных лиц» приводили детей в полный восторг*. Такие же «кадрилы» разыгрывались на картонажных полях, изображающих поступки и проступки безымянных героев.

Обильно цитируя литературу, игра в то же время стремилась отделиться от книги. В основе игры — иносказательно воспроизведенные жизненные модели, а не литературные ситуации. Поэтому пересказов литературных произведений в играх долгое время не было, кроме тех, что стали предметом переделок и ушли в народ («Робинзон Крузо», «Конек-горбунок»).

* По рассказам Евгении Конради, она придумывала для своих детей бесконечную историю про «плохого Федю» и сопутствующих ему персонажей. «Эта-то кадриль из фиктивных лиц растет вместе с моими детьми и так тесно переплетается с их жизнью, что становится для них чем-то совсем реальным, осязаемым» (Конради Е. Указ. соч. С. 223).

В основе всех игровых историй лежит архетипическое представление о том, что человеческая жизнь есть странствие. Поэтому число игровых ходов было принято приравнивать к срокам человеческой жизни (от сорока девяти до восьмидесяти ходов). Графически передвижение по игровому полю изображалось в виде извилистой «дороги» (метафора жизни), связывающей противоположные концы поля, или в виде закрученной «спирали» (метафора времени), завершающейся в центре. «Дорога» и «спираль» разделялись на отрезки-эпизоды, соединенные по принципу нанизывания. Такая организация движения (повествования) характерна для романов путешествий*. Как в романе каждый этап пути сопровождался приобретениями или потерями, так и отрезок игрового маршрута имел свои штрафы или бонусы.

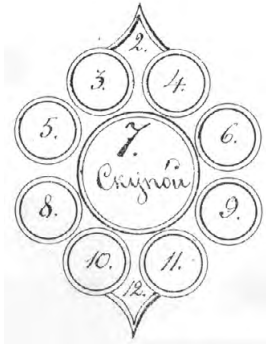
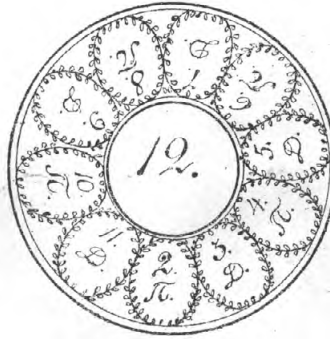
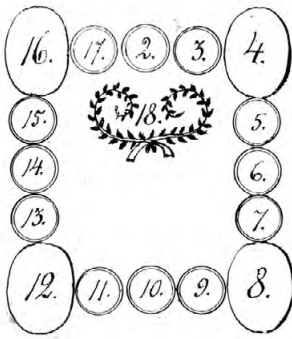
Родоначальниками таких маршрутов послужили «гусиные истории». Сюжетом игры, берущей начало с XVI века, была история гуся, преследуемого охотниками и кухарками. Гусь в игре изображался как существо реальное (его откармливали и ловили) и сказочное одновременно (в вариантах игры гусыня несла золотые яйца). Жизненный путь гуся заканчивался на праздничном (поминальном) столе, устроенном в замке для дружеской компании. История гуся, который то удачливо спасается, то становится жертвой, давала повод сравнить судьбу несчастной птицы с жизнью человека, также полной всяких злоключений. Популярность «гусиных историй» была столь велика, что за играми этого типа сохранилось название «гуськи».

Одна из первых «гусиных историй» в России была издана в типографии Департамента народного просвещения под названием «Новая гусиная игра, или кто выиграет Мартынова гуся» (1831). Игра была выполнена согласно старинным правилам. Голова гуся, повернутая вперед, давала право перехода на два хода вперед, а голова, повернутая назад, разворачивала игрока на два хода назад. Если игрок попадал на мертвого гуся, то платил в кассу четыре марки и начинал игру сначала. Зато жареный гусь означал выигрыш в четыре марки. История этого гуся, в отличие от других разновидностей «гуськов», была короткой — всего тридцать ходов**.

Согласно сюжетам настольных «странствий», игрок движется к месту назначения («городу»), преодолевая препятствия. За их прохождение приходится платить штрафы: в виде марок в общую кассу, пропуска хода или отступления назад, а то и к самому началу игры (иногда — выбывания из игры). Некоторые номера, напротив, предполагали вознаграждение игрока с помощью марок или

* Графика игровых маршрутов напоминает композицию нарративных сюжетов. Среди них, по определению В. Шкловского, «кольцевое» и «ступенчатое» построение. Обе эти сюжетные конфигурации лежат в основе самых популярных форм игровых маршрутов. Прием «обрамления» и «нанизывания» также характерен для игровых полей (Шкловский В. Развертывание сюжета. Пг.: Опояз, 1921).

** Во многих переизданиях «гусиных историй» сохранялась эмблематика старинных игр («Гусек, занимательная детская игра», 1881; «Игра в гуси», 1891).



Маршруты настольных игр XIX века напоминали образцы женских вышиваний

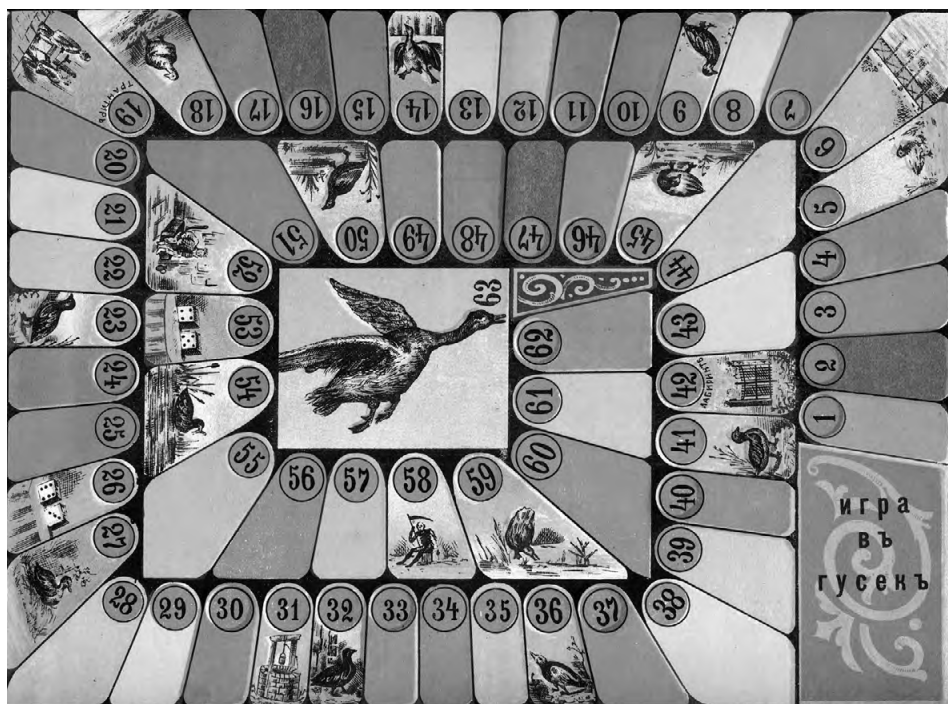
дополнительных ходов. Препятствия на игровых полях — это элементы игровой топографии, истоки которой в аллегорических картах XVII–XVIII веков⁶.

Примером аллегорической карты служит игра, затеянная на страницах романа «Клелия» Мадлен де Скюдери: его героиня составляет карту страны, именуемой «Нежность» (*Carte du Tendre*). Эту карту она посылает своему поклоннику, с целью объяснить правила перехода от дружбы к любовной нежности. Карта, составленная Клелией, походила на настоящую карту: на ней изображены горы, озера, реки, города и деревни. Передвигаться по такой карте можно было несколькими маршрутами, следуя к городам Нежность-на-Склонности, Нежность-на-Уважении и Нежность-на-Благодарности. Один из маршрутов, нарисованный Клелией, ведет от Новой Дружбы к Любезности, затем к деревушке Подчинение, рядом с которой «приятная деревня» под названием Мелкие Услуги. Если от Новой Дружбы взять слишком налево, посетить Нескромность, Коварство, Гордыню, Злословие и Злобность, то вместо города Нежность-на-Благодарности можно угодить в море Недружелюбия, где тонут все корабли*. По мотивам романа была создана карта острова Супружества (*Carte de l'Isle du Mariage*), изданная во Франции в 1732 году. Название «Супружество» больше соответствовало общеупотребительному назначению карты-игры, чем «Нежность» из любовного романа**.

Набор топографических аллегорий, используемых в игре, очень устойчив: мост, река, трактир, пещера, кладбище. И хотя XIX век вносил в этот ряд

* Описание этой карты приведено в кн.: Mensch, spiele mich. Gesammelt von Brian Love. Über 40 Spiele aus dem goldenen Zeitalter der Brettspiele. Köln, 1979. Непонятно, пишет исследователь, служила ли эта карта для игры или была картиной для разглядывания. Если судить по тексту романа, то Клелия предлагала своему кавалеру именно игру с прохождением по нескольким маршрутам. Возможно, что игроки разбивались на пары и добираться до конечного пункта надо было одновременно с партнером. Такое толкование правил описывается в кн.: Неклюдова М. Искусство частной жизни. Век Людовика XIV. М.: ОГИ, 2008. С. 254.

** Географическая метафорика использовалась авторами XVIII века для описания любовных отношений. «Езда в остров Любви» (1730) В. Третьяковского (перевод романа Поля Тальмана) — литературный вариант «путеводителя» по любовным чувствам.



Игра в гусек (1887)

уточняющие детали, традиционные картографические топосы сохранялись. Не менялся и характер их изображения: погост и трактир, мостик и пещера оставались такими же, как и на старинных игровых полях. Даже раскраска верстовых столбов, которая в реальности обновлялась, на игровых картах оставалась неизменной, ведь ехать герою приходилось по символической «дороге жизни», для которой реальная раскраска неважна.

Препятствия на игровом поле — это аллегорическое изображение искушений и испытаний, вечно терзающих человека. Подобными аллегориями уснащались тексты назидательной литературы для наставления юношества. «Теперь уже ты, любезный Феотим, достиг до тех счастливых лет, в которые разум, получая просвещение, прогоняет лучи темноты младенческой. Вышед из ребячества, вступаешь ты в путь жизни. Сие состояние для тебя сколько благополучно, столько и трудно. Оно требует твоей предосторожности; ибо все зависит от первоначальных поступок. Поистине, любезный мой Феотим, ты теперь подобен человеку, трудный и дальний путь предприемлющему; ежели он будет столько разумен и щастлив, что изберет сперва хорошую дорогу, то по ней легко пройдет к желаемому месту; но ежели по нещастью ошибется и пойдет по кривым тропкам, то беспрестанно идучи назад оставаться будет; или паче при всяком шаге удаляться от своего предела, а потом, заблудясь в густых лесах, низринется в такие пропасти, из которых, не взирая

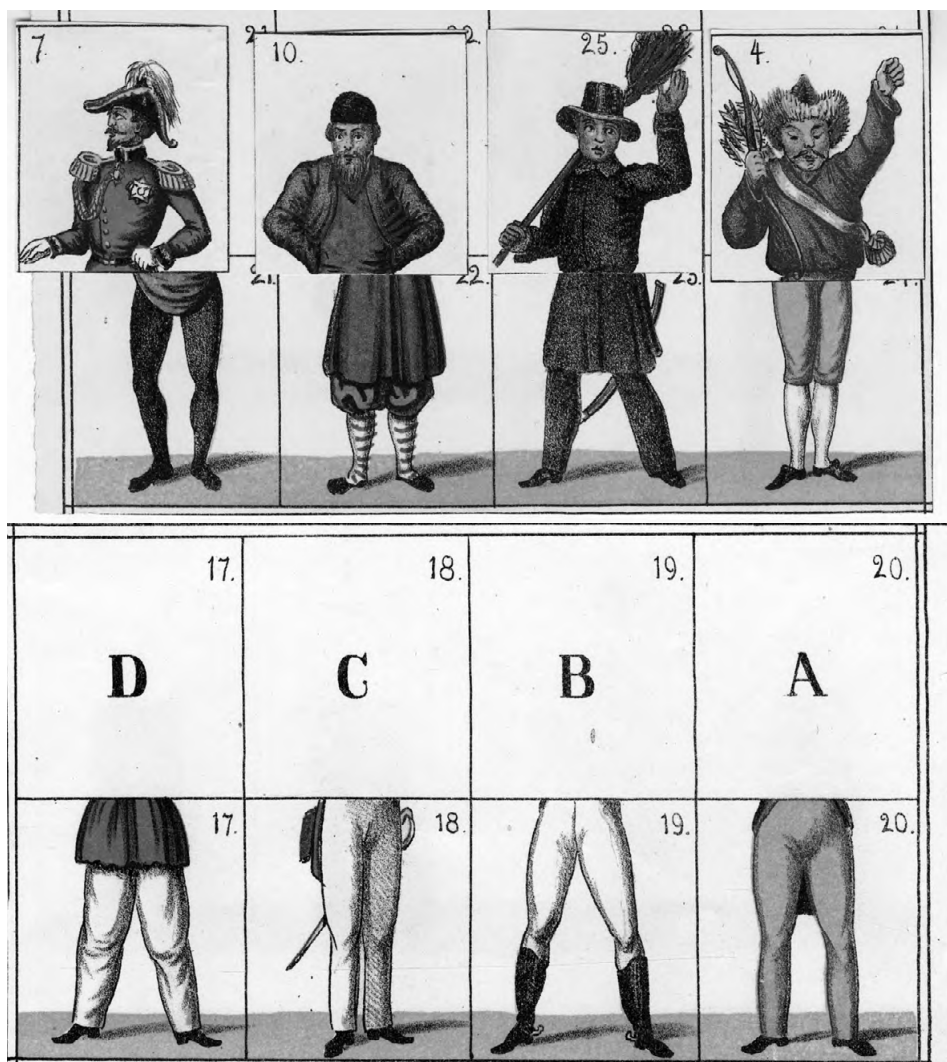
на все старания, выттить будет ему невозможно»⁷. Метафорические пропасти, густые леса и кривые тропки буквально изображались на игровых полях, как если бы это были топографические карты. На сходство указывало и наличие аллегорических фигур, украшавших картонажные поля. В периоды популярности тех или иных религиозно-мистических учений аллегории на полях и картах получали разное толкование. Для мистиков первой половины XIX века человеческий дух — это странник в заоблачных сферах и горных высях. «Пробежав краткий, неопределенный путь, после многих забот, беспокойств и горестей, после нескольких успехов, минутных удовольствий и восторгов, он оставляет навсегда сей пленительный остров, носящийся на поверхности Эфира, и бросается в бездну, дабы там, может быть, начать новое странствие...»⁸ Верх и низ игрового поля, его «островная» часть имели мистический смысл, понимание которого зависело от культурной осведомленности игроков. Но и без всякой мистики конец пути с прощальным пиром и награждением — это зримая метафора жизненного конца. Как говорилось в одной из старинных загадок: «Читатель! Ты здесь меня можешь найти: ничто тебе в том не препятствует. Я открыт пред твоими глазами; а в жизни кто меня достигает, тот не может себя считать в числе обитателей земли»⁹. Только в игре обитатель земли может увидеть свой конец и побывать на собственных поминках.

Герой на игровом поле представляет собой один тип — «путешественника», отправляющегося в путь по какой-либо надобности (личной или казенной). Это может быть «почтальон», «пассажир», «наездник» или «солдат» — без разницы, но всегда человек маленький. Его приземленность (социальная, бытовая) подчеркивается карикатурным изображением маленькой фигурки. Эта фигурка многократно повторяется в пространстве игрового поля, создавая впечатление множества одинаковых человечков. Изданная в 1842 году Вдовичевым игра так и называется «Маленький человечек жив еще». Переставляя фишку-фигурку на выпавшее ему место, игрок каждый раз повторяет слова «Маленький человечек жив еще». Конец путешествия — «храм счастья», однако, как говорится в правилах, «маленький человечек не может совершить сего путешествия, не претерпев различных приключений». Среди таких приключений: встреча с полесовщиком (лесным сторожем), падение в колодезь, ночевка в гостинице или караульне, разломанный мост, быстрый ручей и т.д. Помимо испытаний, нарисованных на карте, маленького человечка ожидают встречи с болтуном, соседкой, судьей, тюремщиком (эти фигуры изображены на карточках, которые тащит игрок). Сплетни и женские хитрости, судебные каверзы и тюремная баланда могут выпасть на долю как малых, так и великих мира сего (русская пословица предостерегает: «от сумы и тюрьмы не зарекайся»).

Пример тому — история Наполеона. Великий император, ставший персонажем настольной игры, — игрушка в руках судьбы, как и всякий другой человек. «Так вышло», — мог бы сказать персонаж настольной игры и беспомощно развести руками (жест, который встречается на игровых картинках). Игра отражает философское представление об ограниченности человеческого знания: начала и концы жизни теряются во мраке неведения. Поэтому стоит задуматься об ограниченности принятых норм и установлений. По словам Геллерта, «жизнь столь многообразна в своих явлениях, что смешно и нелепо было бы стеснять оные в одну формулу. Человек без дальнего образования находит начало нравственных суждений в чувстве, другой в понятии о законе, третий в непосредственном воодушевлении людей»¹⁰. «Смешно и нелепо» — в этой фразе заключается формула игрового сюжета, посвященного странствованию по морю житейскому.

Высшим законом в игре служат показания кости или раскладка карт. Они решают судьбу персонажа, происшествия на которого сыплются как из рога изобилия. Это повод поиронизировать над беспомощностью человека, бросающего вызов «всевидящей судьбе» (даже если речь идет о попытке добраться в ближайший город). Но ирония в игре всегда добродушна. Персонаж игры — это всякий и каждый, так что о романтической избранности и (а значит, и о романтическом трагизме) говорить не приходится. Да и какой трагизм может быть в мире, уютно заключенном в рамки игрового поля. Эта рамка — гарантия соединения раздробленного на части жизненного маршрута. Отсюда благодушный настрой у всех участников настольной игры, и такой настрой — неперемное условие досуговых развлечений в домашнем кругу. «Юмористическая целокупность», как писал теоретик романтизма Жан-Поль, рождает «кроткое и терпимое отношение... к отдельным глупостям»¹¹. «Должно быть, потому так нравится нам всякий случай, это дикарское спаривание без благословения, что тут наполовину прячется, наполовину выступает наружу сам закон причинности (каузальности), который, подобно самому остроумию, сочетает несходные вещи»¹².

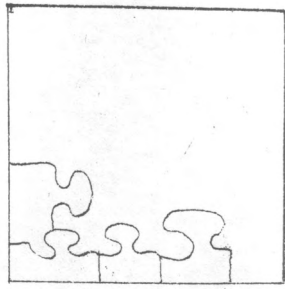
На неожиданных сочетаниях построены игры в картинное лото. Собрать картинку — удовольствие и награда. Но не собрать картинку — повод повеселиться. Как затейливо сделано лото «Четыре человека в ряд» (на русском, немецком и французском языках), выпущенное в Петербурге в 1850-е годы! Его автор — литограф Ван Долен (van Dohlen) — изобразил на каждой карточке четыре ряда фигур. Низ фигуры нарисован, а верх надо подобрать из сложенных в общую кучу маленьких карточек (они достаются наугад). Игроки бросают кость и отсчитывают по порядку место, на которое надо положить карточку с половинкой изображения человека. Возможно, что верх совпадет с нижней частью фигуры (тогда счастливый игрок получает с каждого участника марки).



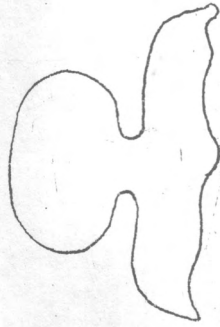
«Четыре человека в ряд» (1858; на русском, немецком и французском языках).
 Карточки для игры. Верхняя карточка заполнена (совпадают два изображения —
 за каждое из них игрок получает марки).
 Внизу — карточка до начала игры

Если верх пришелся к другой фигуре, то все платят владельцу этой карточки, а не тому, кто бросал кость. Но игроки не в обиде — так смешно, когда половина гренадера соединяется с половинкой турецкого паши, а часть фигуры светского щеголя с половинкой продавца сбитня!

Сочетание несходных вещей лежит в основе «игр остроумия» (как называли шарады, анаграммы и прочие игры со словами). Популярность этих игр в общественном досуге XVIII — начала XIX века кажется проявлением странной



1405.



Конфигурация складных картин (пазлы)

ребячливости в среде образованных людей*. Сколько времени уходило у них на подготовку театрализованных шарад и «живых картин», и как радовались они, найдя разгадку! Радости и удовольствия досуга такого рода в середине XIX века стали достоянием не только образованных сословий, но и широкой публики, разыгрывавшей шарады на семейных вечеринках.

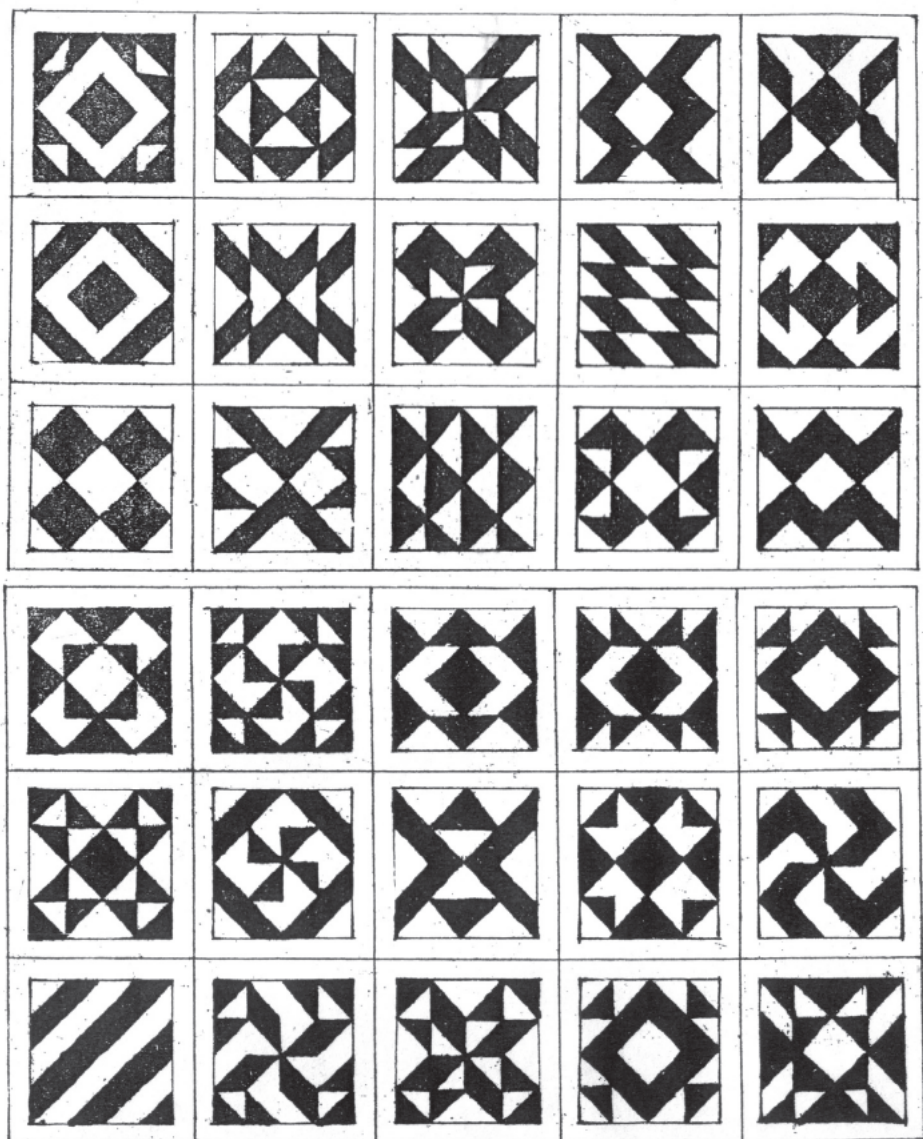
Игры в шарады — такое же порождение своей эпохи, как романтическая поэма или романтический портрет. Владение мастерством словесной игры относилось к социально значимым достоинствам. Жан-Поль советовал упражнять школьников в играх остроумия, развивая их разум и культуру поведения в обществе. В играх романтической эпохи зародился интерес не только к слову зашифрованному, но и к слову стихотворному. Игрокам давалось задание подобрать рифмы к стихам, качество которых оценивало общество. Со временем ценность поэтического слова в игре снизилась до примитивной рифмовки**. Стихотворные пассажи в играх оставались лишь намеком на культуру эпохи романтиков***.

Владение словом и умение подхватить сказанное укрепляли взаимодействие между игроками. Принципы игр того времени («гуськи», лото) не предполагали активного взаимодействия игроков (кидать кости, раскладывать карточки лото можно и за партнера). Это компенсировалось словесным контактом: игроки читали надписи вслух, обменивались ответными репликами, шутками и каламбурами.

* Для людей XVIII века естественным было сочетание игр и философских бесед. «Развлечение... не препятствуют серьезным интересам; они как раз зарождаются и осознаются в развлечении как в своей среде... все *серьезное* в эту эпоху стоит под знаком Witz, остроумия» (Михайлов А.В. Культура комического в столкновении эпох // Михайлов А.В. Обратный перевод. М.: Языки русской культуры, 2000. С. 103).

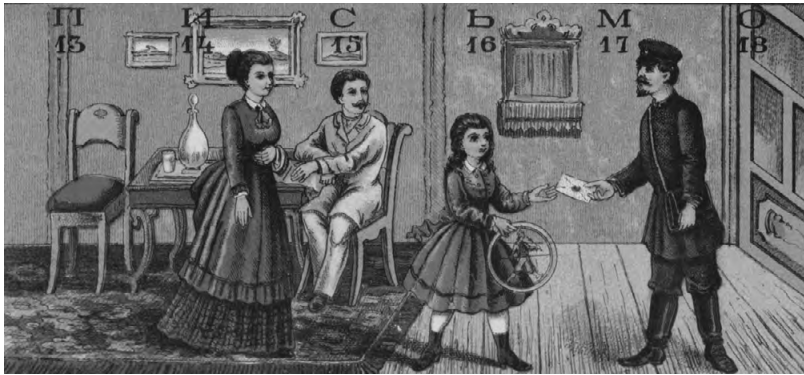
** Переводные вирши в игровых текстах казались пародией на стихотворство. В издании «Картинное домино» (1885) при произнесении игроком фразы «На колесах стоит некая овца» владеец карты с овцой должен был в рифму ответить: «И так кротка и тиха» (в немецком издании сносно рифмовались «Schaf» и «brav»).

*** Рифмы оживляли игры на самые скучные темы. Например, в игре «Веселая таблица умножения» (1885) надо было прочитать стихотворение и подобрать рифму к своему номеру.



Образцы игр-мозаик

Игры оставались источниками романтических образов и тогда, когда сам романтизм уже воспринимался как глубокое прошлое. Литературным клише стало упоминание «китайских теней» при рассказе об игре воображения. «Китайские тени» демонстрировались в специальных театрах, но были и популярной домашней забавой. Фигуры, вырезанные из бумаги, проецировались с помощью свечи на стену, легкое дуновение меняло силуэты фигур, рождая фантастические образы (использование проекционного фонаря лишило игру таинственной прелести). Молодой Карамзин в письмах друзьям из путешествия сравнивал



«Лото» (1887). Фрагмент

игру фантазии с теньвыми фигурами: «А вы, любезные, скорее приготовьте мне опрятную хижинку, в которой я мог бы на свободе веселиться *китайскими тенями* моего воображения, грустить с моим сердцем и утешаться с друзьями!»¹³.

Об иллюзорности романтического мира напоминали разрезные картины и пазлы. Детали в пазлах соединялись особого рода зигзагами, а разрезные картинки складывались по геометрическим линиям под разными углами. Из мозаики получались звезды, цветы, живописные фрагменты, которые служили образцами для акварелей и рукоделий*. Утилитарное использование не уменьшало ощущения чуда: из хаоса разрезных деталей складывался уютный ландшафт, экзотический орнамент, романтический домик или сказочный цветок. Узорными были не только мозаики, но и линии игровых маршрутов, напомиравшие цветочные орнаменты и декоративные украшения. И во всем этом таилась мистика нереального, готового рассыпаться на фрагменты мира.

Мистическое виделось и в таинственном совпадении цифр лото, и в чудесных показаниях «оракулов», и в загадках «сфинксов». Неслучайно так популярны были настольные игры при дворе Марии Федоровны, с ее тяготением к мистицизму**. Романтизм и мистика в картонной игре сочетались с аккуратным подсчетом очков, марок, действий и поступков. Характерно, что романтик В.А. Жуковский был большим поклонником нравственных таблиц Франклина («способ обратить добродетель в привычку»), в которых надо было подробно отмечать и оценивать совершенные в течение дня поступки. Подсчет нужен и в настольной игре с ее системой штрафов

* «Цель этой игры мозаик, по которой можно составлять красивые и разнообразные рисунки, доставить случай детям, а также и взрослым, вновь производить простым, легким и приятным образом по модели самые различные узоры, пересаживая их с одного места на другое» (Новая игра мозаик (на рус., нем. и фр. яз.). 1865). «Вкусу и ловкости играющего предоставлена возможность составить разнообразные группы цветов и дан широкий простор для комбинирования» («Игра мозаик», 1885).

** «Императрица Мария Федоровна родилась в протестантизме, — и ей, как кажется, был доступен мистический пиеизм, порожденный протестантством» (Письма Лафатера к государыне императрице Марии Федоровне. СПб.: Тип. Ф.И. Нейбюргера, 1881. С. 5).

и вознаграждений. Это давало повод противопоставлять настольную игру свободному творчеству ребенка (отказ от игр с правилами — способ самохарактеристики мемуариста)*. Однако принцип случайности, лежащий в основе игры, не позволял отнести ее к «механическим играм», имевшим в культуре романтизма отрицательные коннотации.

Романтические чувствования и филантропические добродетели в играх не выходили за рамки правил семейного общения. Использование игры (дома, в кругу семьи, на досуге) определяло ее тематику, оформление и эмоциональный настрой. На игровых полях и карточках лото царил культ внятного счастья в пределах благоустроенного буржуазного быта (хоть на карточки разрежай, хоть на стенку вешай). Содержанием картинок были семейные сцены с тихими радостями, любовные переживания с легкой грустью, минорные ожидания писем, будоражащие воображение экзотические звери и военные баталии в блеске армейского антуража. В этом добротном мире радуют взор цветущие девицы и полуобнаженные наездницы, волнуют игровые намеки и шуточные стишки (допустимые в семейном кругу). Здесь нет ничего такого, что может вызвать грусть или раздражение (нищему у дверей дети выносят деньги, а замерзающего старика укрывают теплой одеждой). Обличения и реализм — это все по ведомству литературы и публицистики, а в настольной игре торжествует клишированная эстетика — залог умиротворенности.

Создавались эти игры литераторами второго-третьего ряда, набившими руку в издании досуговой продукции. «Золотой век» на литографических картинках был их личным идеалом. Один из авторов досуговых сборников А. Соколовский издал подборку «Сцен из петербургской жизни» с подзаголовком «похохотать и поплакать можно». Порадоваться от удачи и взгрустнуть от проигрыша приятно в домашней компании за общеупотребительной игрой. Чтобы доставить русской публике это удовольствие, Соколовский перевел иноземные сборники настольных игр («перевод с иностранного» — так обозначено на них). В игровых картинках, напечатанных в дешевых мастерских, Соколовскому виделась подлинная поэзия и высокая нравственность. «Вглядитесь хорошенько в эти картины, — призывал он, — сколько вы найдете в них полезного. Хотя они и не отличаются хорошей расцветкой, но во всех очень много смысла, часто истории, истины и поучений нравственных и религиозных**». Как славно, играя на досуге, проникнуть в смысл, узнать историю, открыть истину и утвердиться в нравственности! Такое простодушное доверие к настольной игре возможно было только в «золотом веке» ее существования.

* Андрей Белый рос среди игр, созданных им самим и свободных от навязанных правил. Игры же с правилами (среди них упоминается и лото), по его словам, «не удовлетворяли меня» (Белый А. На рубеже двух столетий. М.; Л.: ЗиФ, 1931. С. 227).

** Собрание игр с описанием их приготовления и употребления. С. 7.

На пути к Храму счастья

Идея представить детскую настольную игру как «путь к счастью» родилась в педагогических практиках XVIII века. Символика такого пути сложилась в нравственно-аллегорических путешествиях и трактатах, описывавших жизнь человека метафорами пути-странствия. Для европейской педагогической традиции основным источником топосов служил роман аббата Фенелона «Путешествие Телемака»¹. Хотя маршрут Телемаха (как и его отца Одиссея-Улисса) проходил по морю, роман Фенелона — это не морское приключение, а аллегорическое странствие*. Описанию метафорического пути посвящен «Путь паломника» Джона Беньяна (1678), топосы из которого разошлись по многочисленным назидательным книгам. Путь паломника, проходящего через Гору Трудности и Торг Тщеславия, завершается прибытием в Небесный Град. Метафорикой пути-странствия пользовался писатель-моралист А. Болотов, издавший для взыскующих нравственных истин «Путеводитель к истинному человеческому счастью»². В нем излагалась притча о человеке, который хотел сыскать государя, живущего в некоем городе (государь — аллегория справедливости и мудрости, а город — место его правления). Но без знания дороги все поиски оказывались для путника тщетными. Тот же, кто ведом знанием (и опытным наставником), завершает свой путь обретением счастья. Аллегорией счастья служит храм — хранилище истины и добродетели (в виде «цветка», «сосуда» или «венка»). К добродетели, помещенной под своды храма, стремились герои нравственной литературы. В сказке о царевиче Хлоре, написанной Екатериной II для воспитания внуков, символ добродетели — это «роза без шипов», на поиски которой отправляется благочестивое дитя. Ведомый Рассудком юный царевич избегает на своем пути опасных искушений: праздности, лени и роскоши. Свой дух он укрепляет примерами добродетельной жизни скромных поселян. В Храме счастья дитя находит достойную награду.

Награждение достойного описывалось в образах «римской» метафорики. Боги и богини с одической помпезностью прославляют героя, будь то Великий Фридрих или благочестивое дитя — оба достигли цели и достойны награды. *«Истина и Правосудие положили одного основание, Мудрость и Вера*

* Богиня мудрости Минерва встречает юношу на «финише» словами: «Очевидными опытами доказала я тебе превосходство благоразумия и добродетели над вредным обольщением страстей. Учиненные тобою погрешности и бедствия, тобою претерпенные, да послужат тебе незабвенным уроком!» (Телемак в пользу воспитания // Новое детское чтение, изданное Сергеем Глинкою. М.: в Универ. тип., 1821. Ч. 3. С. 90).



«Волшебник Гролино, или торжество братской любви Линдора и Алины, с механическими подвижными картинками, представляющими разные волшебные превращения, производимые благодетельной волшебницей Нирою» (1835; книга с элементами картонажной игры)

возвысили. Все добродетели, все геройские качества в нем обитают. <...> *Божество* сие находится на самом возвышенном *престоле*, *внутри святилища*, сияние его окружающее превосходит сияние солнца в прекраснейший летний день. Едины *добродетели* могут устремлять на нее взоры свои: *Благость* и *Правосудие* всегда подле нее находятся»³.

Картины аллегорических награждений не только описывались в нравственных сочинениях, но и разыгрывались в театральных постановках для детей. Маленькие герои входили в Храмы счастья и получали от своих наставников (родителей, старших братьев и сестер) награды и подарки. Театрализованное торжество требовало немало времени на подготовку, но считалось, что награждение в такой форме обладает значительным эффектом. Детские писатели предлагали целые сценарии подобных торжеств. Согласно одному из них, награждение добродетельного мальчика происходит на фоне римского Капитолия, посреди которого храм с надписью «Здесь обитает гений благотворения»⁴. Сестры героя в античных одеждах украшают голову победителя венком славы и вручают ему награды. Особую фантастичность происходящему придавало то, что картонный Капитолий был возведен в крестьянской избе (способ патриотического воспитания детей русских аристократов).

Сама же идея награждений была детально разработана немецкими педагогами филантропических школ, где с большой торжественностью вручались награды лучшим ученикам. Вручению наград предшествовали подробные

подсчеты добродетельных поступков, совершенных каждым из воспитанников. Так, известный педагог Х.Г. Зальцман, открывший в 1784 году школу в Тюрингенском лесу, придумал «билеты прилежания» (Billetes der Fleisses). Кто заслужил пятьдесят таких билетов, удостоивался «золотой точки» (Golden Punkt) на «доске заслуг» (Meritentafel). Это доска с именами воспитанников была установлена в молитвенном зале. Те, у кого набиралось пятьдесят таких точек, получали «орден прилежания» (золотой крест с рельефом заступа — символом трудолюбия) с инициалами: D.D.H. (слов Denken — мыслить, Dulden — терпеть и Handeln — действовать). Этот орден вручался воспитаннику в обстановке театрализованного торжества⁵.

Тот же принцип подсчета добродетелей лежал в основе настольных игр. На игровых полях рисовались аллегорические изображения четырех периодов человеческой жизни: невинного детства, цветущего юношества, благородной зрелости и достойной старости. Игра «Юность» (передвижение по правилам «гуська» в шестьдесят три хода) рассказывала о жизни дворянского юноши. «Первые попечения и первые подарки получает дитя. Он возрастает и его забавляют другими предметами; его юность обогащена различными искусствами и доставляет ему блестящее воспитание. Каждая эпоха его жизни влечет за собой новые удовольствия и новые труды, он вступает в военную службу и делает чудеса храбрости. В каждом сражении он получает свой чин и, наконец, дослужившись до полковника, женится» («Юность, новая общественная игра для всех возрастов», 1842). Денежные траты и выплаты мотивированы в игре фактами из жизни дворянского дитяти: марки в кассу вносятся на покупку сластей и уроки фехтования (необходимые для каждого молодого дворянина). Марками (или конфетами) оплачивалось попадание на картинки с изображением хороших поступков и декламация стихов.

Еще один храм счастья был в игре с одноименным названием («Храм счастья», нач. XIX века). Каждый из участников должен был положить в чашечку, стоящую на изображении «храма счастья», пять марок. Маршрут к храму состоял из ста ходов с препятствиями, замедляющими ход игрока или уводящими его назад. Если фигура, ведомая игроком, попадала на номер, занятый другой фигурой, то этот игрок отодвигал своего менее удачливого соперника и тот, заплатив марку, должен был начать игру сначала. Фигурки разыгрывали на поле социальные модели, которые практиковались в условиях фаворитизма: появление нового фаворита неизбежно приводило к падению прежнего. Ребенку такая игра давала впечатляющее представление о превратностях судьбы. Семенов-Тянь-Шанский через всю жизнь пронес воспоминание об игре «Храм счастья», «в который мы охотно играли, и где на меня сильно действовала превратность судьбы, отбрасывавшая далеко назад уже близких к цели»⁶.

В издании «Пути счастья, или счастье, улыбающееся всем сословиям. Общественная игра с 12 раскрашенными картинками и большою таблицею» (1842) изображение «храма счастья» представляет собой таблицу. Игроки, положив по две марки в кассу, распределяют свои фигуры у основания пьедестала. Согласно правилам, бросать им надо три кости одновременно и продвигать вперед свои фигуры только в том случае, если на костях выпало не меньше одиннадцати очков (если меньше, то игрок кладет марку в кассу и отступает назад). Кто первый переступит пределы шести клеток и вступит в Елисейские поля (они обозначены кругом), тот получает всю кассу. В правилах игры есть философское замечание по этому поводу. «Часто приближаются весьма близко к кругу, но тотчас же потом принуждены бывают отступить от оною и столь далеко, что другой, оставаясь прежде позади, выступает в него. Вот эмблема жизни. Нарочно не помещаем здесь истолкования клеток, дабы юношество имело случай упражняться само в размышлении и рассуждении». Используемые в играх эмблемы были многократно истолкованы в нравственной литературе, посвященной рассказам о «счастьи, улыбающемся всем сословиям» (от высших до низших), и везде герою, как и персонажу игры, помогал случайный расклад обстоятельств. Только в книге эти обстоятельства были следствием многословно описанных добродетелей, а в игре дарились герою без лишних слов.

«Эмблемы жизни» в настольных играх подталкивали игроков к глубокомысленным размышлениям. Издательницы журнала «Час досуга», радевшие о развлечении с пользой, опубликовали на своих страницах общественную игру под названием «Эмблемы» — вариант карточной игры со специальной колодой⁷. В состав игры входило двадцать четыре карты. Первые шесть были парными. На них были изображены эмблемы: Надежда, Глупость, Великодушные, Попечительность, Удовольствие, Время. Вторые шесть (Храбрость, Прилежание, Мудрость, Суетность, Изобилие и Счастье) были козырями. Третьи шесть (Судьба, Благотворительность, Здравие, Молчание, Победа и Мир) назывались простыми (могут покрывать только друг друга). Четвертые шесть (Молва, Правосудие, Верность, Долг, Сила, Невинность) были счастливыми (дают по две фишки), но крылись как простые. Задача игроков — покрыть все карты.

Для детского досуга была сделана игра «Новый храм счастья». Ее автор Борис Федоров поставил целью придать игре, построенной на случайности, «нравственное» содержание. «В сей игре дети найдут образцы для подражания и уроки для исправления. На двадцати картинах представлено десять похвальных примеров и десять примеров дурных склонностей. Содержание каждой картинке объясняется в особенной книжечке, прилагаемой к игре» («Новый храм счастья, детская игра, составленная из нравственных примеров

с 21 картиною», 1836)*. В книжечку Б. Федоров поместил стихи собственного сочинения, написанные на сюжеты переводных нравоучительных рассказов (образцом для Федорова послужили произведения немецкого моралиста каноника Шмидта). «Может быть, маленькие читатели уже знают их по изданным мною *Нравственным примерам*, но как эта книжка стала редка, то я переложил двадцать из сих повестей в стихи, а дети просили меня расположить картинки к этой книжке в виде игры: я исполнил желание их: игра готова и названа *Храмом счастья*. Из сей игры малютки могут научиться, чьему примеру полезнее последовать и какая дорога ведет к счастью»⁸. Чтобы достигнуть Храма счастья (его изображение помещено на двадцать одной картинке), надо набрать тридцать очков. Для этого выбрасываются две кости с показаниями от единицы до шестерки. Выиграть можно и с пятнадцатью очками, если перед этим игрок попал на карточки с изображением добродетельных героев. Тому же, кто попал на изображения порочных персонажей, достигнуть счастья не удастся (весьма поучительно для детей). По ходу игры дети не только разглядывают картинки, но и слушают стихотворные надписи к ним. Эти надписи представляют собой поучительные истории про добродетельных и порочных детей. Герой стихотворения «Негодяй Павлуша» никогда не признавался в своих проказах, предпочитая сваливать вину на других детей:

Играют дети, веселятся,
Один Павлуша лишь не рад,
Сидит он скучен и, признаться,
Что сам же в этом виноват;
Шалит Павлуша и проказит
И ложь готов он наказать,
Сам по столам и стульям лазит,
А любит на других слагать...⁹

В итоге маленький негодяй был наказан отцом за свой дурной нрав. Зато бережливая Наденька в одноименном стихотворении получила от матери вознаграждение за беспрекословное послушание: боясь измять дорогой наряд, девочка отказалась принять участие в игре, затеянной другими детьми:

В кисейном платье, шарф цветной,
Надежинька милей казалась,
Так в первый раз наряжена

* Образцом для русских изданий могли послужить игры типа «Новая игра о вознагражденной добродетели и наказанном пороке» (англ. «New Game of Virtue Rewarded and Vice Punished», выпущенная в Лондоне в 1818 году). Скорее всего, Б. Федоров имел перед глазами немецкие издания «нравственных» игр, во многом аналогичные английским.

Рукою маминьки она,
Сама собою любовалась,
Вдруг тетушка, и невпопад,
С ней братцы, баловни большие,
Приехали, шумят, спешат,
Резвясь хохочут, как шальные,
К себе Надежиньку зовут,
Она притихла, как невеста,
Близ маменьки присела тут
И к братцам шалунам не с места.
Ей веселей бы поиграть,
Да маменька ей не велела,
Притом Надежинька не смела
Наряд прекрасный поизмять...¹⁰

В отличие от персонажей стихотворных историй, которым приходится потрудиться на пути к добродетели, игроки достигают своего счастья по воле случая. В конце игры счастливицы награждались за «добродетельные» поступки, а проигравшие получали взыскания за «пороки». Так, попавший три раза подряд на изображение Храма счастья надевал венок из цветов на все время игры. Тот, кто по числу очков попадал на изображение попечительного Юрия, благочестивой Оленьки, милосердной Эмилии, тоже надевал венок из цветов, но только до конца игрового кона. Тот, кто оказывался на месте прилежного Николеньки, рассудительной Дуняшки и умной Лизаньки, читал вслух стихи из приложенной книги. Чтение вслух позволяло продемонстрировать мастерство декламатора, которое очень ценилось в приличном обществе (позднее дети стали манкировать этой ролью).

Тот же, кто попал на изображение ленивой Катеньки, надевал бумажный колпак. За беспечного Левушку надо было скакать на одной ножке. За жестокого Андрюшу приходилось вставать коленями на скамейку, а за шалунью Танюшку (любительницу играть с кошкой) надо было бегать по комнате с криком «кис, кис, кис». Можно предположить, что все эти наказания доставляли играющим детям много радости. Весело было дурачиться в бумажном колпаке, прыгать на одной ножке или разыгрывать слезы. Особенно становилось смешно, когда на детский крик «кис, кис» появлялась живая кошка и начинала мяукать (по свидетельству автора игры). Подобное веселье и шутовство допустимы только в игре, а вот чтение нравоучительных книг должно настраивать ребенка на серьезный лад. В нравственных примерах, напечатанных в «Новой детской библиотеке» за 1828 год, Б. Федоров выступает строгим морализатором. Нравственные примеры исключают шутливое прочтение, а наказания

за проступки выглядят угрожающе (поэтому игривое стихотворство автор заменил «суровой прозой»). Так, мальчик, склонный к обману, в рассказе «Лжец Антонушка» получил от своего отца жестокое наказание. «Господин Правдолюбов повел своего сына в сад и там, привязав Антонушку к деревянному столбу, не велел ему давать ни завтракать, ни обедать и прибил бумажку, на которой было написано крупными буквами „лжец и негодяй”»¹¹. В такой ситуации бедному Антонушке не до веселого скакания на одной ножке*. Отличаясь от игры серьезностью наставлений, назидательные истории были похожи на настольные игры в другом: происшествия в них соединялись, как и в игре, «в тысячи бессмысленных комбинаций»**. От подобных «комбинаций» детская литература со временем отказалась, а вот в настольной игре нравственные тексты про наказанных шалунов дожили до 1920-х годов***.

* Изощренные наказания детей в нравоучительных книгах кажутся преувеличением, но на самом деле недалеко от действительности. В мемуарной литературе описан случай, как был наказан за обман сын одной провинциальной дворянки. Ребенок побоялся признаться в том, что сорвал в саду цветы. За это хозяин усадьбы, известный своим богатством и самодурством, заставил ребенка съесть сорванные цветы. Все это происходило на глазах у матери, которая не решилась протестовать против такой методы воспитания.

** Критик детской литературы называл себя «врагом рассказов, в которых обыкновенные случаи жизни перетасовываются в тысячи бессмысленных комбинаций» (Толль Ф. Наша детская литература. Опыт библиографии современной отечественной литературы. СПб.: Тип. Э. Веймара, 1862. С. 4).

*** В 1920-е годы продолжали выходить игры мастерской Шайкевича, в которых перепечатывались рассказы для детей из старинных нравоучительных сборников. Так, в игре «Лото Зиночки» воспроизведен рассказ про ребенка, который, вопреки запретам матери, выпустил птичку и был наказан («Ослушавшись мамы, маленький шалунишка остался и без порожков, и без птички, да еще порядочно ушибся»).

Четыре времени жизни

В то время как в назидательных жанрах описывались нравственные примеры, в литературе романтической воспевались красоты природы. Дитя, играющее на лоне природы, — картина, вызывавшая восторг у романтически настроенного художника и поэта. Путешествовавший Карамзин стал случайным свидетелем детской игры, затеянной на лужайке возле дома. Восхищенный увиденным, он написал: «Любезная картина семейственного счастья! Может быть, в городе она бы меньше меня тронула; но среди сельских красот сердце наше живее чувствует все то, что принадлежит к составу истинного счастья, влияющего благотельным существом в сосуд жизни человеческой. — Прости, уединенный домик! Мир, тишина и покой да будут всегда наследственным добром твоих обитателей! А ты, ветвистое дерево! Долго, долго еще принимай странников в тень свою — и под кровом шумящих листьев твоих да веселятся они веселием невинности и добродетели!»¹

Педагоги начала XIX века, вдохновленные Руссо, призывали детей и юношество обратить взоры на красоту природы. «Созерцание природы может иметь величайшее влияние на душу, еще юную, никакими пороками не помраченную, никаким страстям не развлекаемую, в таком возрасте, когда развитие и усовершенствование ее способностей и приобретение правил, руководствующих человека к временному благоденствию в здешней и вечному блаженству в будущей жизни, а не употребление и приложение их в жизни деятельной, составляет главную цель бытия»². Поэтические описания природы считались полезным чтением для ребенка. Романтически настроенная девица из повести А. Ишимовой придумала способ приохотить своих младших сестер к чтению стихов В. Жуковского. Она собрала детей в беседке, откуда открывался прекрасный вид. Для чтения стихотворения «Утренняя звезда» юная воспитательница выбрала раннее утро, а «Летний вечер» прочитала на закате. При этом девушка постаралась рассадить сестер так, чтобы маленьким слушательницам были видны озаренные солнцем окрестности*.

* «Вид, который представлялся из этой беседки, был прекрасен: с одной стороны, большая дорога к ближнему городу, крестьянские поля, покрытые в то время цветущей зеленью, а за ними — густой, высокий лес. С другой стороны, — так же поля, но за ними большое село. Солнце начинало заходить и догорающие темно-розовые лучи его прелестно освещали молодое и миловидное личико Зинаиды в ту минуту, когда она, усадив детей так, чтобы они все могли видеть прекрасное солнышко, развернула богато переплетенную книгу и сказала: „Посмотрите прежде вокруг себя, полюбуйте этою чудесною картиной и потом подумайте, как чудесно она описана!“» (Рассказы старушки, изданные Александром Ишимовой. СПб.: тип. штаба отд. корпуса внутр. стражи, 1839. Ч. 1. С. 134–135).

Настольные игры первой половины XIX века приобщали юношество к «пейзажной» культуре. Принцип соединения поэтического и живописного текста был положен в основу издания «Новая игра для детей и картины природы и искусств с присовокуплением нравственных стихотворений, изданных Сергеем Глинкою» (1826). В предуведомлении к игре автор изложил ее назначение: «При начальном воспитании научаются и взоры, и слух, и понятия наши, чем и руководствуются к дальнейшим наблюдениям и опытам. При сем воспитании соединение приятного с полезным и полезного с приятным есть главное основание оного. <...> Новая игра для детей или собрание разрисованных дощечек, представляющих различные виды, к тому послужит». Игра состояла из двух отделов. К первому отделу относились картинки на плотных дощечках. На каждой картинке изображены детали романтических пейзажей (деревья, постройки, люди). Суть игры состояла в том, чтобы соединить отдельные детали в целое. Так, например, карточка под № 19 имела надпись «Загородный дом. Тополи. Нищие. Прачки», под № 20 — «Садовая беседка. Решетка садовая. Пустынник», а под № 23 — «Отдаленность. Греческое здание. Лавр. Живописец». Детали можно было соединять в разных сочетаниях, создавая десятки видов романтических пейзажей. «Сверх представления различных картин природы и искусств сия игра подает неприужденный повод к рассуждениям о природе. Изображение древних зданий отдаленных веков также послужит к приятным объяснениям о тех странах, где сии здания существовали, и о тех народах, которые оные сооружали. Наконец, к сим предметам можно присовокупить нравственные мысли. Например, в сих рисунках несколько раз представлен дуб в различных видах. Можно припомнить, что величавый дуб служит к изображению гордости и что в те времена, когда древний Рим всем блестящим сокровищам предпочитал честь и добродетель, тогда дубовый венок был лестнейшею наградою воину или гражданину, спасавшему в военных обстоятельствах соотечественника своего». Второе отделение игры представляло собой сборник нравственных стихотворений для детского и юношеского чтения.

Издание «Новый Эзоп для детей, или Нравоучительный цветник, с раскрашенными и вырезанными картинками, для составления из них игры, относящейся к басням, переведенный Сергеем Глинкою» (М.: Изд. книгопродавца Урбен и К^о.; в тип. С. Селивановского, 1829) продолжало традицию изданий басен Эзопа для наставления юношества³. В отличие от остальных «эзопов», «Новый Эзоп» С. Глинки был настольной игрой, состоящей из больших картин и маленьких карточек. На большой карточке был изображен романтический пейзаж, отдельные части которого надо было дополнить изображениями на малых карточках. Каждая из картин служит иллюстрацией к басням, прилагаемым к игре. Так, на картине «Вишневое деревцо» изображен

романтический пейзаж, на фоне которого надо поместить изображение дерева и стоящих рядом с ним отца и сына. Разговор между ними передается в прилагаемой к игре басне:

«Вишневое деревцо опушилось цветами. Шел мимо его дитя с отцом. „Срежьте мне эти цветки”, — сказал дитя отцу. — „Нельзя”. — „А почему, — возразил дитя, — ведь это только цветки”.

„Так подождем, мой друг!
Родитель отвечает.
Все не приходит вдруг,
И — все *со временем* цветет и созревает!”

Опали цветки и от лучей солнечных забагрелись вишни. Отец повел сына к дереву. „Какие прекрасные вишни!” — вскричал дитя. „Друг мой! — отвечал отец, — тут не было бы плодов, если бы мы срезали цветки”.

Терпеньем укрепляйся,
Мгновений прихотью отнюдь не увлекайся.
Чтоб с честью в общество войти.
К ученью пролагай с старанием пути.
Жизнь в юности, мой друг! лишь только расцветает,
А кто плодов здесь ждет, тот их и собирает».

На картине, посвященной цветам, надо было разместить карточку с розой и тюльпаном. Значение изображенного толкуется в басне «Тюльпан и роза», где тюльпан — это самовлюбленный красавец, а роза — благоухающая скромность.

Согласен: ты красив,
Но через чур и горделив.
Блестишь холодной ты красою.
Без аромата ты! Не чванься же собою.
Одежда — есть наряд наружной,
Ум, скромности, всегда послушной,
Хранит достоинства в себе,
Он просвещен, но — не гордится,
Со мною всякой согласится,
Что *ум без скромности* — мечта,
А *скромность* — сердца красота.

Сравнение времен года с этапами человеческой жизни — старинная метафора. В литературу начала XIX века ее ввел французский поэт Ж. Делиль*.

Метафорическим сопоставлением человеческого и природного цикла пользовались не только поэты, но и авторы педагогических трактатов**. Возраст человека делился на четыре этапа, представляемых как путешествие во времени. «В сем путешествии, столь кратковременном и опасном, можно различить четыре периода: каждый из них имеет свои приятности, свои печали, свои опасности; все они показывают человеку свет, счастье, истину, но из различных точек зрения»⁴. «Дитя-путешественник» — это простодушное и доверчивое существо, не знающее притворства***. Чистота детства сменяется познаниями юности. «Удовольствия под множеством пленительных видов окружают его, оставляют его и по тропе, усеянной цветами, влекут на край пропасти, где часто добродетель тщетно усиливается отвратить падение. Спасительный светильник разума, тихо и постоянно озаряющий путь его, теряется в бесчисленном множестве блудящих огней, которые обманывают его зрение; счастье — вот та цель, к которой он стремится, но на каждом шагу ложные призраки под различными видами прельщают или устрашают его, совращают, влекут в стремнины и торжествуют, веселясь его погибелью»⁵. Спасением для юного путешественника становятся дух веры и дух мудрости. В зрелые годы человек вступает со знанием жизни, стараясь искупить грехи юности. В старости отдыхает от трудов и наслаждается душевным покоем. Этапам человеческой жизни соответствуют любимые для каждого возраста книги: «В *детстве* человек учил *басни*, в *юности* прочел *роман*, а в *зрелом возрасте* узнает *историю* своей жизни»⁶.

Издание «Кто обманет время — получит награду. Веселая и наставительная игра для детей всякого пола и возраста, с приложением книжки, содержащей

* Отрывки из поэм Делиля под названием «Четыре возраста человеческих» и «Четыре времени года» были переведены А. Воейковым в 1824 году.

** Пример педагогической метафоры: «*Ночь*. Темно и грустно в природе. Мертвая тишина наводит невольный ужас. Но вот неприметно исчезает мрак ночи; окружающие предметы резко обозначаются; свод небесный начинает голубеть в слабом мерцании света, звезды быстро пропадают одна за другой. На востоке обозначилась белая полоса, которая, с каждой минутой делаясь все светлее и светлее, запыхала наконец ярким румянцем утренней зари»; «*Младенчество* начинается с самой минуты рождения человека. Это кажется самое жалкое состояние из жизни человеческой, потому что младенец не наслаждается чувством своего бытия, а для всех творений, одаренных жизнью, чувство бытия есть уже наслаждение. *Детство* начинается с двух- или трехлетнего возраста: дитя уже понимает окружающие его предметы, любит своих родных и всех, которые сколько-нибудь близки к нему. Он выражает сладостное чувство бытия своего тихую радость, разнообразными затеями детских игр. Телесные силы быстро расцветают свежестью румянца, глаза начинают блистать выражением мысли» (Детская энциклопедическая панорама. Чтение, логико-практические взгляды, опыты и рассуждения для развития понятий и умственных способностей детей 1 и 2 возраста. При оном атлас, состоящий из черт, заключающих изображения, методически составленные и расположенные / Сост. М. Гутт. М.: в тип. А. Семена, 1844. С. 191–192).

*** «В обществе трудно угадать различные свойства людей, там носят множество личин, подобно хамелеонам ежеминутно изменяются и самый опытный наблюдатель едва ли может читать в сокровенных сердцах их. Дети напротив того всегда откровенны, обнаруживают пред нами свои маленькие пороки и добродетели, их простое сердце не знает притворства» (Четыре возраста жизни. Подарок всем возрастам. С. 37).

каждый из которых соответствует одному из времен года. Значение поэтических символов, использованных в игре, поясняется в прилагаемой к изданию статье «О четырех временах года». «Смотря на эти четыре различные перемены в году, древние философы сравнивали с ними жизнь человеческую, обозначая весну — детством, лето — юностию, осень — временем мужества, а зиму — старостию; это сравнение встречается у многих писателей и даже сделалось поговоркою: „ей семнадцатая весна, ему двадцатое лето, он пережил семьдесят зим”. И такое сравнение очень близко и справедливо». Рассуждения о временах года сопровождаются рассказом о русских временах года. Топос «русские морозы» характеризует не только русскую природу, но и русский национальный характер («Мороз есть, кажется, истинно та стихия, в которой оживает и делается деятельным русский человек» — там же). Слова «в зимний холод всякий молод» («Николашина похвала зимним утехам» А. Шишкова) передают бодрость духа русского человека в условиях холода и зимы (даром, что герой стихотворения дитя). Когда маленькая дворянка в повести А. Ишимовой отказывается от зимней прогулки, ее мать наставительно заявляет: «Русская девочка, может ли когда-нибудь бояться мороза, который едва сосчитает себе тринадцать градусов? Стыдно и говорить это»⁷.

К игре прилагался сборник стихотворных произведений русских авторов (В. Жуковский, Ф. Глинка, А. Пушкин), чьи произведения распределены по временам года. Каждая из картинок природы метафорически изображает один из этапов человеческой жизни (курсивом выделен этот этап).

И ручей, пробивши воду
Из-под снега на свободу,
Разыгрался не шутя,
Буйно вырвавшись из плену,
Он мутит песок и пену
Точно резвое дитя
(И. Ваненко, «Весна»).

Поэтические описания природы соседствуют с расчетами штрафов и наград, сопровождающих продвижение игроков по «спирали времени». Заботы весны и лета оцениваются в игре по пять марок, а осенние труды — в восемь марок (так проявляется уважение к зрелым годам человека, которые символизирует осень). За летние увеселения, как и за грехи молодости, приходится расплачиваться по полной (восемь марок). Зато отдохновения осени и зимы стоят меньших затрат, поскольку являются заслуженным отдыхом зрелого человека (четыре и две марки). Если игрок попал на изображение дитяти (время невинного детства), он должен заплатить в кассу две марки. Это совсем немного, а вот тому, кто попал на изображение юноши, любителя развлечений,



Рисунок на папке для игры «Ландшафт-лото» (1858). Наставник показывает своим воспитанникам ландшафты и достопримечательности

придется раскошелиться и выложить десять марок (юность всегда расточительна). Тот же, кто подошел к картинке с изображением «мужа» (человека почтенного и уважаемого), вознагражден десятью марками. Двигаясь по сорока девяти ходам, игрок достигает искомого счастья и успеха.

Романтическим пейзажам посвящались игры под названием ландшафт-лото. Согласно правилам издания «Ландшафт-лото. Loto en Paysages (на рус., нем. и фр. яз.)» (1858) играющие приобретают за марки игровые карты (по 2–3 штуки). Банкир вынимает номера и называет их. Играющий, у которого на карте этот номер, получает фишку из кассы. Если вынутый номер находится под пустым уголком, то обладатель карты берет одну из деталей ландшафта и накрывает ею пустой угол. Если вынутый номер является частью данного рисунка, его покрывают маркою. Первый, кто покроет все семь номеров своей карты, выигрывает партию. Одна из прелестей игры — возможность составлять из ландшафтиков романтические пейзажные картины (за рамками игры в лото). В игре же пейзажи — это только часть изображения, вокруг которого пустые кружочки (их надо покрывать марками). В конце игры романтические пейзажи с хижинами, замками, мельницами, памятниками, кораблями и путешественниками, любующимися природой, оказывались рядом с изображениями денег — знаками «неромантической» меркантильной эпохи.

Подбирая материал для настольных игр, издатели опирались на хрестоматийные детские тексты, посвященные временам года. Самый известный из них принадлежал перу И. Кампе. Рассказ «Четыре времени года» был опубликован в его двадцатитомной «Детской библиотеке» (1774–1796), предназначенной для воспитанников филантропинов (сети школ, созданных знаменитым педагогом

Базедовым). Этот рассказ отобрал А. Шишков для издания «Детской библиотеки» на русском языке (1785). Несколько десятилетий спустя поучительную историю про времена года пересказал К. Ушинский под названием «Четыре желания». Мальчик сетует на смену времен года, в то время как разумный отец предлагает ему записывать свои желания. В итоге оказывается, что жалобы ребенка неосновательны: каждое время года несет свои радости. За общностью сюжета у Кампе и Ушинского стоят разные философско-педагогические представления.

Идеологию рассказа Кампе определила методика немецкой филантропической школы, а поэтику — характерная для культурного сознания XVIII века дихотомия видимого и незримого, бренного и вечного. Описания круглогодичных изменений в природе служат зримым подтверждением скоротечности жизни и тщеты человеческих желаний. Картины красоты, обреченной на гибель, придают беседе отца с сыном надрыв в духе державинского «где стол был яств, там гроб стоит». «Петруша стоял с отцом своим возле одного цветника, в котором розы, лилеи, гиацинты и нарциссы расцветали, и вне себя был от радости. „Весна цветы сии с собой приносит, — сказал отец, — с ней они и пройдут”». После описания пышных осенних садов, усыпанных фруктами, вновь следуют мрачные прогнозы отца: «Сие прекрасное время скоро минет, зима уже на дворе». Роптания человека на неминуемый ход природной жизни не только бесполезны, но и вредны: они вносят хаос в гармоничное устройство мира. Так одно из пожеланий мальчика грозит земле вечным снегом, а другое — вечной жарой. «Счастливы мы, что не в нашей воле состоит управлять светом, мы бы с получением власти сей тотчас его разрушили» — эта сентенция не лишена у Кампе просветительского свободомыслия. Тема времен года вообще к такому свободомыслию располагает (ср. ироничную шутку советской эпохи: «прошла зима, настало лето, спасибо партии за это»). Среди любителей распорядиться природой и девочка, которая жалуется матери на летнюю жару (рассказ «Надлежит быть довольным всем тем, что установила природа»). Дети у Кампе уподоблены неразумным людям, которые не способны увидеть мир в его целостности. Эта целостность воплощена в символике четырех времен года, представляющих собой идеальную структуру космоса. На нее-то и посягает неразумный Петруша. Записи в книжке призваны обуздать человеческий ропот, направить усилия человека на познание и совершенствование самого себя. Как педагог Кампе руководствовался школьной методикой протестантского типа: учитель и ученики образуют единую семью, связанную любовью и беспрекословным подчинением. Из церковной же практики и история с записной книжкой, в которую прихожане записывали свои поступки и помыслы. В рассказе Кампе такие записи впервые используются в качестве методического приема.

Ушинский симпатизировал немецкой школьной методике, но толковал эту методику по-своему. В рассказе «Четыре желания» субъективное восприятие

природы — это естественное свойство ребенка (у Кампе таков печальный удел всякого человека). Ограниченность детского взгляда компенсируется активностью детей в овладении действительностью (немецкая педагогика учила этой активности, русская считала ее благоприобретенной). Румяный Митя в рассказе Ушинского, в отличие от расслабленного Петруши, любителя пейзажей, предпочитает кувыряться в сене, ловить бабочек и купаться в реке. Четыре желания в заголовке рассказа вместо четырех времен года выстраивают природный космос в духе русской антропологической философии. Отцу при этом отводится роль грамотного учителя, который советует сыну делать записи. Прием с записной книжкой получил у Ушинского новое методическое толкование: с помощью таких записей ребенок может фиксировать свои эмоции, вызванные явлениями природы*.

Рассказ Кампе «Четыре времени года» подсказал Ушинскому еще один методический прием: разбивку учебного материала по сезонным разделам («Осень», «Зима», «Весна», «Лето»). Годовые разделы позволяли систематизировать пестрый текстовый материал (рассказы, стихи, сказки, пословицы, приметы) для создания цельной картины русской природы.

Задачи систематизации природного материала стояли и перед издателями детских лото. Прагматика ознакомления с окружающим миром возобладала в них над пейзажной романтикой и поэтической символикой: изображения романтических руин сменились видами деревень на фоне русской природы. Особенно много ознакомительных лото печаталось в советское время. Траптовка времен года была сделана в них «по Ушинскому» — на картинках изображались активные игры детей, а также результаты созидательной деятельности человека (посаженные, выращенные и собранные плоды). Лото «Времена года» (1928) имело четыре карты с изображениями растений, плодов и предметов, характерных для соответствующих сезонов. На маленьких же карточках были написаны их названия. Старший читает надписи, а младшие находят у себя эти картинки и закрывают их. В издании «Времена года. Игры детей разных времен года. Мастерские худ. игрушки» (1947) на карточках изображены веселые игры детей на вольном воздухе, предметы для игр и одежда для разных сезонов.

Советские досуговые издания, посвященные временам года, не обходились без социальной акцентировки. Так, осень отмечалась красными флажками, февраль красноармейским праздником, а апрель днем рождения Ленина. Тема времен года подменялась темой «красного календаря», идейно-художественным образцом для которого послужило стихотворение С. Маршака «Круглый год».

* В советских переизданиях рассказа Ушинского образу отца придана особая суровость. На иллюстрации к «Четырем желаниям» 1950 года отец сурово трясёт записной книжкой перед лицом сына, уличая мальчика в преступной непоследовательности (типичное обвинение на политических процессах сталинского времени).

Картонажные «гуляния» и теневые театры для благовоспитанных детей

«Гуляниями» назывались русские издания видовых картин с фигурами, расставляемыми на поверхности стола. Образцами для «гуляний» служили привозимые из Европы рождественские панорамы со сценами Рождества Христова. Не менее популярными были панорамы с видами городов и достопримечательных мест. Как досуговое издание русские картонные «гуляния» имели наибольшую значимость в 1830–1850-е годы, но просуществовали как вид настольно-печатных изделий до конца XIX века.

Игра начиналась с подготовки: фигуры, напечатанные на плотной бумаге, нужно было вырезать и разместить на фоне картонных декораций (их делали путем сгибания листов по обозначенным линиям). После этого можно было начинать игру, смысл которой состоял в передвижении и озвучивании фигур. Озвучивали по текстам, которые прикладывались к игре. Наличие текста отличало «гуляния» от игр с бумажными куклами и сближало с игрой в настольный театр. Но, в отличие от театра, где действие разыгрывалось строго по пьесе, игры с картонными «гуляниями» давали больше свободы: в текстах к игре обозначалась только тема разговора и отдельные реплики. Принцип оживления картонных фигур напоминал популярные в дворянском досуге первой половины XIX века театрализованные игры в «живые картины»: их участники «оживляли» изображения картин мимикой, позой и жестами. Картонных персонажей надо было «оживлять» речью и передвижением фигур.

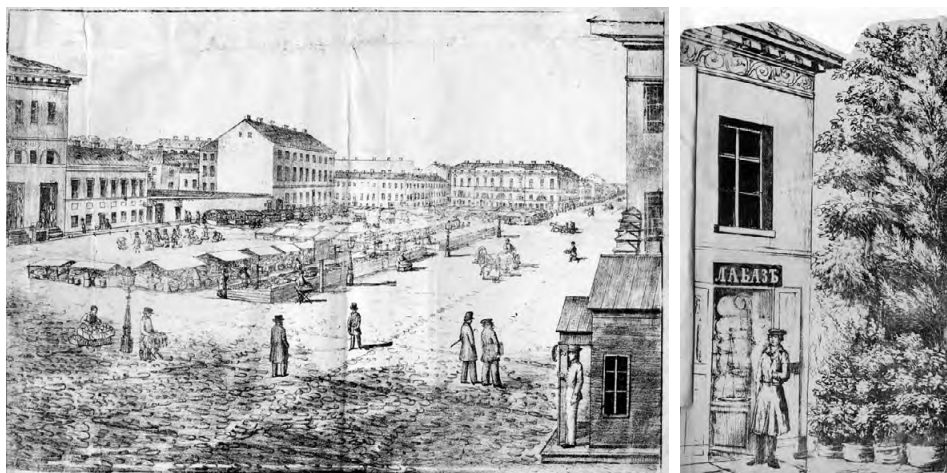
Картонные панорамы были разновидностью видовых литографий, которыми украшались интерьеры гостиных в первой половине XIX века. Каждая панорама представляла собой ландшафтную картину, на которой, помимо достопримечательных мест (городов и деревенских ландшафтов), изображалась гуляющая публика и местные жители. Так, «Раздвижная панорама с видом Висбадена» была посвящена изображению популярного европейского курорта, на котором часто отдыхали и русские путешественники (это изделие немецкого производства продавалось в 1840-х годах в игрушечных и книжных лавках Москвы и Петербурга). Предметами «панорам» и «гуляний» были места, широко известные русской публике. В первую очередь это места, связанные с общенародными праздниками и увеселениями (праздник на Святой неделе в Петербурге, гуляние в Петергофе), а также с почитаемыми у горожан достопримечательностями (памятник Ивану Крылову в Летнем саду, памятник Тысячелетию России в Новгороде).

Общнародные гуляния привлекали детей разных сословий красочностью нарядов, обилием развлечений и угощений. Дети с нетерпением ожидали посещения балаганов, гор и качелей. «Кто из вас, милые дети, не бывал под качелями на святой неделе во время гулянья, бывающего в этот праздник на Исакиевской площади нашей знаменитой Северной столицы Санкт-Петербург? Вы, верно, любовались тогда пестрою толпою веселой публики, заходили в балаганы забавляться представлениями знаменитого Легато Раппо и других искусников»¹. Участие дворянского дитяти в этих развлечениях ограничивалось ролью зрителя. «С гор катаются и на качелях качаются слуги, мужики, ремесленники, почему вам, милые друзья мои, кататься с гор и качаться на качелях никогда об Маслянице и о Святой на Адмиралтейской площади не случалось»*. Тем привлекательнее была для ребенка настольная игра, воссоздающая обстановку праздника без ограничений: «Мы предугадали ваши желания и приготовили вам приятный сюрприз: картонажную игру гулянье под качелями, состоящую из тех самых фигур и предметов, которые встречаются на шумной и веселой площади столицы. Выньте из коробки эти картонные фигурки и расставьте в порядке по столу. Сперва балаганы, потом деревянные горы».

Считалось, что картонажные игры особенно уместны в холодные месяцы года, когда ранние сумерки и непогода лишают детей привычных прогулок. Самое время вспомнить о веселых праздниках под открытым небом (в играх всегда царили весна или лето). «Даже и в длинные зимние вечера, когда снега и морозы удерживают вас в комнате, вы будете с удовольствием заниматься нашею игрою и, расставляя декорации, вспоминать и думать о Павловске» («Гулянье в Павловске, новоизобретенная картонажная игра для забавы и увеселения детей, с многочисленными раскрашенными фигурами и декорациею, представляющей Павловский вокзал, срисованный с натуры», 1842). Вспоминать о Павловских гуляниях и концертах могли лишь жители Петербурга, в окрестностях которого находится этот загородный парк. Дети же из провинции знали о жизни столицы только понаслышке. Игра давала им возможность приобщиться к миру столичных развлечений и ознакомиться с достопримечательностями.

Однако главное в «гуляниях» — это не архитектурные красоты, а публика. Поэтому литографы выбирали для изображений места, часто посещаемые представителями разных классов и сословий. В Петербурге самым посещаемым

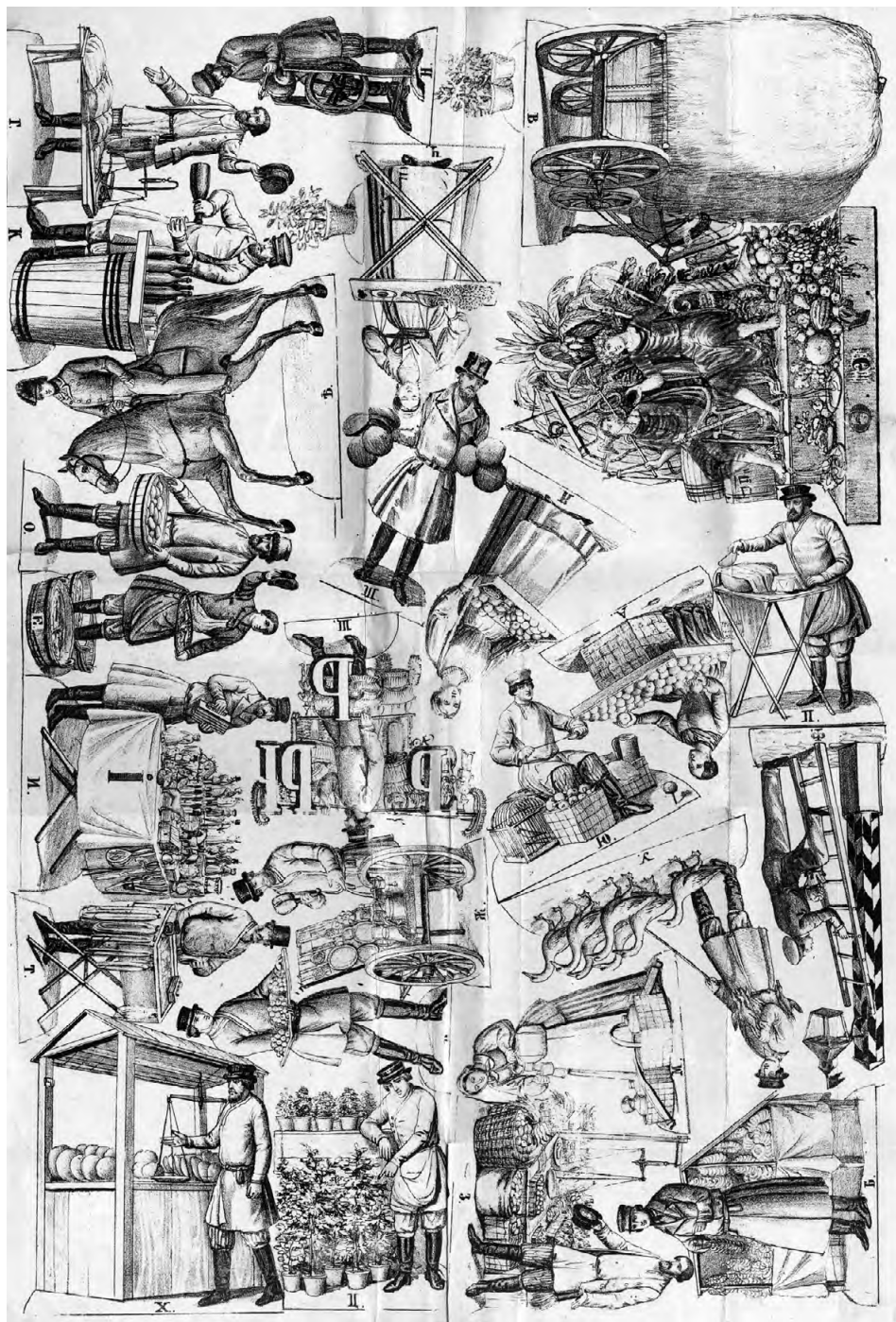
* Подарок нашим детям. 1840. С. 48. Эти же авторы поведали своим читателям малодостоверную историю о том, как А.С. Пушкин в 1820 году помог двоим юнцам попасть на представление знаменитого силача Раппо, выступавшего в московских и петербургских цирковых балаганах. Великий поэт ведет себя по отношению к детям как заботливый папаша. «Он, как отец своим детям, заботливо и нежно изъяснял нам все непонятное для нас в искусстве Раппо, и при этом рассказал нам два анекдота из жизни этого силача, а по окончании представления вывел из толпы народа на набережную и простился с нами как со своими старыми друзьями» (Рассказчик, книга в пользу воспитания трех малюток дочерей наших. Сочинение Александра и Софии Грен. СПб., 1842. С. 75).



Панорамное изображение Сенной площади, боковая кулиса и фигуры разносчиков и покупателей (с обозначением букв русского алфавита). 1851.

местом была Сенная площадь, на которую стремились все приезжающие в столицу. «Видали ли вы когда-нибудь одну из оживленнейших торговых площадей нашей Северной столицы, на которую со всех сторон собираются трудолюбивые поселяне с произведениями своего домашнего хозяйства? Если же нет, то выньте из коробки и поставьте на стол сначала заднюю декорацию, представляющую вид самой площади, потом бытовые декорации, потом фигуры (которые расположены по алфавитному порядку), и перед вами явятся: все отрасли сельского хозяйства и промышленности» («Новая картонажная игра, представляющая Сенную площадь, находящуюся в С.-Петербурге», 1851). Другое достопримечательное торговое место в Петербурге — Гостиный двор. Игра «Гостиный двор», изданная художником А. Лосевым в 1856 году, изображала панораму здания Гостиного двора, двадцать пять фигур гостинодворских сидельцев и покупателей, а также кареты знатных особ (картонажные кареты можно было передвигать по специальным планкам).

Любимыми персонажами картонажных панорам были социальные и этнографические типы жителей Российской империи. Их одежда и внешность воспроизводились в рисунках с натуралистической достоверностью. Натуралистичным было и обозначение диалектных и профессиональных особенностей речи персонажей (в текстовом сопровождении к игре). Такое стремление к типизации было характерно для русской художественной культуры 1830–1840-х годов, и детская картонажная игра отвечала духу времени. В игре, представляющей Сенную площадь, изображались жители Северной столицы, которых в любое время можно было встретить на Сенной: торговцы баранками и пирогами, продавцы сена, сбитенщики, зеленщики, мастерские люди. Образцом послужили литографические серии картин «уличных профессий»,





А
Арбузы Астраханскіе!
Булцы казанскіе
Мнѣ положили на латокъ,
Продать цѣлый пятокъ.



С
Сайки крупчататы!
Эхъ не берутъ, всё сыты,
Долго я кричалъ,
До тѣхъ поръ пока усталъ.

Типы уличных разносчиков («Азбука для разносчиков с прибаутками, подарок детям», 1871)

которые появились еще в 1820-е годы². И везде рыночный торговец был представлен как тип русского человека, бойкого на язык и ловкого на продажу. Таким он выглядит и в картонажной игре. В приложениях к панораме Сенной площади воспроизводятся профессиональные выкрики торговых людей петербургского рынка. «Наш русский мужичок варьирует на всевозможные манеры свой вечный припев *говядина!*, *говядь!* садовник предлагает разные сорта *дерев*, рыбак расхваливает свои *ерши* живые, *жестяник* предлагает различные вещи своей фабрикации». В игре «Московский базар. Новая картонажная игра, с декорациями и фигурами для расставления» были представлены образцы речи московских торговцев. Таким вниманием к типам из городских низов отличались физиологические очерки и социально-сатирическая литература*. Колоритные фигуры уличных продавцов привлекали русских художников и граверов. Из лубочных картин с изображениями торговцев составлялись

* Общим местом в сатирических очерках были жалобы на особенности национальной рыночной торговли. «Желательно было бы, если бы молодые хозяева в числе приобретаемых ими модных обычаев растить усы да затягиваться в модные фракы, переняли бы у образованного запада — вежливость с покупателями, умеренность и постоянство в ценах и внушали примером и словом то же самое своим подчиненным» (Нестеров А.К., Евстигнеев М.Е. Панорама толкучего рынка. СПб., 1858. С. 15).



«Петергоф. Детская косморама, состоящая из 13 картин» (1855)

популярные «Азбуки разнощиков»*. Азбучный принцип использован и в панораме Сенной — каждой из фигур разнощиков соответствует одна из букв русского алфавита.

На ежегодный праздник в Петергофе в честь тезоименитства императрицы Александры Федоровны собиралась публика разных сословий. Петергоф в этот день, как писалось в газетах, являл собой «образчик благоустроенной жизни». Из признаков благоустроенной жизни — пышные фейерверки, привлекавшие все петербургское общество. Многолюдство приводило к страшной толчее в парке, по поводу которой острили авторы сатирических листков. В изданиях для детей праздник, устраиваемый императорской семьей для широкой публики, служил поводом для выражения верноподданнических чувств. Юную героиню А. Ишимовой восхищает иллюминация, устроенная в парке («везде огонь и вода»). Еще больший восторг вызывает у нее вид

* «Азбуки разнощиков», издаваемые в Москве в виде книжечек в синих обложках, были самыми ходовыми русскими азбуками. Журналист В. Гиляровский, учившийся по такой азбуке, предполагал, что Лев Толстой, Тургенев и Чернышевский тоже овладевали грамотой по «азбуке разнощиков». Одно из поздних изданий — «Азбука для разнощиков с прибаутками, подарок детям» (1871). Ко времени издания этой азбуки некоторые типы торговцев уже уходили в прошлое, отсюда ностальгические мотивы в их описании.

играющих в парке малолетних великих князей («Как они прекрасны! Как идут к ним голубые русские рубашечки их и желтые соломенные шляпки»)³. Изображения великих князей в панорамной игре нет, ведь картонажные фигуры изображают типы, а не конкретных личностей. Зато петербургское общество представлено в разнообразии. «Пестрая толпа публики всех сословий и званий прогуливается по саду. <...> Вот красивый гусар в щегольском мундире своем и медвежьей шапке! Вот лихой уланский офицер со своею молодою супругою. Вот петербургский франт. А здесь лакей в красной ливрее, утомленный полдненным зноем, подходит к кваснику для утоления жажды. Квасник кричит: квас! Квас! Медовый квас! Кому надо квасу, господа. Вот чухонский крестьянин и крестьянка в своей красивой, ярких цветов национальной одежде, жители окрестностей Петергофа. Тут же прогуливается русская крестьянка в своем красивом сарафане»⁴. Продавцы на разный лад предлагают свой товар публике, которая собралась на Исаакиевской площади во время Святой недели⁵. Среди гуляющих — господа (штатские и военные), дамы, кормилица с ребенком, молодая крестьянка, кучер, лакей, ломающий пряники. Их раскрашенные и наклеенные на картон фигуры расставляются на фоне панорамной картины ярмарочных балаганов и качелей. Такая же пестрая толпа собралась возле памятника Тысячелетию России в Великом Новгороде: «Посреди площади возвышается памятник и на нем эмблема Православия — «ангел с крестом» — кругом памятника, по всей площади, рассеяна разнообразная гуляющая публика, тут видны: разнощик с яблоками, пряниками и лакомствами, шарманщик, разыгрывающий национальные или народные русские песни, татарин, молодая чухончка с корзинкою в руках, черкес и другие из племен, составляющих народонаселение России — в своих костюмах — нарядные дамы, дети» («Народное празднество тысячелетия России», 1863. С. 2). Их картонажные фигуры нужно водить на фоне декорации с изображением памятника Тысячелетию России.

Социальные и этнографические типы народных «гуляний» представляют модель русского общества, уменьшенную до размеров детской настольной игры. Это познавательно и патриотично. Патриотическими идеями воодушевлены все персонажи гуляний: посетители Петергофа любят творения Петра, а крестьянин из Красного села, добравшийся до Исаакиевской площади (путь не близкий), гордится величием грандиозного собора. Особый душевный подъем вызывает посещение памятника Тысячелетию России (игра «Народное празднество тысячелетия России» была издана А. Иконниковым по случаю открытия памятника работы М. Микешина в 1862 году). Генерал на новгородской площади велит своим сыновьям, «одетым по-русски», вспомнить эпизоды из русской истории, которую мальчики хорошо знают. А вот мужичку изображенные на памятнике исторические события неведомы.



«Монумент дедушки-Крылова в Летнем саду» (1855)

За разъяснением он обращается к одному из господ. Краткий исторический экскурс сменяется пространном панегириком Александру II. («Вот Он, великий государь наш! Он воскресил и дал нам новую жизнь... Благоговейте перед Ним...») Мужичок кладет перед бюстом императора земной поклон, вытирая непрошеные слезы («Отец наш!.. Не умею благодарить Тебя, но слезы мои скажут Тебе, что чувствует душа моя!»).

«Гуляния» возле памятника Крылову — это повод испытать чувство гордости за великого русского баснописца. В игре, ему посвященной, «дети будут иметь два удовольствия: сад напомнит им лето, а дедушка Крылов — доброго и умного наставника детей» («Памятник Ивану Андреевичу Крылову в Летнем саду», 1857). Для приятных летних воспоминаний издатель сделал картонажные деревья и тридцать фигур детей и взрослых. Памятник работы П. Клодта был поставлен в Летнем саду в 1855 году. К бронзовому «дедушке Крылову» принято было водить дворянских детей на прогулку. Баснописец изображен в окружении персонажей своих басен, читаемых детьми в большом количестве. Еще до установки памятника Д. Григорович в книге, изданной в память Крылова, призывал детей принять посильное участие в народном собрании средств на памятник баснописцу («Дедушка так много сделал для вашего отечества, что вы должны почитать его больше, чем наставника»)⁶.

Картонажные «гуляния» продолжали тему «дедушки Крылова». На страницах брошюры, прилагаемой к игре, рассказана биография баснописца — «бедного сиротки», который своими творениями стремился сделать так, «чтобы поменьше на свете было дурных и смешных людей». Рассказ ведется по образцу детских назидательных историй: «Иван Андреевич смолоду был совсем бедным и никто почти его не знал. И папаша у него давно не было: папаша его умер, когда он был совсем маленьким. Был он совсем бедный, но умный сиротка». О матери Крылова, воспитывавшей детей после смерти отца, не упоминается, чтобы соблюсти литературный типаж талантливого сироты. История про «сиротку», ставшего впоследствии знаменитым русским писателем, патриотична и поучительна.

Патриотична сама идея гуляния, объединяющего разные сословия русского общества. Единение это выражается не только в соразмерности всех картонных фигур, независимо от звания, но и в характеристике персонажей. Простолюдины открыты и доверчивы, господа сердечны и демократичны (господин возле памятника Тысячелетию России протягивает руку мужичку со словами: «Прощай, мой друг!»). Праздничное единение народа снимает на время существующие социальные разграничения, и этим праздники напоминают мифические пиры древних славян.

Столица легкого безделья
И бесчиновного веселья,
Народной живости кумир,
Там целый день разгульный пир...⁷

Пейзажный фон придает праздничному гулянию особую прелесть. Северная природа описывается в игровых текстах как райское место с пышной растительностью и благоприятной погодой. «Не правда ли, как прекрасна и великолепна летом северная природа нашего Балтийского края? Найдете ли вы что-нибудь подобное в иностранных краях?» («Праздник в Петергофе. Новая картонная игра. Игра для забавы и увеселения детей», 1849). Вопрос риторический — в других краях и природа не та, и погода подкачала (хотя участники праздников в Петергофе вечно жаловались на сырость и пронзительный ветер с залива, а знаменитую иллюминацию приходилось переносить из-за дождя). Восторженные описания погоды и природы во время гуляний — это дань патриотической и сентиментальной традиции. Русские «гуляния» описываются по Геснеру и Клопштоку: «Там настоящий мир Геснера, страна любви, паств, рощей и журчащих источников», «там городские жители прерывают глубокую тишину музыкою и песнями, а сумерки освещают ракетой и фейверком»⁸. Под рукой романтического автора пьяный разгул в Марьиной роще превращается в философски-поэтическую картину, дающую повод задуматься о бренности



«Деревенский праздник. Детская косморама, состоящая из 13 картин» (1855)

жизни. «По стечению народа иногда гулянье простирается до древнего кладбища немецкого, где веселые юноши, упоенные мечтою вечных утех, не видя и не замечая, легкою стопою касаются гробниц, разрушенных временем, нередко и садятся на гробовые камни; — так сближаются иногда юность и смерть!»⁹.

В изданиях для детей идиллические картинки официальных гуляний дополнены национальной патетикой. «Везде веселье, всюду встречаются радостные лица; благоустройство и порядок сохраняют общее спокойствие. Да и как не повеселиться в торжественный день рождения обожаемой Царицы, Супруги обожаемого Царя Русского!.. Уже тысячи народа рассыпались по Петергофским аллеям. Женщины в цветных, пестрых нарядах, фетонабли в модных коротеньких сюртуках, блестящие гвардейцы в парадных мундирах и шарфах толпятся, встречаются, расходятся — все это кипит жизнью и, мелькая, ярко рисуется на темных переливах густых деревьев»¹⁰. В народной толпе нет ничего непристойного или житейски приземленного: поведение всех гуляющих, независимо от классов и сословий, соответствует этикету, принятому среди приличной публики*.

* Один из бытописателей отмечал, что главное удовольствие для гуляющих «провести с приятелем время, или, как говорят, *чайку напиться в свое удовольствие...*» (Московское гулянье. Первое мая в Сокольниках и Семик в Марьиной роще, или разгульное русское веселье. Соч. С.П. Кораблева. М.: в тип. А. Семена, 1855. С. 88). В играх приземленные детали праздничного досуга, вроде чаепития с приятелем, не упоминаются.

Попасть в этот рай можно на поезде или пароходе. Описание «чудо-машин» — еще один повод для патриотических восторгов. Эти чудеса техники достойны отдельных изданий картонажных игр. Например, «Царскосельская железная дорога, новоизобретенная картонажная игра для забав и увеселений детей со многими литографическими и раскрашенными фигурами» (1847). Игре предшествует рассказ об устройстве паровоза и прославление науки и человеческого разума («Видите, милые дети, какие чудеса производит разум человеческий с помощью науки, называемой механикою!»). Восторг вызывает скорость движения поезда: «Посмотрите, с какою быстротою несемся мы по ровной и гладкой поверхности железной дороги!.. и как покойно! <...> 22 версты в половину часа!.. Какая удивительная быстрота! Ну вот и царскосельская станция!.. Поезд останавливается... прошу выходить!.. Ах, Боже мой! Какой длинный ряд вагонов! Какое множество пассажиров!» В картонажном издании железной дороги, сделанной в мастерской А. Лосева, поезд состоял из четырех вагонов и паровоза, к игре прилагались картонажная контора и семнадцать фигур. Машины и фигуры можно было передвигать, предварительно вставив их в планки («Царскосельская железная дорога», 1856).

Картонажные «гуляния», действие которых проходит в русской деревне или провинции, знакомили детей с традиционными формами проведения праздников. Столичным детям веселье «по-русски» казалось устаревшим и немодным. Юная дворянка, героиня повести А. Ишимовой, описывает своей подруге, как она провела святочные праздники в провинции. Поначалу вождение хороводов и пение подблюдных песен привели барышню в смущение — в Петербурге так развлекались только простолюдины, в то время как для дворянских детей наряжались елки (они начали входить в моду) и устраивались балы-маскарады. Но искреннее веселье, царившее на провинциальном празднике, было так заразительно, что убедило девочку в достоинствах традиционных форм досуга. «...когда я узнала от бабушки, что эти хороводы были любимыми играми наших предков — я уж никак не смею смеяться над ними. Если что-нибудь в этих играх покажется мне странно, я тотчас подумаю: это от того, что мы живем не в те времена, когда эти игры выдуманы, и что с тех пор наши обыкновения переменились и у нас другие веселости, нежели как у предков наших»¹¹. Рассказ о традиционных формах праздничного досуга — это всегда повод выразить национальные чувства. «По какому-то несчастному заблуждению мы вечно стремимся ко всему чужому, отворачиваемся от всего своего, ищем и возвышенных чувств, и поэзии, и всего хорошего только у иностранцев, а себя как будто бы считаем какими-то уродами, которым не дано природою достичь до того, до чего достигают другие люди. <...> Ах! бедные, бедные русские! Я не могу без жалости думать об этом унижении их перед другими народами, не могу и не пожелать им не только благородной горделивости,

но даже настоящей гордости, чтобы только избавить их от этого несносного порабощения»¹².

Во времена Ишимовой этнографическая тема только входила в литературу. Распространение народоведческих знаний начинается с конца 1850-х годов. В это время были организованы этнографические экспедиции, в которых принимали участие ученые и писатели (среди них А. Островский, А. Писемский, С. Максимов и др.). Детские авторы, в числе которых не было знатоков народной культуры, пользовались сведениями из этнографических изданий, которые они перелагали на беллетристический лад. В повестях для детей рассказывалось, как образцовые русские дворяне не только наблюдают народные праздники и обычаи, но и изучают их. Юная дворянка в рассказе С. Макаровой «Семик и Троицын день» становится свидетельницей празднования Троицына дня в селе Мурино под Петербургом. Наставница рассказывает ей о традициях этого праздника, имеющего древние языческие корни. Рассказ подогревает интерес девочки к народным песням и обрядам. «И как это красиво! Девушки в пестрых сарафанах точно цветы на зеленом лугу, а песня их громко разносится в воздухе. Правда, трудно было нам понять, что они поют, но Марья Даниловна выросла в деревне и знает все почти песни. Она по двум-трем словам тотчас узнает, что поют, и диктует мне песню, а я записываю»¹³.

Картонажные «сельские гуляния» ученых целей не преследовали. Их задача — порадовать ребенка красотой национального наряда и атмосферой крестьянского праздника. «А очень приятно быть в деревне на сельском празднике. Но куда вам не удалось это, то вот вам картонное изображение оного» («Русский сельский праздник, или Деревенское гулянье», 1849). Детям предлагалось вырезать из бумаги и расставить на столе изображения деревенских построек (избы и церковь), а на их фоне поместить фигуры веселящихся крестьян и нарядных крестьянок. «Вот посмотрите, на деревенской площади близ церкви веселится русский народ. У них праздник. Веселые крестьяне и крестьянки в лучших нарядах своих вышли толпою на улицу и забавляются пляскою при звуке народной балалайки и гармоники...» На тот же сюжет сделана игра «Картина, изображающая русский сельский праздник в Новой деревне, украшенная разными характерными плясками и прочими увеселениями». Игра нарисована и вырезана на камне П. Вдовичевым. Известный петербургский литограф был автором многих гравюр на русские сюжеты (крестьянские жилища, сельские работы и деревенские праздники). В листах, предназначенных для разрезных картин, Вдовичев оставался мастером этнографических деталей (в costume, прическе, мимике и жестах крестьян). Детально представлены и орудия крестьянского труда, и скромная обстановка жилища, но все это соответствует теме «гуляний» — праздничных и очень нарядных. Игровые листы заполнены



Образцы литографий Вдовичева для разрезных картин на русские сюжеты.
Игра в разрезные картинки (пазлы). Изготовлено в мастерской П. Вдовичева (1830-е)

фигурами пляшущих крестьян: в избе, на улице — даже на пашню крестьянки идут, как будто танцуют. По литографии Вдовичева была изготовлена разрезная картина «Свадьба в деревне», состоящая из сорока двух деталей сложной конфигурации. Детали убирались в деревянный ящичек, на одной из сторон которого выкладывалась картинка.



Русский крестьянский мир представлен и в картонажных панорамах А. Лосева. Издание «Русский праздник в Красном селе, украшенный русскими национальными плясками и сельскими строениями» (1856) составлено из декораций, изображающих Красное село под Петербургом, двух деревенских домиков из картона и восемнадцати фигур крестьян. Местом действия игры

«Русские святки» (1856) служит деревенская изба, в которой крестьяне в народных костюмах веселятся на святках. Педагоги 1870-х годов рекомендовали картонажные панорамы как полезное занятие для русских детей, источник этнографических знаний. «Русский сельский праздник. Сцены из деревенской жизни» и «Праздник в деревне» «представляют картины, которые можно составить из мелких кусков картона»¹⁴. Картонажные игры на народные темы были выставлены в Педагогическом музее военно-учебных заведений в качестве учебных пособий. Среди них панорамы («Картины деревенской идиллии» — ландшафт и фигуры) и разрезные картинки («Русский сельский праздник»).

Русская этнографическая тематика картонажных «гуляний» соседствовала в досуговых изданиях с тематикой европейской. Панорамы и лото, разрезные картинки и листы для моделирования изображали романтические сельские картины и деревенское веселье. Издание «Веселая крестьянская свадьба. Занимательная игра в домино» (надпись на коробке сделана на немецком, французском и русском языках) представляет собой разновидность карточной игры с костями. Каждая карта разделена на две половинки. Вверху нарисованы комические фигуры сельских жителей, а внизу проставлены точки. Карточки подбираются и выкладываются по принципу домино, но не в линию, а по кругу¹⁵. Издание «Новобрачные, или деревенская свадьба. Новая игра с двумя костями» (1831) начинается с описания сельских нравов. «В Германии обыкновенно свадьбы, ярмарки и другие деревенские празднества сопровождаются различными играми, между прочим и то, что молодежь (мальчики и девочки) с завязанными глазами целят в венок, сие подало мысль к составлению следующей игры». Тот, кто «попал в венок», то есть выкинул на костях двенадцать очков сразу, получает награждение из кассы.

Любимой темой картонажных панорам были картины горной Швейцарии, с живописными деревушками на фоне гор*. Романтический мир деревни, запрятанной в горах, — тоpos в литературе конца XVIII — начала XIX века. В этом уголке естественного мира царят чистота нравов и простота чувств. «Трогательные зрелища веселья горцев» вызывали восторг и слезы умиления у сентиментальных путешественников**. В литературе середины XIX века такие восторги стали анахронизмом, а вот в картонажных играх им самое

* В русских изданиях листов для моделирования в конце XIX века, помимо «праздничной» этнографии, печатались модели русских изб. Пример такого издания: «В деревне. Складные фигуры людей и животных. Рассказ о том, как устроить из бумаги деревню» (1898). Оформление таких картонажей было ориентировано не на традицию панорам, а на стилистику строительных наборов.

** Среди эпизодов, которые особо привлекали сентиментальных путешественников, изучающих нравственные обычаи горцев, были сельские свадьбы. Литературным образцом служили описания, сделанные немецкими романтическими писателями (Сиповский В.В. К литературной истории писем русского путешественника Н.М. Карамзина. Вып. 1. СПб.: тип. Академии наук, 1897. С. 75).

место. «Вы слышали, милые дети, о Швейцарии, стране гористой и прелестной, жители которой славятся патриархальной простотой нрава, трудолюбием и мужеством» («Сельский праздник в Швейцарии в бернском кантоне», 1850). Русский издатель описывает горный пейзаж в поэтических формулах. «Взорам вашим представляется прелестный ландшафт: вершины гор, покрытые снегом, возвышаются до облаков и на их венце ярко сияют лучи солнца, водопады с шумом низвергаются в бездонные пропасти, над которыми парит орел, сторожа робкую серну, быстро перепрыгивающую с утеса на утес». Сюжет игры — праздник в честь дня рождения Вильгельма Телля в деревне Унтервальден. По этому случаю жители деревни приоделись в национальные одежды. «Все одеты в праздничное платье; девицы, заплетая в две косы волосы, прикрыли их соломенными шляпками с широкими полями, а мужчины в распашных куртках, коротеньких штанах и башмаках красивыми группами рассеялись по цветистому лугу, чтобы танцевать и утешаться стрельбою в цель». Детям предлагается, «пока не случится побывать вам в Швейцарии», сперва расставить декорацию, представляющую горный ландшафт, а после расположить фигурки участников праздника. Все персонажи одеты в национальные костюмы, подробно описанные в брошюре. Этнографическая точность нарядов и занятий соблюдалась в каждой разновидности «гуляний», будь то тирольский праздник в деревне Эмменталь, праздник в деревне Гаузберген на верхнем Рейне или в деревне Лембах во Франции (игры на эти темы литографировались по европейским образцам в мастерской Вдовичева).

Этнографическое путешествие юные дворяне могли совершить и под Петербургом. Стоило только отправиться в Новую деревню, где на искусственных минеральных водах были организованы роскошные гуляния. Распорядитель гуляний И. Излер приглашал на эти гуляния певцов и артистов, выступавших с народно-этнографическими номерами. «Вы увидите тут роскошные иллюминации, удивительные фейерверки, там играет знаменитый оркестр Ивана Гунгло, поет хор московских цыган под управлением известного дирижера Васильева, даже поют тирольцы... Вы слушаете искусственную кукушку и соловья; поставьте также известного малороссийского певца Паливода Карпеко в своем национальном костюме!» («Гулянье на искусственных минеральных водах, близ Новой деревни, в Санкт-Петербурге», 1852). Фигуры тирольцев, цыган, украинцев в национальных костюмах составляют ряд персонажей игры. Панорамная картина изображает цыганский хор, среди участниц которого можно было узнать любимиц петербургской публики.

Натурализм в изображении социальных и национальных типов соседствует в картонажных «гуляниях» со стихией праздника. Этнографические наряды красочностью и разнообразием напоминают маскарадные костюмы, а праздничные затеи символизируют радостный миг человеческой жизни,



Панорама изображает хор московских цыган, на фоне которого расставляются картонажные фигуры («Гулянье на искусственных минеральных водах, близ Новой деревни, в Санкт-Петербурге», 1852)

трогательный в своей краткости*. Описание веселящейся толпы составлено сплошь из восклицаний и восторгов. «Какая пестрота! Какой шум!» («Гулянье под качелями на святой неделе в С.-Петербурге»). Упоминание музыки и лотерейной игры подчеркивает необычность происходящего. «Какая очаровательная, прекрасная музыка!.. так и манит потанцевать!.. Теперь пойдёмте погулять по саду... А! Вот здесь под деревом фортунщик. Со своею подвижной лавочкой и фортункой предлагает вам попытать счастья... не хотите ли!» («Гулянье в Павловске, новоизобретенная картонажная игра для забавы и увеселения детей, с многочисленными раскрашенными фигурами и декорацией, представляющей Павловский вокзал, срисованный с природы», 1842). Фортунка — это специальное приспособление для вытаскивания билетиков. Счастливые билеты вознаграждаются призом из лавочки фортунщика. Жизнь в игре предстает как пестрый карнавал, и не так уж важно, в какие национальные или социальные

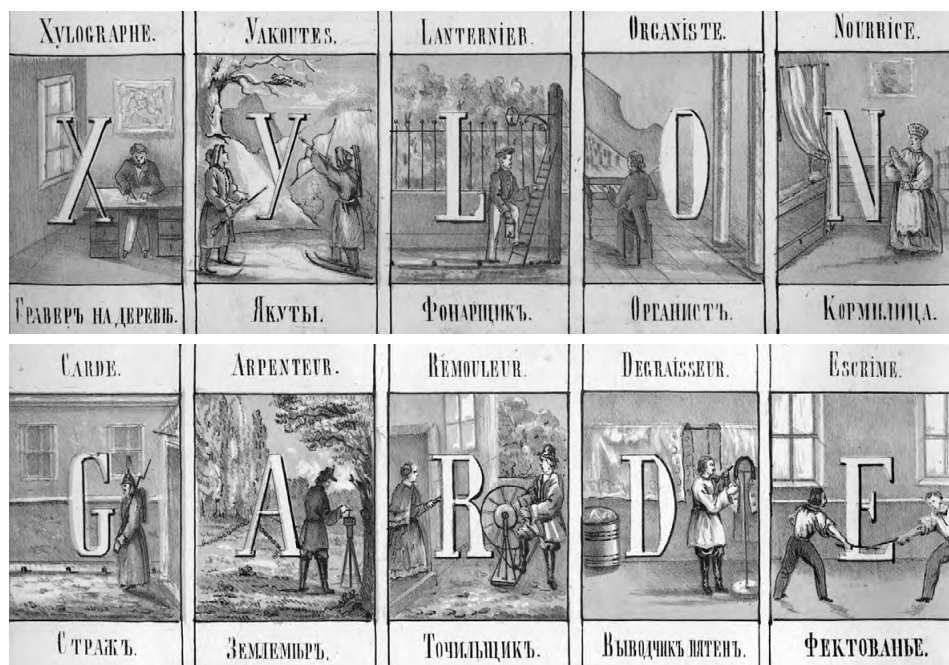
* Описание качелей, устанавливаемых во время гуляний, служит поводом для философских размышлений о человеческой жизни. «На качелях любители то возносятся горе, то спускаются долу. Эмблема жизни нашей. Спешим подняться вверх — спускаемся и возвышаемся, и вновь падаем. Устроены деревянные лошадки и колясочки. Карусели тоже изображение жизни человеческой: вертимся по свету и опять возвращаемся на то же место, откуда отправились в путь... Из земли взяты, в землю и обратимся...» (Помещица Россия по запискам современников / Сост. Н.Н. Русов. Изд. тов-ва «Образование», 1911. С. 128).

одежды наряжены его участники. Поэтому рядом с «русскими гуляниями» веселится «римский карнавал» («Римский карнавал, изданный Карлом Губертом. Взят из римского карнавала или италийской масленицы», 1850). Веселье царит и на столичном маскараде. Это «прекрасное зрелище, представляющее отборное собрание самых красивых и разнообразных костюмов» («Большой маскарад. Новая картонажная игра для забавы и увеселения детей, со многими искусно литогр. и раскрашенными фигурами и декорациею», 1854). Национальные наряды и маски представляют ребенку весь мир в лицах:

Вот прекрасный маскарад!
Поглядеть я очень рад,
Что за давка, теснота,
Что за пестрая толпа.
Вот и турка здесь с турчанкой,
Персиянин с персиянкой,
Вот китаец и с женой,
Кандит в одежде расписной,
Арлекин там с Коломбиной,
Паяц с преглупой миной,
Коляска, полная зевак,
Медведь торчит в ней как маяк...¹⁶

Издатели русских «гуляний» выпускали для семейного досуга еще один вид занятий с картонажными фигурами — «китайские тени» (разновидность теневых театров). Для их демонстрации использовались особые устройства, проецирующие свет на картонные или бумажные фигуры*. Наборы фигур и декораций (как правило, несколько сюжетов в одной игре) продавались в игрушечных лавках, но можно было их сделать и самим. Фигуры вырезались из специальной бумаги для изготовления силуэтов (популярная художественная практика в дворянской среде), затем наклеивались на картон и водились с помощью проволочек за панорамными декорациями. Сквозь прозрачные декорации, освещенные светом фонаря, фигуры отчетливо выделялись на темном фоне. Заниматься с «китайскими тенями» любили и взрослые, и дети. Бытописательница детства Е. Сысоева вспоминала: «Кроме катания

* «Китайские тени. Для забавы детей употреблено в пользу свойство конических поверхностей производить на дальней плоскости изображения фигуры или собрания каких-либо фигур. Светящаяся точка освещает движущиеся картонные фигуры или настоящие лица, и бросает тень представляемого действия на повешенный занавес, не позволяющий видеть сквозь оный, но пропускающий довольно света в частях освещенных, что глаз зрителя может совершенно различать части, находящиеся в тени» (Геометрия и механика искусств, ремесел и изящных искусств / Соч. бар. Карла Дюпена. Переделана с фр. языка. Ч. 1–3. СПб.: тип. Мед. департамента Министерства внутренних дел, 1830–1833. С. 288).



Таблицы с рисунками и надписями на русском и французском языках.
 Карточки с обозначениями букв французского алфавита и словами на двух языках

с горы, разных игр дома и вечерних рассказов Шарлотты Федоровны, у нас были еще два прелестные развлечения, а именно *китайские тени*, которые мастерски показывал Николай Иванович, и *кукольный театр*, состоящий исключительно в распоряжении тети»¹⁷. Взрослые брались не только за изготовление бумажных фигур, но и за показ теневого действия (не доверяя его детям из-за опасений, как бы те случайно не подожгли бумажные декорации). «Все картины расставляются на столе, в рамки, а сзади ставится свеча, свет которой проходит сквозь картину. Маменька или нянюшка берут фигуры и водят их за картиной, переменяя согласно описанию. Впрочем, дети, как я замечал, любят делать это сами» («Тени, новая игра для детей», 1856). Издатели потрафляли желаніям детей быть полными распорядителями в игре. «Театр помещается на столе и освещается сзади декорации; один из маленьких зрителей делается директором труппы картонных актеров и показывает тени, просовывая фигурки сзади декораций, ведя за них разговор по книжке, с соблюдением в декламации характера и физиономии действующих лиц» («Новые китайские тени», 1884).

Материалом для теневых театров служили романтические сюжеты («море — корабль — буря», «замок — рыцарь — поединок»), сценки из жизни господ и их слуг, а также истории про Арлекина и Коломбину. Патриотических

мотивов, которыми так богаты картонажные «гуляния», в «китайских тенях» не было. Все сюжеты были взяты из репертуара европейских теневого театров. Вот перечень картин в издании «Тени, новая игра для детей» (1856):

Маскарад (Арлекин, Коломбина, мельник, скрипач). В залу входит барон, доктор, графиня и другие лица, за ними повар, кухарка, слуги.

Комната барона. В ней стоит барон, расстроенный балом. К барону подходят слуги, докладывая о неустройстве дома и кредиторах.

Третья декорация изображает *великолепный сад*. Здесь везде фонтаны, по сторонам клумбы цветов; вдали шарманщик, плясун, разносчик, молочница, водонос и гуляющая публика.

Поместье с барским домом, крестьянскими избами. В деревне праздник. Крестьяне, в праздничном наряде, веселятся, пляшут, играют. По деревне проезжают крестьяне на лошади.

Море, стрельба из пушек, город вдали, дым и огонь. Тонет лодка, рыбы, кит, тюлень. Рыбак.

Хотя персонажи домашних теневого театров повторяли иноземные типы, сценки с ними разыгрывались на фоне литографических картин с русскими видами (невская набережная с видом Биржи, московская кондитерская, петербургская дача). В итоге получалась фантазмагорическая картина. Например, Арлекин и Коломбина пытаются спастись от преследований на постоялом дворе русского уездного города («Новые китайские тени», 1856).

Домашняя игра в «китайские тени» была предназначена для детей, знакомых с книжной культурой. К культурному времяпрепровождению располагала и романтическая обстановка в таинственном полумраке детской. В такой обстановке особо ощущалась близость детей и родителей, взаимно ценивших это домашнее развлечение («Театр теней» был у детей Николая II).

В то же время теневые забавы сохраняли связь с грубоватыми традициями уличных театров, рассчитанных на широкую публику. В русских детских журналах конца XIX — начала XX века часто печатались для самостоятельного вырезания теневые фигуры работы Лотара Меггендорфера, отличавшиеся простотой силуэта. Теневые театры, выставленные для продажи, напротив, поражали изысканностью графического рисунка. На тематику и стилистику русских изданий теневого театров повлияли художники-иллюстраторы, использовавшие технику силуэта для оформления детских книг.

Традиция теневого театров, изготовленных с тонкой прорисовкой по черному картону, сохранилась до советского времени. В магазинах игрушек в 1940–1950-е годы продавались многофигурные наборы для теневого театров на сюжеты русских и европейских сказок¹⁸.

Всемирная косморама для детей

Игры под названием «Детская косморама» были разновидностью «Всемирных косморам» — развлечений, созданных в конце XVIII — начале XIX века. Косморамы назывались как приспособления для показа картинок, так и печатные издания картинок с текстовым сопровождением. Косморама (ее другое название — раек) представляла собой деревянный ящик, внутри которого помещался вращающийся валик с прикрепленными к нему картинками. Разглядывать такие картинки надо было через увеличительное стекло, придававшее объемность и панорамность изображению. Способ демонстрации картинок со временем усовершенствовался: на смену валику пришли прорези, куда вставлялись картонки с картинками, а позднее стекла с нанесенными изображениями. Косморамы были, в зависимости от назначения, переносными и стационарными. Большие переносные аппараты с несколькими стеклами-окошечками использовались на массовых праздниках и гуляниях. Для домашнего досуга приобретались косморамы небольшого объема, размером с коробку (шириной до полуметра) и одним глазком для просмотра. Все косморамы, особенно домашние, имели очень праздничный вид: они оклеивались разноцветной бумагой, по которой рисовались золотой краской изображения цветов, лиц и фигур. Верх косморамы украшался ярким флажком. К уличным косморамам приделывались также фигурки игрушечных человечков, звонко хлопавших в медные тарелки.

Несмотря на то что косморамы производились за границей, к концу 1830-х годов они стали популярным в России развлечением: состоятельные люди покупали их в игрушечных лавках, остальной народ тешился уличными райками. В уличной космораме можно было посмотреть виды городов, памятные исторические события, эпизоды из военной истории или изображение современных боевых действий, портреты государственных деятелей прошлого и настоящего, анекдотические происшествия. Показ картинок сопровождался остроумными комментариями косморамщика, сочиненными бойким раешным стихом. Косморамщик был настоящим артистом, вступающим в живой диалог со зрителем. «Прибаутками картинки оживлялись, переставали быть статичным изображением. Пояснения раешника делали их злободневными...»¹ Злободневность привлекала взрослых зрителей, а вот детям интересны были изображения знаменитых мест и великих людей, а также курьезные события и анекдотические ситуации. На интерес детей и рассчитывал косморамщик, призывая зрителей: «Маленькие ребята! Вы до моих картинок падки». Александр



Дети рассматривают картинки в уличной космораме (1848)

Бенуа обожал в детстве смотреть в глазок уличной косморамы. И хотя в космораме демонстрировались самые простенькие картинки (вырезки из журналов или лубочных изданий), они казались ребенку волшебными. Еще больший восторг перед фантастическим ящиком испытывали уличные мальчишки, плотным кольцом окружавшие косморамщика (попытка протолкнуться сквозь них для маленького Бенуа закончилась однажды плачевно: он упал и больно ударился об острый край ящика). Но это не могло ослабить любовь мальчика к космораме. Много лет спустя он описал ее в своих воспоминаниях: «Всегда, кроме тех двух клиентов, которые приклеивались глазами к большим оконцам его пестро размалеванной коробки, вокруг толпилось, ожидая очереди, с полдюжины ребят и взрослых. Сеанс длился недолго, но за эти минуты можно было совершить кругосветное путешествие и даже спуститься в преисподнюю. Стишки раешника пересыпались потешными прибаутками, и эта болтовня помогала воображению добавлять то, чего недоставало картинам»². Особенно запомнились из детства «классические пассажи» косморамщика: «Вот город Амстердам, в нем гуляет много дам». — «А вот город Париж, приедешь и угоришь, французы гуляют, в носу ковыряют».

Косморамы были развлечением городских жителей, деревенский люд знал о них только по рассказам. Деревенский парень (герой повести С. Марковой), побывавший на праздниках в городе, описывает односельчанам

городские увеселения (балаганы, косморамы и пр.). При этом он подражает словам балаганного деда (повод познакомить читателей с живым народным словом):

Часы позолочены,
Сверху медью околочены,
На четырех камнях,
Что возят против Исакия на дровнях.
А чтоб их заводить,
Надо с Никольского рынка четырех мужиков приводить³.

Содержание домашних косморам заметно отличалось от народных райков. Образованное сословие любовалось природными и архитектурными видами, сентиментальными изображениями детишек и зверюшек, а также фигурами дам, иногда очень фривольного вида (такие картинки не предназначались для детских глаз). Александр Бенуа вспоминал о космораме, привезенной его дядей из Парижа. Фривольные картинки представляли для мальчика мало интереса, куда приятнее было разглядывать домашние сценки с детьми*. В романтической литературе запретный мир, увиденный ребенком через глазок панорамы, может перевернуть человеку всю жизнь. Герой рассказа В. Одоевского «Косморам», будучи ребенком, заглянул в космораму и стал невольным свидетелем тайного любовного романа (персонажами картинки были реальные люди). Сам того не ведая, он «прикоснулся к очарованным знакам, начертанным сильною рукою на магическом стекле». В последующей жизни приобщение к запретному обернулось для героя романтической повести трагическими последствиями: страсти захлестнули юношу, и он едва не погиб в их смертельном огне.

Детским воспоминаниям о любовных сценах писатель-романтик придает мистически-философский смысл. Издатели же «Детских косморам» преследовали цели попроще — подобрать интересные детям картинки и сопроводить их подходящим комментарием. Уличному раешнику, артисту по призванию, не нужны были написанные тексты, а для участников домашних косморам, далеких от народной культуры, сопроводительный материал был необходим. Этот материал сочинялся в стиле раешного стиха, но без тех непристойностей и насмешек, которыми потешал публику настоящий

* «Были среди огромной коллекции стереоскопических карточек дяди Кости и довольно пикантные сюжеты. Для взрослых, для понимающих, они, пожалуй, представляли собой известный соблазн, но мне, непонимающему, они тогда казались просто более скучными, чем другие» (Бенуа А. Мои воспоминания в пяти книгах. М.: Наука, 1980. Кн. 1. С. 156). Иными глазами увидела любовные картинки девочка. Она была восхищена сценой свидания дамы и паж, которые стоят обнявшись в полумраке ночи. «Счастливые! Как им хорошо!..» (Вербицкая А. Моему читателю. Автобиографические очерки. М.: Типолит. т-ва Кушнерев и Ко, 1911. С. 47).

раешник*. Под городской лубок были оформлены также картинки для домашних косморам.

Картинки и тексты-сопровождения помещались в специальные книжечки или папки под названиями «Детская косморам», «Раешник», «Балагур», «Рассказы косморамщика». Некоторые из изданий делались в формате книжки-игрушки с выдвигаемыми фигурами на листах**. Занятия с такими книжками-игрушками имитировали просмотр косморамы.

Аппарат для просматривания картинок устанавливался на столе, вокруг которого собирались младшие члены семьи. Использовались косморамы и на детских праздниках. Такой способ развлечений появился в связи с популяризацией национальной культуры и модой на «народный» досуг. «Детские косморамы» призваны были познакомить детей из приличных семей с традициями народных развлечений (отредактированных в соответствии с культурными нормами). О патриотическом назначении «косморам» свидетельствовали и полученные их издателями награды. Детская игра «Раешник», изданная Акимом Иконниковым, получила серебряную медаль на Всероссийской игрушечной выставке 1890 года.

Игра в «детскую космораму» выходила за границы настольной игры, она предполагала театральное действо. Тот, кто выступал в роли косморамщика, облачался в особый наряд (борода, шапка, кафтан с нашитыми яркими тряпочками) и повторял мимику и жесты народного исполнителя. Во время показа нужно было вступать в контакт со зрителями. С этой целью в космораме продумывалась роль зазывалы, от имени которого читался весь текст. Говорил такой зазывала раешным стихом:

Эй, честные господа!
К нам пожалуйста сюда,
Кое-что мы вам покажем,
И как было все расскажем;
Начинается сейчас,
Подошли-то благо в час!
Хорошенечко смотрите,
Только стеклышки протрите⁴.

* О педагогической редукации раешного слова вспоминал А. Бенуа: «Мне очень хотелось послушать, что болтает и распевает „дедушка“. Несомненно, он плел что-то ужасно смешное. <...> Но те, кому я был поручен, не давали мне застаиваться и поспешно увлекали дальше под предлогом, что я могу простудиться... На самом же деле ими двигало не это опасение, а то, что болтовня деда была пересыпана самыми грубыми непристойностями и даже непотребными словами» (Бенуа А. Указ. соч. Кн. 2. С. 292). Самым неприятным, с точки зрения художника, было то, что педагогической обработке стала подвергаться вся народная балаганная культура: «С 80-х годов началась и на балаганах эра национализма. <...> Появляло духом педагогики, попечительства о нравственности и о трезвости» (Там же. С. 296).

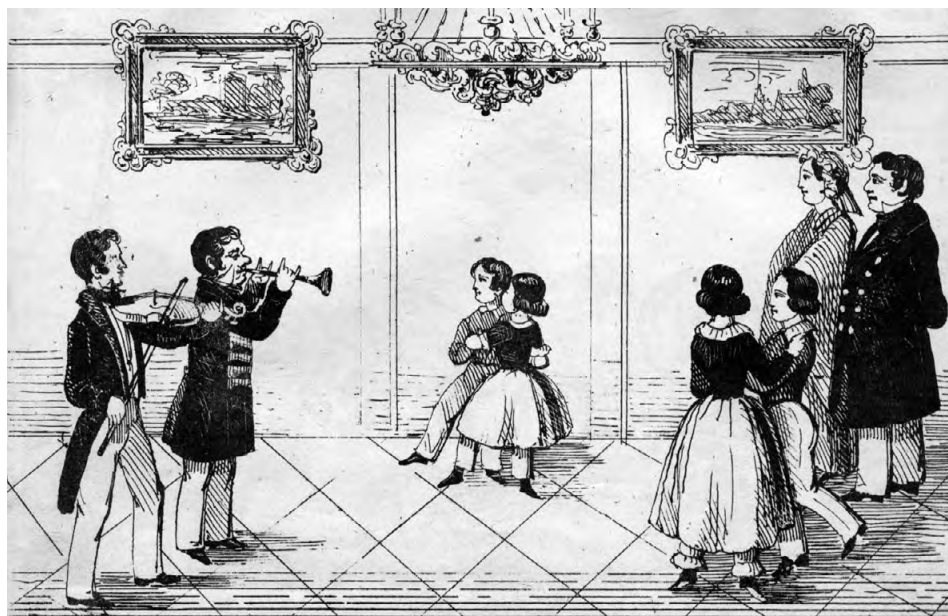
** Н. Оболянинов относил «рассказы косморамщика» к изданиям «книжек-игрушек» (Оболянинов Н. Заметки о русских иллюстрированных изданиях. Игры детские. М.: Тип. А.И. Мамонтова, 1916).

В издании игры 1890 года (той самой, что получила награду) воспроизводились призывные речи уличного косморамщика:

Господам честным почтение!
Начинается представление
Самое отменное у нас,
Вот сию минуту, как раз.
Есть тут горка и гулянье,
Всем господам для показанья,
Просим покорно подходить,
За просмотрение недорого платить,
Гораздо дешевле театрального,
Только нет хора музыкального⁵.

Раешник, владеющий метким народным словом, был одним из персонажей картонажных «гуляний». В «Гулянье под качелями на святой неделе в С.-Петербурге» (1848) описывается его колоритная фигура и воспроизводится характерная речь. «Подойдемте к этой космораме домашнего изделия, которую показывает московский проходимец-пролаза, и послушаем смешных его прибауток. Честные господа! Пожалуйте сюда! моего киятра посмотрите, копеечку или грошик подарите. У меня есть разные чудеса, моря, города и небеса. Вот это город Париж, в нем всегда за карманы держись. Вот турецкой султан моргает усам! Вот Варшаву наши берут. Вот бабы в горохе вора бьют. Вот славная ворожея у нас в Москве жила. Свой дом имела на Арбате, да вымахала оттуда на лопате и проч».

Сюжеты картинок «Всемирных косморам» для детей в основном совпадали с уличными. В одном из первых выпусков детских косморам были следующие картинки: 1. Пляшущий медведь. 2. Детский бал. 3. Охота на львов в Африке. 4. Петербургский разносчик с фруктами. 5. Купеческий приказчик, поспешающий на ярмонку. 6. Сраженье с черкесами на Кавказе. 7. Мужичок с косморамой. 8. Огнедышащая гора Этна. 9. Корабль и пароход на море. 10. Спусканье змея и гоняние голубей. 11. Железная дорога. 12. Город Кронштадт в Трансильвании. 13. Наполеон и пленный казак. 14. Воздушный шар. 15. Фанни Эльслер. 16. Балакирев аукцион («Рассказы косморамщика, или Объяснение к 16 картинкам, находящимся в космораме», 1848). Среди собственно детских сюжетов — детский бал и пускание змея. Остальные картинки общего содержания, равно интересного взрослым и детям. Особенно хороша картинка с танцовщицей: «Фанни Эльслер. Господа, занавес поднимается, славная танцовщица Фанни Эльслер является, извольте на нее любоваться, искусством ее прельщаться! Вот она танцует галоп, скорее в ладоши хлоп-хлоп... Вот тебе венок нетленный, он хоть не так блестит, зато



Детский бал (1848)

из депозитных билетов свит»*. Красавица-балерина на картинке похожа на любимых детьми кукол балерин, с длинными болтающимися ножками. Изображения же игрушек в детских панорамах не было — издатели сохраняли верность типажам уличных косморам.

Упоминание о «депозитных билетах», хоть и не для детских ушей, но все-таки допустимо. А вот что недопустимо, так это злоязычные насмешки над политическими противниками России (без таких насмешек не обходился острый на язык уличный раешник)**. Там же, где детям надо было объяснить политическую ситуацию, издатель брался сделать это в культурной манере.

* Н. Обольянинов высоко оценил художественное качество картинок из этого издания. «Рисунки довольно грубые, гравюры на дереве, но весьма оригинальные и интересные» (Обольянинов Н. Указ. соч. С. 5).

** Примером злободневных тем в раешнике может служить текст, написанный для лотереи в пользу детского приюта (участниками этой лотереи были взрослые):

Притащился
 К вам, господа почтенные,
 Статские и военные,
 С целым балаганом Берга,
 Расскажу и про Баттенберга.
 Эй, почтенные господа,
 Подходите скорей сюда!
 Очи протрите,
 Да в стекло поглядите.
 Подходите скорей к старичку
 И платите ему в пользу охтенских ребятишек по пятаку.
 А может, и для Раешника
 Не жаль будет и трешника.

(Раешник, написанный неизвестным автором для бал-маскарада с лотереею 11 февраля 1887 года в пользу охтенского детского приюта. 1887. С. 2).



«Отважный матрос Кошка. Детская косморам, состоящая из 13 картин» (1855)

«Детская косморам» 1855 года с оперативностью газеты рассказывала о событиях начинающейся Крымской военной кампании.

Вы знаете, дети, что турок решил
С Россией грозной теперь воевать.
И что же! И что же! Везде осрамился
И начал союза с британцем искать⁶.

Зато о победах русской армии и флота можно было рассказывать без «детской» редакции. Любимый герой косморамы — «отважный матрос Кошка».

Англичане понемножку
Приучили нашу Кошку
Как на вылазки ходить
Да врагов исправно бить.
Что за Кошка? вот вопрос.
Просто на просто — матрос.

Молодец, герой и хват,
Его знает супостат.
Он стоит теперь пред вами,
Полюбуйтесь им сами.
Как есть Кошка — без прикрас,
Он к вам вышел на показ⁷.

Среди сюжетов «детских панорам» — рассказы об отеческих святынях и достопримечательностях, привлекательных для детей: это фонтаны Петергофа, Царскосельская железная дорога, Макарьевская ярмарка в Нижнем Новгороде. Но главный герой детских косморам — это Москва (в картонажных «гуляниях» лидировала петербургская тема). Москве посвящались не только отдельные картинки, но и целые экскурсии:

«Ну, детки, все малютки и подлетки, садитесь в кружок, расскажу вам про Торжок. Э! Да, впрочем, это город такой, что ни на есть самый пустой... Смотрите в стекло, покажу-ка вам лучше Москву, разгоню вашу тоску...

Начинаем!.. Вот вам Кремль и дворец, где лежит царский венец, а пониже пойдешь, в сад забредешь — тут у нас детки гуляют и меня вспоминают. Тут все чисто, гладко, так что на сердце сладко.

Вот вам Иван Великий — с колокольней большой, на которую долезет только старшой, а вам, малые детки, пойти лучше в зоологический сад посмотреть клетки»

(Раешник, веселый детский потешник с картинами. 1884. С. 3–4).

Москва показывается детям, поэтому следующим после Кремля местом стал зоологический сад. Не менее привлекательны московские базары с разнообразием товаров и угощений. Их описывали как в косморамах, так и в картонажных «гуляниях», и везде — на манер русского уличного раешника. «В Москве у нас, в нашей белокаменной, много таких базаров. Но самый заправский базар имеется теперь на Красной площади. Иди туда да погляди — от дива рот разинешь. Базар залихватский. Там ходит военный и штатский, много всякого люду видно повсюду. Еще бы! Лавки богатые, хотя не тороватые. Захочешь купить на грош, а полтину проживешь. Да и как не прожить! Все там ловко разложено, показано да связано, что просто слюнки текут!». Каждая из лавок славится своими изделиями и своими зазывалами. О магазине с красным товаром сказано:

Пожалуйте! Покупайте у нас!
У нас все для вас

Ситцы, атлас,
Лучший канифас,
Холсты, холстинки,
Всякие новинки!
Покупали в Париже,
А то кой-где и поближе!⁸

Раешный рассказ в картонажной игре дополняется «прозаическими» сведениями, полезными для ребенка (где и что производится в России). «И точно, товар в магазине недалний, все больше русский, из Владимирской губернии, где много ситцевых фабрик, в особенности же из города Иваново-Вознесенска, который сплошь застроен фабриками».

Самое примечательное для детей на базаре — сытные ряды и игрушечные лавки. «Вот магазин игрушек. Тут много всего — и дудок, и пушек, и мешков, и петушков, и горшков, и рожков. Тут зайчик и барашек, и лошадка в упряжке, а другая на пристяжке».

Это вам, господа, гулянье, —
Вашей чести ликованье,
А родителям наказанье!
Они уж тут не зевай,
А только знай денюжку припасай:
Петя хочет играть на барабане,
Маша берет куклу в сарафане,
Сереже нравится гусар,
А Ваня кричит — давай ему шар!⁹

Рядом со сценками из простонародной жизни — эпизоды из жизни детей состоятельных сословий (для этих детей приобретались домашние косморамы). «Теперь не угодно ли вам потанцевать. Вот здесь на бале можно погулять. Дети малютки дают бал не на шутку! Музыка гремит по зале, точно как в вокзале. <...> Маша споткнулась, упала! На скользком паркете она оплошала! Ваня стол ногами задел и чайный сервиз на пол полетел. <...> По комнате хохот и смех раздается, веселье повсюду несется. Пыль столбами валит, пол трещит. Гуляйте себе, веселитесь, да только хорошенько учитесь» («Рассказы косморамщика, или Объяснение к 16 картинкам, находящимся в космораме», 1848). Хотя описывается бал в приличном собрании, шутовская атмосфера, свойственная уличным рассказам, царит и здесь. Веселье продолжается и в Летнем саду, даром что это место официальных гуляний. «Пойдемте в Летний сад теперь прогуляться, можно там с детьми забавляться. Сколько здесь гуляет особ! Какой все нарядный



Балерина Фанни Эльслер вызывала восторг у взрослых и юных зрителей косморам

народ. Вот брат с сестрицею скачут верхами на бодрых конях, от них пыль летит кругом. Публика гуляет, на наездников взирает. Детям маленьким в саду здесь раздолье, обруч гонять по дорожкам приволье!.. Смотрите, какие деревья стоят! Статуи как живые глядят, музыка гремит там в кустах, малютки резвятся кругом на лугах. Вот кормилица идет, малютку несет и песенки ему поет. Птички на ветках порхают, цветочки на кустах мелькают, душистым воздухом полон весь сад, гулять в нем всякий рад!» («Балагур, или Новые рассказы косморамщика. Объяснение к 16 картинкам, находящимся в космораме», 1851). В картонажных «гуляниях» по Летнему саду, в отличие от косморам, детям показывали памятник великому баснописцу, а не порхающих птичек. Соответственно, и стиль комментариев там был иным — возвышенно-патриотическим.

Комическая стихия создается в космораме обильным цитированием фольклорных приговорок. «Теперь! Господа, пожалуйста сюда! В гости в нашу деревушку, в мою избушку, на праздник погулять, с вами попить! Наша деревня Осина горка или попросту Ежова-норка, в овраге лежит, а моя избушка на краю стоит, справа у нас болото и лес, слева лес и болото, за утками лихая охота! Живем мы счастливо, будет с нас, был бы хлеб да квас. Овечка в поле проживает да сыта бывает! У нас сегодня праздник большой, варили мы пиво семьей. Вот извольте на лавочку присесть, не угодно ли толкна с квасом поесть, суслицем запить и пирожком закусить. Сейчас пошли ребята плясать.

Федя! На гармонике играй, Фекла и Степка, плясать ступай!» («Балагур, или Новые рассказы косморамщика»).

Упоминался в детских досуговых изданиях и народный Петрушка, но довольно редко — слишком грубым и крикливым был этот персонаж (на маленького Борю Бугаева, будущего писателя Андрея Белого, Петрушка производил устрашающее впечатление¹⁰). Одно из первых петрушечных представлений, сделанных в детской книжке-игрушке, называлось «Детский театр с движущимися фигурами» (СПб., 1860). Каждая страница представляет собой сцену балаганного театра. Фигурки Петрушки и других персонажей вырезаны из бумаги, их можно двигать. А внизу страницы изображен артист, комментирующий происходящее.

Тра-та-та, тра-та-та.
Вот смотрите господа!
Как Петр Уксусов гуляет,
А жена его ругает.
Зачем праздники справляет,
Днями дома не бывает,
Ее с дочкой забывает,
Ничего не работáет.
Только мух одних считает.
Тра-та-та, тра-та-та.
Вот смотрите господа!

Раешные сюжеты детских косморам перемежались сентиментальными историями: миловидные малыши маршируют, играют в жмурки, рисуют картины и ловят рыбу («Маленькие солдаты», «Жмурки», «Деревенские забавы», «Никола рыболов», «Маленький живописец» из «Косморамы» А. Иконникова 1859 года). Для картинок на сентиментальные темы использовались сплошь заграничные литографии, поскольку в русской лубочной традиции детской темы попросту не было. В текстовые комментарии попадали цитаты из нравоучительных изданий. Так в игре «Московский базар» раешное описание товаров в мясной лавке (среди них и зайчатина) завершается трогательным стихотворением Н. Берка про зайчика («Зайнька у елочки подпрыгивает, / Лапочкой о лапочку постукивает»). А концовка раешной прогулки по базару служит наставлением: «Любите же, деточки, книжки, почаще читайте их и берегите! Сами знаете: ученье — свет, неученье — тьма» («Московский базар. Новая картонажная игра, с декорациями и фигурами для расставления», 1892). Сочетание обжорного разгула с описанием бедного зайньки и прославлением книжек кажется неуместным, но стиль детских косморам, составленных из разнородных культурных цитат, это допускал.

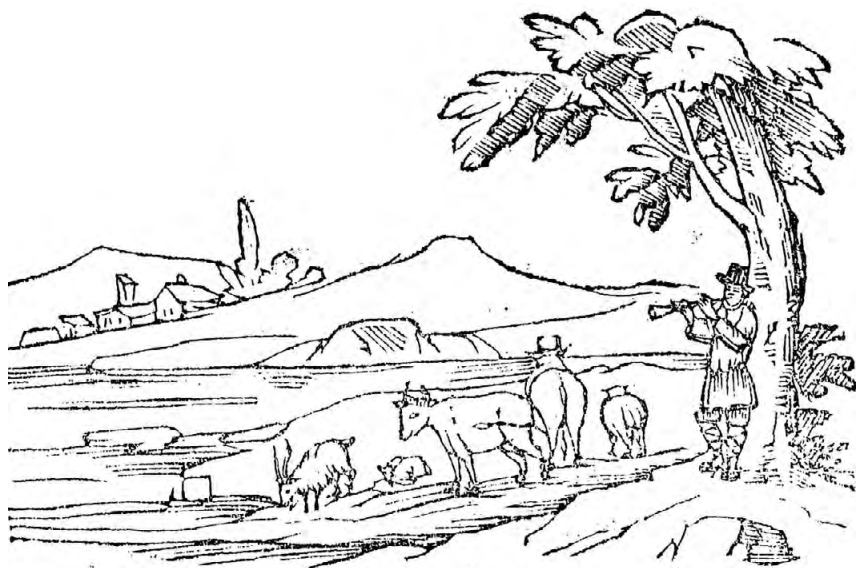
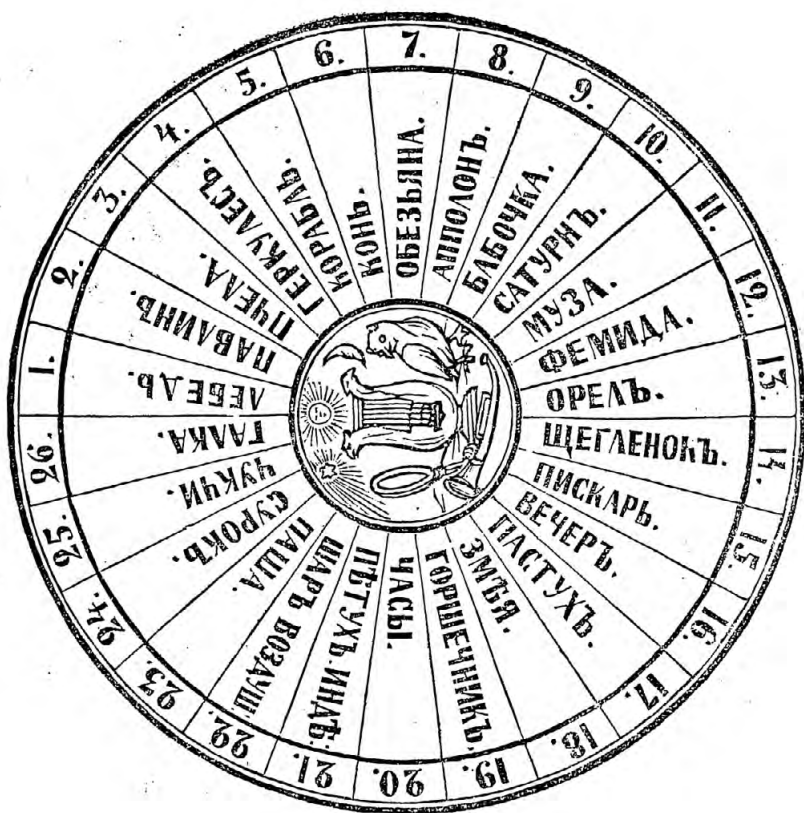
Что предсказывают детям «оракулы»

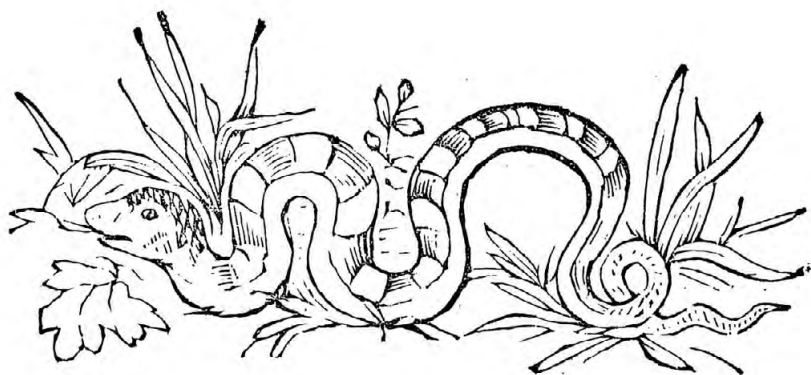
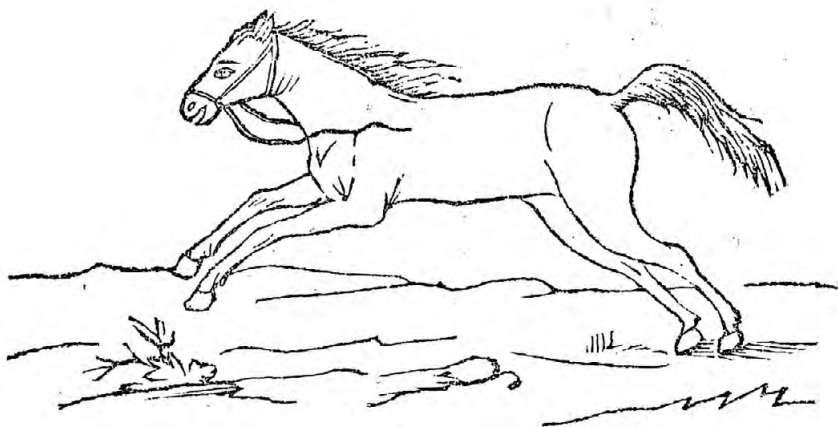
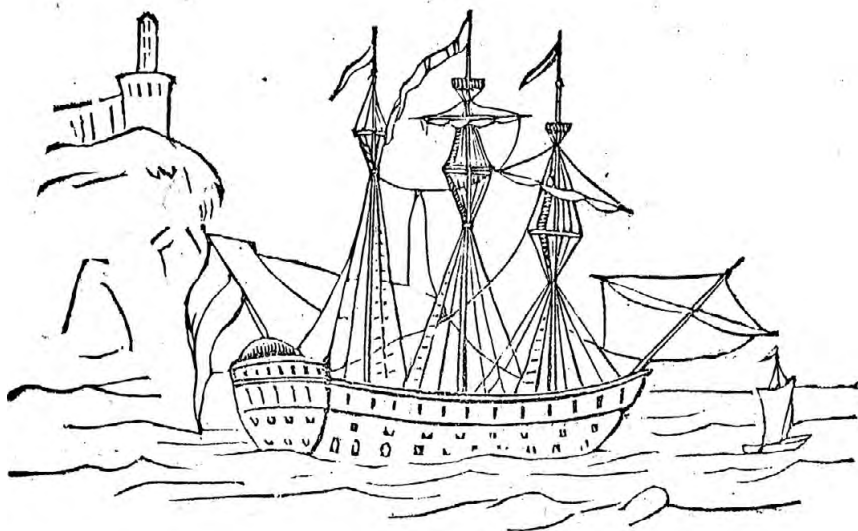
Определение будущего в игре (с помощью особых текстов и специальных предметов) — давняя традиция, как и вопросно-ответная форма познания мира. Общеупотребительная игра «в оракулы» наследует обеим этим традициям. «Оракулы» возникли из практики гаданий по гадательным книгам, сонникам и «оракулам». Другой источник «оракулов» — игра в «вопросы и ответы», популярная в дворянском досуге, а со второй половины XIX века и у всякой грамотной публики. Эта игра состояла из вопросов, ответы на которые надо было искать замысловатыми способами. Европейские издания «оракулов» и «вопросов-ответов» в составе досуговых сборников появились еще в XVII веке*. В досуг русского дворянского семейства они вошли в конце XVIII — начале XIX века. Содержание «оракулов» было разным и зависело от социального круга и возраста участников игры. Старшие члены семьи задавали вопросы, связанные с семейной жизнью, доходами и продвижением по службе, молодежь интересовалась отношениями с другим полом, детские «оракулы» составлялись из нравственных вопросов. Малолетняя дворянка Аннушка из детской книги 1801 года называет среди своих любимых занятий игру в «вопросы и ответы». Вряд ли упоминание об этой игре свидетельствует о широком знакомстве русских дворянских детей с такой формой досуга. Скорей всего, речь идет о рекомендациях, данных детям на примере литературного персонажа¹.

В отличие от сонников и гадательных книг, «новейшие оракулы» были прежде всего игрой. Их издатели предлагали читателям поиграть в «глубокую древность». Отсюда ссылки на древних мыслителей, жрецов и друидов, отсюда и псевдоисторический антураж в оформлении издания (средневековый или древнеславянский)**. Все это придавало глубокомысленность самым тривиальным высказываниям. Но особой глубины и не требовалось, ведь «оракулы» были только развлечением (прежде всего для юношества). И хотя заглядывать в будущее дело не богоугодное, юность склонна к этому. «Всякого рода гадание имеет главную целью развлечение и приятное препровождение

* В издании «Дом радости и игры» (нем. «Lust und Spielhaus», 1690), представляющем собой собрание развлечений для семьи и общества, среди прочего есть материалы для игры в «оракулы» и «вопросы и ответы». Здесь и далее переводы с немецкого сделаны О.Б. Полещук.

** Художница Н. Симонович-Ефимова создала самодельную игру «оракул» (1910-е) с вопросами и ответами для гаданий на святки. Оформление игры передавало стилистику печатных «оракулов». «По середине листа помещалась большая акварель: средневековый маг, кипящий котел, змеи, черные кошки и дрожащая девица. И ответы, помещенные по краям листа, были злободневные» (Симонович-Ефимова Н.Я. Записки художника. М.: Сов. художник, 1982. С. 91).





Картонный оракул и картинки к «ответам» (1847)

времени; гадание имеет право гражданства на всех рождественских вечерах и во всех тех обществах, где героями бесед — молодые люди обоего пола. Никого так не льстит надежда и никто так не страдает нетерпением как молодость» («Новый полный оракул, предсказывающий будущее по предложенным вопросам с присовокуплением легчайшего способа гадать и отгадывать на картах, бобах и кофе», 1896. С. 3). «Оракулы», рассчитанные на интересы юности, отличались грубоватыми шутками и эротической игрой, которые уместны на святочных вечерах («Мужик он славный, глуповат, / Зато богат», «За что тебя любить? / Ты любишь много пить», «Твою записку прочитала / И тут же в обморок упала»)*. Сама же форма вопросов-ответов, используемая в «оракулах», была традиционна для воспитательных изданий, так что игра в «оракул», при соответствующей переработке, подходила и для детей. Именно этим занимались издатели, приспособлявшие популярные досуговые издания для малолетней публики.

В «оракулах» помещались советы разного рода: от утилитарно-житейских до нравственно-философских**. Соответственно и восприятие игры было разным: как веселая потеха, лирическая интермедия или же «урок жизни». Для детского досуга предпочтительнее был последний вариант. В качестве предсказаний «оракула» использовались отрывки из литературных произведений, высказывания знаменитых людей или написанные по случаю тексты***. Основными жанрами «оракулов» были басни, притчи и афоризмы. Особенно подходили для предсказаний басни с их иносказательностью и аллегоричностью. Басни были универсальным чтением для любого возраста, особенно юного. Знание произведений русских баснописцев и декламирование наизусть считались

* «Все любят будущее знать, / Хоть и во вред оно бывает, / Моя же бабушка гадать / Без карт и кофею желает. <...> / Гадать о многом не берется, / Но о любви все скажет вам! / Когда ж немного позаврется, / Тогда грех общий пополам» (Бабушка ворожея или ты задумай, а я отгадаю! Подарочек красным девицам и добрым молодцам / Сост. П. Татаринов. СПб.: в тип. Х. Гинце, 1850. С. 3).

** Героиня повести И. Бунина «Деревня», как и многие деревенские барыни, часто обращалась к «оракулу». Характер ответов свидетельствует о мрачной стороне жизни деревенских обитателей.

«Настасья Петровна надевала по вечерам очки, катала из воска шарик и начинала кидать его на круги оракула. <...> Но ответы все получались все грубые, зловещие или бессмысленные.

— «Любит ли меня мой муж?» — спрашивала Настасья Петровна.

И оракул отвечал:

— «Любит как собака палку».

— «Сколько детей будет у меня?»

— «Судьбой назначено тебе умереть, худая трава из поля вон».

(Бунин И. Собр. соч. в 9 т. М., 1965. Т. 3. С. 15).

*** Чаше всего в «оракуле» задавались утилитарно-житейские вопросы: могу ли я ожидать богатства? будет ли мне верна жена? выиграю ли я процесс свой? есть ли у меня соперница? долго ли я буду жить? не узнает ли муж о шалостях моей юности? могу ли я ожидать повышения? («Оракул, лучший совестник в самых затруднительных обстоятельствах, отвечающий верно и решительно на все вопросы, до главнейших обстоятельств, в жизни касающихся и согласующийся до мнений знаменитых философов и физиологов Декарта, Бюффона, Лафатера, Галя и Шпурцгейма», 1843). Зато ответы на них были глубокомысленно-претенциозные. Сочетание одного с другим имело комический характер, что вполне отвечало игровой природе «оракула» и настроению святок.

показателем воспитанности малолетнего дворянина. Поэтому «оракулы» в изданиях для юношества наполнялись басенными текстами (в «оракулах» для досуга взрослых предпочтение отдавалось кратким изречениям).

К нравственным урокам содержание «оракулов» не сводилось, ведь «оракулы» были досуговым изданием с использованием игровых приемов. Эти приемы создавали иллюзию «объективности» предсказания. Один из приемов — кидание шарика из воска в «круг счастья». Нужно было заметить число на окружности, которого коснулся шарик, а после прочесть предсказание, помещенное в «оракуле» под этим номером. Кидание шариком напоминало популярную детскую игру (дети рисовали круги палочками на земле или песке, а после кидали в них шариками)*. Другой способ предсказания — вращение бумажного круга с изображенными на нем цифрами и знаками. Цифры могли размещаться на игровом поле, имеющем разную форму (например, сердца — говорящая метафора). Ответ судьбы можно было получить и «рациональным» способом с помощью сложных расчетов и таблиц: номер вопроса отсылал на соответствующую страницу, а на ней располагался еще ряд таблиц с цифрами. Нужные цифры соединялись палочкой; справа (или слева) от места пересечения находился номер искомой страницы, открыв которую можно было увидеть знак. А уж от этого знака не трудно было добраться до ответа на вопрос «здорова ли та особа, о которой я думаю». Все эти блуждания казались сложными и загадочными (на самом деле запутанные задания и отсылки маскировали самые простые расчеты). В играх для детей сложных подсчетов не требовалось, но поиск ответа все равно был довольно замысловатым. Вопросы и ответы «оракула» печатались как в специальных книжечках (их можно было читать и вне игры), так и на отдельных листах, которые разрезались на карточки и перемешивались**. Одним из способов игры в «оракул» были карты с написанными на них вопросами и ответами: тот, у кого была карта с ответом, покрывал ею карту с вопросом (игра типа «Игрушка» (польск. «Zabawka»), изданная в Вильно в 1846 году). Примером неувядающего интереса к такого рода развлечениям служит издание «Вопросы и ответы. 500 вопросов, специально для этой цели подобранных» (1900). Подобранные вопросы стары как мир и взяты из практики многолетних изданий «оракулов». Поскольку вопросы в «оракулах» были довольно игрового свойства («кто получает тайные письма», «кто отвечает

* «Тонкой веткой / Очертили / На песочке / Круг широкий / И по шарик, / Взяв в руки, / Покатили / Легкий шарик; / Уговором положили, / Чтоб катать / Его в кружочек, / А цей шарик / Закатился / Дале круга, / Тот винулся; / Штраф платили / Иль стишками, / Иль прыжками, / Или песенкой забавной...» (Игра детей // Детский цветник, книжка в пользу воспитания, составленная на 1828 год Борисом Федоровым. СПб.: И. Сленин, 1827. С. 258).

** Часто предсказания сочинялись самостоятельно и писались от руки, так что сохранить инкогнито было не просто. «Я вас узнал, о мой оракул! / Не по узорной пестроте / Сих неподписанных каракул, / Но по веселой остроте, / Но по приветствиям лукавым, / Но по насмешливости злой / И по упрекам... столь неправым, / И этой прелести живой (А.С. Пушкин, «Я вас узнал, о мой оракул!...», 1830).

часто невопад» и т.д.), а ответ мог попасть в точку, то вторым названием игры было «невольные признания» (смех во время игры вызывал невольное смущение некоторых игроков, особенно женского пола).

Вопросы и ответы для детских игр не должны звучать фривольно. Их назначение — наставить ребенка. «Детское волшебное зеркало, или изображение пороков и добродетелей. Игра в вопросах и ответах» (1847) — разновидность детской игры в «оракул». Игра открывается книжным посвящением «Детям умным, скромным, послушным и пригожим с искренним желанием добра и пользы посвящают Д. Трегубов и В. Потапов». Трегубов — московский издатель досуговой литературы, Потапов — литератор, зарабатывавший переработкой литературных произведений «для народа»². Переработкой была и составленная им детская игра в «оракул»: популярную во взрослом досуге затею он соединил с не менее популярным жанром нравственных «зеркал». Игре в «Детский оракул» предшествует стихотворное вступление, ставящее под сомнение саму идею гадания. Издатель напоминает, что рассчитывать на удачу и счастливые предсказания не стоит, а нужно много и тяжело трудиться для достижения истинного счастья:

*Что было и прошло, то все мы верно знаем,
Что будет, всякий хочет знать,
И время мы свое подчас на то теряем,
Чтобы о будущем гадать!*

*Напрасный, тщетный труд, друзья, предпринимаем,
Наука эта нам трудна,
И волю мы судьбы не ранее узнаем,
Пока исполнится она!*

*Чтоб будущее знать, иные есть нам средства,
Не нужно вовсе тут гадать...
Привыкните лишь вы, с дней ранних малолетства,
Свой долг примерно исполнять!*

*И быть послушными, пред старшим не гордиться,
Собрата видеть в бедняке,
А более всего — прилежнее учиться —
И ваша цель — не вдалеке!³*

Отдав дань социально-педагогическим мотивам, издатель обращается к вопросам «оракула». Часть этих вопросов посвящена определению главных

ценностей человеческой жизни, а часть — нормам бытового поведения. Выбор вопроса определялся показаниями бумажного круга, который разделен на двадцать шесть частей и вращается как вертушка вокруг своей оси. Если стрелка оракула останавливалась, например, на слове «лебедь», то играющий должен был прочесть вопрос под номером, соответствующим этому слову:

За что мы более творцу
Должны воздать благодаренье:
За ум или за красоту?..
Оракул — разреши сомненье!

Ответы даются в форме аллегорических басен (этот жанр доживал свой век в детских альманахах и изданиях настольных игр). Ответом на приведенный вопрос служит басня о лебеди и соловье, помещенная во второй части «оракула». Лебедь хвастается перед соловьем красотой, на что скромный певец отвечает: «Что пользы в красоте, / Коль петь ты не умеешь?» Из чего следует, что благодарить творца надо за ум и дарования, а не за внешнюю привлекательность.

Под картинкой с изображением павлина помещено стихотворение про мальчика, который не прочь поиграть с детьми-простолюдинами («Так почему же хоть разок / С бедняжками не порезвиться?»). В разделе ответов напечатана басня про павлина, который хотел поиграть с «бедняжками» воронами, но в итоге остался без своего великолепного хвоста. Из этого следует вывод: «Не должно было простаку / С простыми птицами возиться», а барчуку играть с уличными мальчишками.

Под изображением пчелы помещен вопрос:

Скажи, оракул, мне — как должно поступать,
Чтобы достигнуть в жизни счастья,
Учиться более, иль более играть?

Ответом служит басня про пчелу и стрекозу. Легкомысленная стрекоза, как и полагается в этом знаменитом сюжете, погибла.

Друг мой, вот вам ответ:
Трудитесь и найдете счастье,
Лентяем, рано ль, поздно ль, свет
Готовит грустное ненастье.

Под картинкой с изображением Геркулеса следует вопрос, особо волнительный для мальчиков, желающих стать сильными:

Товарищей своих сильней гораздо я,
Но силу показать мне редко позволяют.
Хочу, оракул мой, теперь спросить тебя,
Зачем же небеса нас силой наделяют?..

Ответом служит басня про то, как слабые мухи, воодушевленные благородным порывом, победили медведя.

Дай Бог тому лишь сильным быть,
Кто может доброе творить
А в деле злом — бессильна сила!

Поучительные ответы, написанные в форме басен, можно было читать и вне занятий игрою. Такими баснями-поучениями заполнялись издания детских альманахов. Литературные тексты в них соседствовали с играми. Басня «Соловей» в альманахе В. Потапова «Незабудочка» была отдельным произведением, а в игре служила ответом на вопрос «что всего дороже» («Ах, птичка Божия, / Завидую тебе! / Что ж делать, коль отечество / Всего дороже мне!»)⁴. Тексты в изданиях «детских оракулов» принадлежали разным авторам, но издатель их «редактировал» в соответствии со своими вкусами (как правило, незамысловатыми)*. Учитывалось и игровое назначение «оракула»: нравоучительные истины в устах самых неожиданных персонажей звучали забавно (эти же существа рисовались на картинках). Так, стихотворение о бренности богатства произносил могильный червь, бодро исполнявший свою песню:

Кого хочу,
Того точку!
И бедняка,
Кому для неба
Дает всещедрая рука
Подчас кусок насущный хлеба. <...>

Кого хочу,
Того точку!

* В манере вольного пересказа написана В. Потаповым «Сказка о старике-рыбаре и о золотой рыбке (Подражание А.С.П.)»:

Отпустив, пришел в лачужку он,
Рассказал про чудо чудное:
Я сегодня поймал рыбочку
Не простую, золотистую,
И та рыбочка по-нашему
В море синее просилась...

(Там же. Ч. 1. С. 65).

И богача,
Который в злате
Не знает счета никогда
И в расписной
Живет палате!⁵

Стиль «оракула» обязывал издателя и сочинителя к многозначительности (стихотворная форма, в которую облакались ответы «оракула», этому способствовала). А вот игра в «вопросы и ответы» не рядилась в серьезные литературные формы, хотя антураж «предсказания» соблюдался и здесь. Игра «в вопросы и ответы» могла обходиться и без специальных игровых предметов: ее участники сами придумывали вопросы-ответы и писали их на бумаге. К такому же типу развлечений принадлежала игра «в секретари», которая практиковалась в образованных семействах. Каждый из участников записывал на листочке название двух предметов или явлений, затем записки собирались и перемешивались. Затем все участники тащили бумажки по очереди. От игроков требовалось указать сходство и различие между понятиями, написанными на листке. Победителем считался тот, кто придумывал самый остроумный ответ. Игрой в «секретари» любили развлекаться в кругу А.П. Елагиной (среди поклонников игры был В.А. Жуковский)⁶.

В эпоху распространения настольных игр подобные развлечения стали издаваться как общеупотребительные забавы с заготовленными на карточках текстами, что сразу расширило социальный состав потребителей игры. Игровых приемов для занятий «вопросами и ответами» было несколько: во-первых, карточки с вопросами перемешивались и раздавались, а после тянулись карточки с ответами; во-вторых, перемешивались и вытаскивались только номера вопросов, а весь вопросно-ответный материал находился в книжке, прилагаемой к игре*. Играть можно было как вдвоем, так и целой компанией. «Игрой в вопросы и ответы уже издавна охотно развлекаются как взрослые, так и дети. В ожидании чередования вопросов и ответов, которые иногда выпадают весьма комичные и как бы вовсе неслучайные, а продуманные с целью подразнить другого, время проходит весьма приятно» («Новая игра в вопросы и ответы»). Возможны два основных варианта игры: 1) случайное соединение вопросов и ответов у двух партий; 2) подбор ответов по номерам. И в том и в другом случае игра получалась комичной и развлекательной. Установка на развлекательность заметно усиливалась в изданиях игр конца XIX века: вопросно-ответные

* Возможны и другие способы получения ответа. Например, выбрасываются две кости, после чего по числу точек отыскивается ответ на вопрос (польск. «Nowa zabawa kostkowa», 1861, — «Новая игра с костями»). Игры в «вопросы и ответы» на иностранных языках печатались в Петербурге для многочисленной иностранной диаспоры (немецкое издание «Fragen und Antworten», 1876, — «Вопросы и ответы»).

тексты звучали пародийно и не претендовали на философичность. Главным был принцип неожиданных сочетаний.

Такой же тип комических сочетаний был положен в основу старинной игры «в газету», участники которой записывали имена разных людей, а после вытаскивали цветные бумажки с обозначением действия (валяются, скрипят зубами, целуются, дразнятся, вздыхают), времени (в лунную ночь, перед обедом, когда никого нет) и места (в чулане, театре, на Кузнецком мосту, в грязи, за ширмой). Сочетания получались самые неожиданные («Смех и небылица, новая литературно-коммерческая игра», 1871). Мастерская учебных игр и пособий выпустила «Игру в газету на 4 языках» (1881). «Игра в газеты или секретари давнишняя игра. В нее играют уже целые десять лет, следовательно, одна ее давность говорит уже за ее право на гражданство в ряду общественных игр. В виду постоянных заявлений со стороны наших клиентов о крайней скудости игр для упражнения в иностранных языках, мы решились видоизменить старую игру и применить ее для этой цели, сохранив, однако, за нею и всю ее веселую сторону». Веселая сторона — это неожиданные сочетания слов, а польза — практика при изучении иностранных языков*.

Но привлекательными в играх типа «вопросы и ответы» были не только комические несурезицы (и уж, конечно, не изучение иностранных языков). Игра давала возможность заглянуть в личный мир каждого члена семьи или дружеской компании, узнать о желаниях и симпатиях участников досуга. Вот почему игра «в вопросы и ответы» рекомендовалась как занятие, «необходимое для каждого семейства».

Число вопросов, задаваемых в игре, ограничено, а вот ответов могло быть намного больше. Так, «Игра в вопросы и ответы» (1882), составленная Л. Смольяниновым, содержала двадцать четыре вопроса, на которые полагалось шестьсот ответов. Ведущий задает вопрос, после чего игроки тащат билетки с номером. Согласно этим номерам ведущий находит ответы в брошюре, прилагаемой к игре. Среди вариантов ответов были комические, сентиментальные, были и такие, которые позволяли примерить к себе модные социальные роли (феминистки, патриота и т.д.). Одни — тешили публику, другие — давали возможность покрасоваться, третьи — проявить жизненную позицию. Составители игр брали материал из журнальных и газетных «смесей». «Какого вы характера?» (кроткого, веселого, сумасбродного), «Что вас больше всего украшает?»

* Карты разделяются на четыре группы по цвету рамок и сдаются в таком порядке: первому — прилагательные, второму — существительные, третьему — глаголы, четвертому — обстоятельства места. Играющие вытаскивают карточки и кладут вверх. Получается предложение («в высшей степени курьезное»), которое играющие обязаны исправить. Примеры предложений: «Цепная собака лает около дома»; «Белая кошка мяучит в кухне»; «Зеленая лягушка квакает на болоте»; «Веселая Лида смеется на балконе»; «Толстый Саша кашляет в столовой»; «Умный Коля декламирует в классе». Комичные предложения получаются при смешивании карточек, например: «Зеленая Лида квакает на балконе», «Умный Коля мяучит в кухне».

(маленький ротик, хорошенькие ножки, легкомыслие), «Чего бы вы больше всего желали?» (быть далеко отсюда, душевного спокойствия, выйти замуж, получить свадебный подарок, быть полезной), «Что вам больше всего не нравится?» (вставать рано, пьяные женщины, красота без рассудка), «Кто теперь с любовью и удовольствием о вас думает?» (ваша мать, кредитор, тот, кого вы любите, вино-торговец), «К чему вы пристрастны?» (к нарядам, поцелуям, езде на тройке, труду, охоте), «Какие у вас есть слабости?» (самолюбие, лень, играть в любовь), «Что вам больше всего приносит удовольствие?» (играть в карты, чтение романов, польку танцевать), «Что вы считаете за редкость?» (ум в красавице, верность, когда вас хвалят), «Любит ли вас та особа, которой вы желаете быть любимой?», «Где вы желаете быть?» (в монастыре, в Крыму, в Москве, в Италии), «С каким цветком вас можно сравнить?» (с фиалкой за вашу скромность, с шиповником за ваши колкости), «С какой птицей вас можно сравнить?» (с колибри, которая редка и хороша, с павлином по вашей гордости), «С каким зверем вас можно сравнить?» (с тигром за вашу злость, с кошкой за вашу хитрость), «Какой у вас будет муж?», «Какая у вас будет жена?» и все в таком духе. Вопросы и ответы воспроизводили стиль светской беседы применительно к средним сословиям общества, куда спустилась эта игра из аристократических кругов. Для широкого пользования прилагался неувядающий с XVIII века «Язык цветов для девиц, дам и кавалеров». На основе этого «языка» была сделана популярная игра «Флирт цветов», в которой молодые люди выражали свои чувства с помощью цветов-аллегорий, изображенных на карточках*. Все это было интересно и детям, которые осваивали в вопросно-ответной игре принятые у взрослых формулы галантных фраз, остроумных пассажей и колких ответов.

В советское время «оракулы» (теперь называвшиеся «предсказаниями») и «вопросы-ответы» использовались для развлечения на организованных праздниках (особенно востребованы были предсказания на новогодних мероприятиях)**. Печатались листовки с веселыми и вдохновляющими предсказаниями. В издании «Ленинградский антигрустин» 1938 года на вопрос, что «день грядущий вам готовит» (этот вопрос тревожил многих ленинградцев), давался следующий ответ:

У вас грядущее не мрачно,
Возможностей есть целый край.

* Старые издания «флирта цветов» использовались в досуге советской молодежи 1920–1930-х годов. «Стальному» Павке Корчагину (герою романа «Как закалялась сталь» Н. Островского) пришлось поучаствовать в «мещанской» (на его взгляд) забаве, устроенной на домашней вечеринке.

** Количество изданий по проведению праздников заметно увеличилось к концу 1930-х — играть и веселиться нужно было везде (Игры, развлечения и викторины. Магадан, 1938).

В автобус влезете удачно,
Иль скромно сядете в трамвай. <...>
Шагнуть ты сможешь вместе с веком
И стать великим человеком.
Но все же, честно признаем,
Что мы гарантий не даем.
Надейся на свои дерзання,
А не на силу предсказанья.

Ленинградское гадание заканчивалось оптимистическим утверждением, сводящим всю игру на нет: «Не верьте в предсказанья, а верьте в себя».

Ребенок перед лицом «сфинкса»

Вопросы в «оракулах» не требовали разгадывания, а вот в загадках, шарадах и ребусах надо было поломать голову. В «играх ума», как они назывались, иносказательно описывались различные ситуации, а разгадки прочитывались участниками игры в контексте личной жизни каждого (в этом был эффект разгадывания загадки в компании). При этом происходил обмен остроумными репликами, вызванными игровой ситуацией*. Успех загадок и шарад был таков, что в них чуть ли не ежевечерне играли в столичных и провинциальных обществах**. В воспоминаниях фрейлины Императорского двора или двоюродного брата Владимира Ульянова, проводивших досуг в словесных играх, есть кое-что общее: шарадами развлекаются члены разновозрастной компании (от малолетних детей до патриархов семьи). Но если в императорском кругу никто особо не выделялся своими талантами, то в кругу родных будущей Ленин, по воспоминаниям мемуариста, всегда оказывался первым***.

Загадывание шарад проходило, как правило, в форме театрализованных постановок (части слов разыгрывались в отдельных сценах). Загадывались шарады и за домашним столом. Подспорьем для любителей такого досуга служили издания шарад (в книгах или подборках из отдельных листов). На каждой странице помещалось изображение шарады (омонима или анаграммы), а в конце книги (или в приложении к игре) давались ответы. Необходимость в русских изданиях была настоящей, поскольку в обществе имели хождение в основном шарады на французском языке. Считалось, что русский язык вообще

* Игры в шарады культивировались в высшем французском обществе, а остроумные ответы во время игр становились достоянием публики. Некоторые из ответов попадали на страницы книг. «Госпожа Сталь, играя однажды со многими другими в известную игру *перевоз*, спросила однажды у Талейрана, которого он спасет: ее или госпожу Грандт. <...> „Вы так умны, сударыня, — отвечал Талейран, — что найдете сами средства избавиться от всякой опасности, поэтому я спасу госпожу Грандт“» (Записки г-жи Дюкре о императрице Жозефине, о ее современниках и о дворах наварском и мальмезонском / Пер. с фр. СПб.: тип. Временного департамента воен. поселений. Ч. I. С. 88).

** В книге «Семейство Холмских» Бегичева так описывала досуг московских дворян «Всякий вечер были танцы, или игра в фанты и шарады в действии» (Семейство Холмских, некоторые черты нравов и образа жизни, семейной и одинокой русских дворян. М.: Тип. Н. Степанова, 1841. Т. 1. С. 186). Много играли в шарады при дворе, особенно при выездах в летние резиденции, где образ жизни был по-деревенски домашним. Описывая лето 1854 года, А. Тютчева писала: «Днем играют в салонные игры и шарады» (Тютчева А. Воспоминания. При дворе двух императоров. М.: Захаров, 2008. С. 180). Разыгрывались шарады (анаграммы, омонимы, загадки, каламбуры) и на театрализованных торжествах (см.: Описание праздника, данного родными и друзьями его превосходительству В.А. Всеволожскому в Рябове 25 октября 1822. СПб.: в тип. Н. Греча, 1823).

*** «Володя в этих играх затмевал всех, даже взрослых, отгадывая шараду или стихи с первых же слов, а в некоторых случаях задавая лукавые вопросы, чем вызывал общий хохот» (Веретеников Н. Володя Ульянов. Воспоминания о детских годах В.И. Ленина в Кокушкине. М.: Детиздат; ЦК ВЛКСМ, 1940. С. 44).

не приспособлен для составления шарад. Дочь госпожи Неподражаевой, героиня детской книги первой трети XIX века, просит мать придумать русскую шараду. Но, оказывается, «на русском языке довольно трудно найти шараду». Чтобы восполнить этот пробел, мать, посвятившая себя воспитанию детей, берется придумать несколько шарад на темы из русской истории*. Литературные примеры должны были вдохновить родителей на создание русских шарад. В помощь им издатели составляли шарады на национально-патриотические темы (например, В. Потапов придумал шараду, в которой была зашифрована фраза «Москва златоглавая золотое сердце России»)¹.

Дети госпожи Неподражаевой были увлечены разгадыванием материнских шарад, но, увы, ни одну из них им не удалось отгадать. Для детского досуга доступнее игры в загадки. До последней трети XIX века шарады соперничали с загадками в изданиях для детей, но после окончательно уступили пальму первенства загадкам (результат популяризации народной культуры в воспитании русского ребенка). Печатались загадки в периодических изданиях (журналах, альманахах), а также в специальных сборниках, носивших название «сфинксов». По традиции эти сборники включали в себя не только загадки, но всякого рода «игры ума», вроде шарад, анаграмм, логогрифов, омонимов. Для новых и новейших сборников использовались тексты из изданий XVIII — начала XIX века. Загадки в них принадлежали к жанрам нравоучительной литературы. Из нравоучительной традиции — вопросы на экзистенциальные темы (а не на предметно-конкретные, как это принято в народной загадке). Основной объем создавался загадываемым текстом (отгадка, в отличие от ответа «оракула», была краткой)** . Правильный ответ на загадку — это «несомненная удача» (В.Н. Топоров), а сам процесс загадывания и отгадывания — это всегда потенциальная игра, умственная и нравственная. Составители старинных досуговых сборников придерживались высокопарного стиля, однако книжная серьезность не была помехой для собравшихся повеселиться. О том, что загадка веселила общество, можно судить по описанию жанра загадки в сборнике 1781 года:

В противоречии нередко я скрываюсь,

Из соплетения подобий состою,

* «Шарада моя состоит из трех слов и двух смыслов: первый смысл состоит из одного слога и означает личное местоимение первого лица единственного числа. 2-й смысл состоит из двух слогов и означает имя собственное, употребляемое в древности у Россиян. Полный ответ шарады есть имя, славное в Русской Истории». Ответ — Ярослав. Мать не только загадывает, но и просвещает своих детей. Она рассказывает о том, что «по смерти братьев своих он сделался одним обладателем всей России. Ярослав прославился заведением первых училищ; ему обязана Россия законами, известными под именем Русской Правды» (Семейные вечера. СПб.: Тип. А. Смирдина, 1833. С. 9).

** «Целью загадки оказывается именно „загадывание“, то есть формулирование вопроса к ответу, который сам лежит как бы *вне* загадки» (Топоров В.Н. Из наблюдений над загадкой // Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст. М.: Индрик, 1994. С. 72).

Неведомой сперва на свет я появляюсь,
Но тайну узнают при смехе все мою.
В чем я досужие часы препровождал,
И в должности своей при том не упуская,
И что читатель мой в сей книжке начитал,
Все то последнее загадкой представляя,
Прошу с тем мнением труды мои принять:
Что, право, не хотел я в них хвалы искать².

Процесс отгадывания загадки усложнялся поиском правильного ответа, помещенного в издании (этим игры с загадками напоминали игры в «оракула»). «Прежде надлежит избрать в загадках одну статью и если избрана, например, под названием *Меркурий*, то должно потом избрать четверугольник под равным же названием *Меркурий* и, брося косточкою, посмотреть, сколько имеет точек, и буде ляжет пять, то посмотреть в том четверугольнике пятую цифру, подле которой находится буква Ц, и тогда остается только сыскать в отгадках статью пятую же, в коей подле таковой же буквы Ц написано *Меркурий*, а против оной написано слово *Воздух*, который и значит желаемую отгадку» («Отгадай — не скажу или любопытные загадки с отгадками для смеха и удовольствия», 1790). Запутанные пути ведут к однозначному ответу (показания костей на него никак не влияют), но игроку это невдомек. Стихотворный текст написан в традициях аллегорической поэзии XVIII века:

Все на свете я рожу,
Лелею травы и пложу,
Играю деревом на воле,
Нет меня на свете боле,
Нет сильнее никого,
От стремленья моего
Все валится, где ступаю,
И ничем не уступаю,
Что против меня идет,
Лишь дуну и падет.
Велика сила моей власти:
Творец я счастья и напасти

(Там же. С. 6).

Загадки как поучительное и развлекательное чтение для детей были введены в педагогическую практику французскими и немецкими педагогами конца XVIII — начала XIX века. Философ Жан-Поль писал о значении «игр остроумия»

для юношества, ссылаясь на опыт педагога Нимейера (его ученики уже с семилетнего возраста демонстрировали мастерство в разгадывании шарад)^{*}.

Книга «Детский гостинец» (1794) — пример сборника загадок для российского юношества. Она открывается пространным предисловием, в котором обосновываются гуманные способы воспитания и обучения ребенка. «Что нешнее для дитяти, как когда заставляют его сидеть за книгою? Книга, сей источник просвещения и истинного удовольствия, есть для него источник скуки и горести. Дитя не может взглянуть на нее без содрогания»³. Поскольку «дети насилия не терпят», «надобно быть весьма разумным, чтобы уметь внушить им охоту к учению» (гуманное для своей эпохи утверждение). «Для сих то концов и издан *детской гостинице*. Название самое показывает намерение сей книги. В ней предложены загадки и несколько пословиц для удовольствия и забавы детей, которые могут быть даны для чтения вместо награды, когда оне окажут успехи в своем учении»⁴.

Загадки печатались в досуговых изданиях попеременно с шарадами (и те и другие назывались «загадками»). Составители рекомендовали игры с шарадами как для общественного досуга (тогда речь шла о «шарадах в действии»), так и для разгадывания за семейным столом. Издатели сборника «Игры для всех возрастов» 1844 года советовали воспитателям использовать игры в шарады при организации детского досуга. Согласно определению, данному в сборнике, «шарада есть загадка, в которой данное слово состоит из двух или более других слов, также представленных в виде загадки»⁵. Издатели подобрали примеры шарад, рассчитанных на детскую аудиторию. В одной из «Шарад в действии» зашифровано слово «учитель». Шарара состоит из трех сцен: 1) Учи — надзиратель, заставляющий ученика учить урок; 2) Тель — Вильгельм Телль, стреляющий в яблоко на голове сына; 3) Учитель — школа, ученики встречают учителя.

Шарады печатались в книгах, альманахах, на страницах журналов и газет. Ценители шарад собирали и издавали эти «сокровища мысли». Издатель сборника «Собрание шарад» (1827) посвятил свой досуг коллекционированию шарад, разбросанных по периодическим изданиям, «большею частью уже истребившихся или забытых». Свою книгу автор предназначал, в первую очередь, для детского досуга (устаревшие тексты часто воспринимаются как детские). «Известно, что загадки всегда составляли приятное и вместе полезное препровождение времени, в особенности же для детей; потому что оне, занимая умственные способности, изоощряют их разум, укрепляют память и в отгадывании приносят удовольствие»⁶. Вот как загадываются слова «шарада» и «медведь»:

* Поэт Теодор фон Коббе, родившийся в 1798 году, описывал в воспоминаниях свое мастерство владения «играми разума»: «Уже десятилетними детьми мы обрели такую ловкость в загадывании и разгадывании, что достойны были аттестата зрелости в этом искусстве. Поэтому нас несказанно радовала история Эдипа, и мы чувствовали в себе тайное желание оказаться однажды, с глазу на глаз со сфинксой, чтобы хотя бы несколько загадок загадать ей» (Цит. по: Михайлов А.В. Обратный перевод. С. 98).

*На первом ныне мы живем;
В второе, может быть, по смерти попадем,
С последнего учить букварь мы начинали,
А целое есть то, что вы сейчас читали.*

(шарада)

*Начальное есть труд малюточек крылатых,
То роскошь при столе у бедных и богатых.
Второе — третье в начале букварей,
А целое мое — сильнейший из зверей.*

(медведь)

Издания загадок под модным названием «сфинкс» появились после того, как в 1834 году на набережной Невы у здания Академии художеств были установлены фигуры древнеегипетских сфинксов. Оформлением и содержанием «сфинксы» походили на издания игр. Игра начиналась с описания поединка между мудрым царем Эдипом и Сфинксом (эти роли распределялись между играющими). Глубокомысленное название настраивало на серьезный лад, как будто тягаться мыслью читателю приходилось с самой природой. Издательство обозрения «Всемирная иллюстрация» выпустило в 1846 году сборник шарад и ребусов под названием «Сфинкс» (1846)*. Он открывался рассказом об истории гранитных сфинксов, найденных при раскопках Фив: «Мудрые, как люди, сильные, как львы, эти сфинксы имели лик фараона, вечный сон которого они охраняли». Автором текста был известный историк А.Н. Неустроев. Игра начиналась с графической загадки: надо расшифровать отпечатки, оставленные на песке сфинксами (эти следы якобы срисованы художниками на листы папируса). Читателю предлагалось отгадать двенадцать шарад. В качестве награды за умственное напряжение издательство предлагало «библиотеку лучших русских авторов», среди которых Державин, Пушкин, Карамзин, Марлинский. В изданиях «сфинксов» для досуга детей давались пояснения аллегорических образов. «Путь означает нашу жизнь; гора Цитера затруднение, в ней встречающиеся. Сфинкс изображает мысль, рождающуюся при затруднении, вопрос, как преодолеть его; неблагоприятный идет окольным путем и погибает, но Эдип представляет собою человека, который, встречая затруднения, обдумывает, как отстранить его, и твердо решается на то, что кажется ему справедливым; такое затруднение,

* Эта публикация шарады-ребуса была одной из первых в русских изданиях. Возможно, она заимствована из французского периодического издания «Иллюстрация» (L'Illustration), где с начала 1840-х годов периодически печатались ребусы (Колосов, Озерков. Очерки истории ребуса. СПб.: Тип. В. Демакова, 1885). Тогда же были определены основные правила для составления ребусов: 1) буквы или части слов, вписанные друг в друга, требуют добавления буквы В; 2) буквы или части слов, написанные друг над другом, требуют прибавления частиц «на» или «под»; 3) запятая перед изображением или после него требует снять букву в начале или в конце слова; 4) изображение вверх ногами читается с конца.

подобно сфинксу исчезает, как бы его и не было»⁷. После такого толкования рассказывалось о современном назначении загадок: «теперь загадки нашего сфинкса не страшат отгадывающих: они предоставляют только удовольствие. Впрочем, загадки развивают остроумие, а остроумие помогает часто разрешать много затруднений в жизни»⁸. В загадках остроумно описывались различные предметы из быта образованного сословия («нас два войска, равное число воинов, но сражаемся часто с неравною силою и друг через друга перескакиваем. По окончанию боя опять становимся в ряды и начинаем бой» — шашки), а также всякого рода шутки («Какая вода обманчива? — Женские слезы»)⁹.

Сборники загадок использовались для препровождения досуга еще в XVIII веке, но издаваться в качестве настольной игры стали в 1840–1850-е годы. Издателям уже не приходилось объяснять необходимость гуманных форм обучения ребенка, зато стоило указать на роль загадок в развитии умственных способностей и воображения детей (результат новых веяний в науке о воспитании). «Загадки привлекают любопытство детей, доставляют приятное занятие воображению их и изоощряют умственные их способности, заставляя размышлять их для отыскания загадочного предмета. Желая доставить забаву и удовольствие юношеству, я собрал до 67 загадок, расположив их в виде игры таким образом, чтобы сами дети отыскивали загадочные предметы в картинах» («Игра в загадки для забавы и увеселения детей, состоящая из 134 картин, из которых 67 с загадками, а 67 с предметами, объясняющими оные, представленные в виде искусно литографированных и раскрашенных картинок. Ч. 1–2»). Среди загадок, включенных в игру, было много стихотворных шарад:

Первый слог в рядах железных
Мы купить можем всегда!
Если ж буквы две последних
Мы прибавим, то тогда
Цветок прелестный получаем,
Которым взор свой забавляем.
(гвоздика)

В коротких стихотворениях, помещенных на игровых карточках, обыгрывались многозначность и омонимичность загадываемых слов:

И деревьев украшенье,
Всех растений и цветов,
Фабрик я произведенье
И для книг всегда готов.
(лист)






















у




ИИИ



Т Е А л а л а н а

В ь                   

ят С Я О А А В А

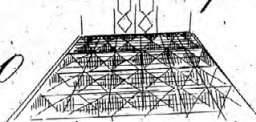
Б ы л а н н у 



с я

тепер ^{№3.} Я Дунось

Я шир  ну

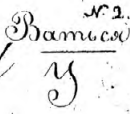
Ю по 

Н и м а с ь м я

п о т и 

в е с л у к к е т е п р о с т е

Т ы х Т л а

н ы х Т е т ь ^{№2.} 

М о  К В А К у Ш К

и т о б у д 

Н л о  Р у Г о в о р я т ь

Н е т к и  Д а л е к 

О г л я д и К К ь




в А н в л а Т л а ^{№4.}

и К о н т и л А М о я

З А Т ы Н и ц а Н а

 и т О с р а в н я в

м и с я с ь 

г и  О м с ь
т у  н у л а  м ь м

В шараде зашифрована басня И.А. Крылова «Лягушка и Вол» (1850)

Я ночью на небе сияю
Иль на турецких знаменах,
Я время также означаю
И ночи уменьшаю мрак.
(месяц)

Стихотворные тексты часто использовались для составления загадок и шарад. Считалось, что пиитическая форма придает многозначительность игре и развивает литературный вкус юношества. Правда, в качестве текстов для игры брались зачастую самодельные вирши, далекие от подлинной поэзии.

Шарады входили в программу святочных развлечений в городских домах (издатели называли сборники шарад, выпускаемые к рождественским праздникам, на русский манер «загадками»). Оформлялись святочные сборники в народном стиле, с изображениями девиц в платках и сарафанах. Сборник «Загадки на святки» 1831 года открывался эпитафией, отсылающим к старинной традиции русских гаданий («Гадай, гадай, девица, / Отгадывай, красная»). Содержание же развлекательного сборника составляли шарады, логогрифы, анаграммы — все для образованного сословия, а не для девицы в сарафане. Святочные сборники загадок для приличного общества не обходились без развязности:

Мой *первый* слог река, во Франции течет;
Второй — животное, в воде всегда живет;
Не страшно, но с усами,
При том с двумя клещами;
А *целым*, рассердясь, виновных называем;
Простите же сказать: браним или ругаем¹⁰.
(дурак)

Для семейных досуговых сборников издатели старались подобрать загадки на темы, знакомые ребенку образованных сословий (шарады были сложны, а народные загадки далеки от его окружения)¹¹. В сборнике «Загадки и отгадки» (1857) загадки посвящены предметам семейного быта (игла, деньги, часы, кошелек и т.д.), в том числе и детского. Например, загадка об игрушках: «Нас множество, но имя нам одно, но каждой и свое название дано; различные мы виды представляем: бываем мы зверьми, да и людьми бываем; собачкою мы лаем и птичкою поем, и лодочкой плывем, каретой разъезжаем, лошадкою бежим и башенкой стоим». Рядом с бытовыми — загадки нравственно-философские, как это было принято в нравоучительных изданиях XVIII века. Темой для философствования служат, например, деньги:

Мы всегда одеты
Как бы в разные трафареты,
Из нас все летят,
Куда нам велят,
А между тем в нашей власти
Все счастья и напасти¹².

В эпоху русского либерализма загадки использовались для высказывания критических идей. На вопрос-загадку «Какое государство, хоть и очень велико, / А образованием стоит совсем невысоко» следует ответ — «Россия». Загадки такого рода, по мнению автора, способствуют «к развитию памяти, к совершенствованию соображения и сметливости» у подрастающего поколения¹³.

По мере популяризации фольклора среди образованных слоев общества увеличилось издание сборников игр, посвященных народным загадкам и пословицам. В «Загадках» (1854), изданных в Москве в литографии Шамина, раздел «Шарады на картинках» был посвящен известным русским пословицам («Берегите здоровье смолоду», «Доброе сердце себя веселит», «Излишняя похвала человеку пагуба», «Немногие правду смело говорят», «Береги денежку на черный день», «Слово не воробей: вылетит — не поймаешь», «Гораздо лучше трудиться, чем лениться», «Кашу маслом не испортишь», «Семеро одного не ждут», «Пар костей не ломит», «На чужой каравай рот не разевай»). Пословица не только служит подсказкой для отгадывающего шараду, но и наставляет с помощью меткого народного слова. Для общеупотребительного досуга было выпущено издание «Счастье захочет, в окошко вскочит. Новая игра в пословицы» (1869). В сборнике «Загадки и ребусы для детей» (1868) рядом с книжными загадками — народные: «Мальчик с пальчик: бел балахон, шапка красенька» (гриб); «Скручен, связан, по избе пляшет» (веник); «Семь братьев, годами равные, именами разные» (дни недели). В этом же сборнике помещены ребусы, в которых зашифрованы широко известные пословицы («Всякая неправда грех», «Слухом земля полнится», «Собака лает, ветер носит», «Живи просто, проживешь лет сто», «Под лежащий камень вода не течет», «Всяк сверчок знай свой шесток», «Не в свои сани не садись», «Правда глаза колет», «Чужое добро в прок нейдет»). Истины, изречаемые пословицами, полезны для всех слоев общества, однако сложная форма ребуса-шарады под силу только детям образованного сословия. Игра «100 шарад» (1904) была у детей последнего русского императора.

Игры с пословицами сложнее для ребенка, чем игры в загадки. Загадки посвящены конкретным предметам и явлениям, которые легко отобразить в картинках, а пословицы абстрактны и их трудно «нарисовать». Поэтому героиня одной из детских книг начала XIX века откровенно признается, что играть в пословицы для нее — тоска (загадки лучше, но самое веселое — карточная игра

в короли). Однако считалось, что от пословиц детям в игре большая польза. Рекомендовалось отбирать те пословицы, «коих смысл весьма занимателен и кои справедливо дозволяются детям»¹⁴. Сложнее было придумать игровые способы, которые будут занимать ребенка и подсказывать ему ответ-пословицу. М. Евстигнеев придумал разрезные карточки с половинками изображений и частями пословицы. Например, карточка с рисунком чашки имеет пословицу «чем богат, тем и рад», зеркало — «не пеняй на зеркало, коли рожа крива», щетка — «щеткой стыда не очистишь» и т.д. Соединяя чашки, зеркала и щетки, ребенок прочтет целиком пословицу («Бабка-угадка, новая русская детская игра научного направления, приуроченная к развитию мысли, воображения, знания и памяти», 1877).

Особенно ратовали за издание игр с пословицами популяризаторы русского фольклора. «Познакомить детей с русскими пословицами, постараться, чтобы они незаметно запомнили несколько десятков их, — дело весьма полезное» («Игра в пословицы», 1900). В состав игры входит пятнадцать больших картин на несколько тем (дом, человек, дети, родители, море/корабль, охота, праздность, грамота и т.д.). Задача игроков расположить карточку с пословицей на подходящей картинке. Предполагалось, что изображение будет подсказкой для ребенка. Однако иносказательность пословиц мешала это сделать. Так пословица «Охота пуще неволи» должна была оказаться на картине, где изображен охотник, но туда же подходила пословица «Делу время, потехе час». Все это было мало понятно для детей. Зато в играх взрослых пословицы служили хорошим подспорьем для обсуждения характеров знакомых и друзей. В издании «Характеристика наших знакомых и советы им в пословицах и поговорках русского народа, общественная игра для взрослых» (вторая половина XIX века) было 150 карточек с пословицами. На развлечение юношества и взрослых было рассчитано издание «Загадки, сборник ребусов, шарад, загадок и пр.» (1872). Здесь для просвещения используются тексты социально-обличительного характера. Например, «Жить по Домострою совсем не годится», «На лбу роковые слова: продается с публичного торга (Некрасов)». Досуг за такой забавой подходит для людей с образованием и доходом (шарада «Дорогая сигара и стакан вина лучшая добавка к обеду» об этом свидетельствует).

С конца XIX века игры и досуговые сборники стали сплошь заполняться народными загадками (то же и в книгах для чтения). Печатавая народные загадки в досуговых изданиях, издатели брали на себя роль пропагандистов устного народного творчества: они рассказывали о происхождении загадок, их роли в народной культуре и педагогическом потенциале. «В седой старине разгадка загадки служила прямым доказательством мудрости человека, и загадки играли громадную роль между людьми; их употребляли даже в тяжбах, чтобы узнать правую сторону; к ним любил прибегать премудрый Соломон; они служили

развлечением скандинавских богов и великанов. Но и теперь еще загадывание загадок составляет немалое развлечение в длинные зимние вечера нашего народа»¹⁵. Разгадывание загадок называлось «интересным развлечением как для детей, так и для взрослых» (тем самым подчеркивалось значение народных форм досуга для образованных слоев общества). В издании игры было сто сорок четыре загадки и картинки-ответы. Картинки служили подспорьем для отгадывающих (подбор таких картинок издатели считали новшеством в издании народных загадок). Эти же картинки можно было использовать как карточки для лото (в том случае, если ответы на загадки уже хорошо известны игрокам). На многих картинках были изображены предметы народного быта, с точностью воспроизведенные художником В.С. Шпаком, иллюстратором книг на темы из русской жизни. Приложением к игре служила статья «Педагогическое значение игры в загадки», написанная педагогом А. Канаевым. «Детям нашего образованного общества, чуть не с колыбели изучающим какой-либо *нерусский* язык, очень полезно порой прислушаться к этому русскому слову»¹⁶. Загадка «в коротком, остроумном, часто поэтически живописном сравнении, иногда, по-видимому, совсем не сходных предметов, характеризует взгляд народа на природу и на значение различных предметов, его окружающих». Поскольку в загадке сопоставляются несходные предметы, то для отгадки нужны остроумие и сообразительность. Отсюда вывод о том, что «загадка является одним из интересных педагогических средств для упражнения мыслительных способностей детей»¹⁷. Среди загадок, использованных в игре, известные фольклорные тексты («зимой и летом одним цветом», «стоит девица в избе, а коса на улице»). В игру были включены также загадки-шутки («Где вода столбом стоит, не проливается? В стакане»), на которые должны были ответить проигравшие.

Предшественником игры с картинками, выпущенной Мастерской игр и учебных пособий, было «Лото в загадки», подготовленное А. Гельман. Она же составила описание игры в форме «записок матери», в котором, ссылаясь на свой материнский опыт, рассказала об использовании игры в загадки для развития детей. В распоряжение детей было отдано несколько детских книг и азбук, из которых они под руководством матери вырезали картинки, наклеили их на карточки и подобрали к ним загадки. После этого стали вытаскивать карточки. «Бьют меня палками, мнут меня камнями и проч». Лиза тотчас отгадала хлеб. „А ты знаешь, как его на самом деле бьют, мнут да пекут?“ — вызывающим голосом спросил Вова. Лиза очень толково рассказала, как и чем молотят, мелют и пекут хлеб. Таким образом, останавливаясь на всякой загадке, мы продолжали игру»¹⁸. Ознакомление с социально-предметным миром (труд, производство, хозяйство) было одной из новых тенденций в русском воспитании. Для детей приобретались игровые наборы на «полезные» темы, их водили по мастерским и рассказывали о разных профессиях. Народные загадки, будучи

единственным жанром, посвященным предметам хозяйства и труда (будь то кочерга, печка или тесто), давали возможность преподнести детям знания о реальном мире.

Игры с загадками к концу XIX века получили статус «образовательных» игр («Лото-загадки. Образовательная игра для детей», 1905). Прием печатания загадки в сочетании с картинкой-отгадкой стал использоваться в учебных книгах (В. Черкасов, «Чтение и письмо в картинках»). Это был не первый случай, когда настольная игра применялась как школьно-методический прием. В большинстве изданий народные загадки вытеснили из игры загадки литературные. В лото «Я загадаю, а ты отгадай» (1911) загадки были написаны на квадратных карточках, отгадки же напечатаны на больших картах («приходится подумать над отгадкой и поискать ее заботливо на своей карте»). Как сообщалось в рекламе игры, «это все — произведения народного творчества, сжатые, часто рифмованные, они порой удивительно метко схватывают характерные черты предмета»*.

Не связан с народным творчеством жанр «загадочных картинок»: ответ на вопрос содержался в замысловатом изображении скрытого предмета. Традиция таких картинок идет из европейских досуговых изданий. Оттуда же и форма выпуска в виде наборов картонных карточек. Рассматривая их в поисках зашифрованного предмета, можно весело провести время в дороге или дома («Загадочные картинки для детей», 1886).

* В издании «Лото пословиц» (1911) на картинках изображено предметное содержание пословиц.

Почтовые путешествия по жизни

Самыми популярными играми на полях с использованием костей были в течение всего XIX века «почтовые путешествия». Эта разновидность «гуськовых» игр сохранила связь со старинной игрой в Мартынова гуся как в названии, так и в некоторых сюжетно-символических элементах¹. Дидактика и мистика в почтовых «гуськах» соседствовали с путевыми зарисовками из реальных дорожных путешествий. Сюжеты для этих игр брались не из экзотических странствий, а из почтовых разъездов, ставших регулярными в Европе с середины XVIII века. Почтовые дилижансы не только доставляли корреспонденцию, но и развозили пассажиров. С 1820-х годов почтовые дилижансы появились и в России*. Путешествующий «на почтовых» имел при себе подорожную, в которой обозначался маршрут, должность и фамилия ехавшего, каких лошадей должно давать (курьерских, почтовых) и в каком количестве. Почтовые маршруты были точно определены, а станции и время остановок прописаны. Тем не менее поездки на почтовых дилижансах были длительными (четыре с лишним дня между двумя российскими столицами) и не обходились без дорожных происшествий. Эти происшествия изображались на игровых полях в виде сценок (потерял дорогу, упал в канаву, встретился с мошенниками), перемежаемых почтовой символикой (почтовый рожок, фуражка, конверты, ящики для писем). Сюжет игры «почтовые путешествия» прочитывался как путевой очерк (хотя и не лишенный карикатурных преувеличений). В контексте игры дорожные истории получали иносказательный смысл: путешественник добирается до своей цели по «дороге жизни», преодолевая препятствия и оплачивая прогоны. Описание жизненного пути в образах дороги, путешествия — один из мотивов русской поэзии XIX века.

В дорогу жизни снаряжая
Своих сынов, безумцев нас,
Снов золотых судьба благая
Дает известный нам запас.
Нас быстро годы почтовые
С корчмы довозят до корчмы,
И снами теми роковые
Прогоны жизни платим мы.

(Е. Баратынский. Дорога жизни. 1825)².

* «Принятое в России устройство почты в точности соответствовало английской и отчасти прусской системе» (Базилевич К.В. Почта России в XIX веке. М., 1927. С. 18).



Путешествие «на перекладных» («Прогулка в деревне с детьми», 1877)

Жизнь в стихотворении Баратынского описывается как путешествие «на почтовых» или «на перекладных» (в отличие от «долгих», когда путешествовали в собственных повозках). Быстро проносятся станции и прогоны, за каждый из которых пассажиру казенного возка (временное пристанище каждого человека) приходится расплачиваться наличными.

Время популярности «почтовых путешествий» в литературе и на игровых полях совпадает с периодом распространения почтовых экипажей в 1840–1850-е годы. Когда же на смену лошадиной почте пришли поезда (в 1862 году отделение почтовых карет было закрыто), поэтизация почтовых путешествий в литературе пошла на убыль*. Для настольной же игры смена транспорта не имела принципиального значения (дилижансы на картинках сменились поездами, а курьеры кондукторами). Сама же почтово-дорожная символика оставалась без изменений (таковой она является и там, где персонаж игры путешествует верхом или пешком).

Одно из первых русских изданий «почтовой игры» вышло в 1792 году в Москве в типографии А. Решетникова (там же был напечатан первый сборник загадок для детского досуга, а также азбуки в картинках). До этого в ходу были только немецкие издания «почтовой игры», с подробными изложениями правил

* Литература для детей открыла «почтовую» тему в 1920-е («Почта» С. Маршака).

на немецком языке. Многостраничные правила помещались в брошюру, в которой давались комментарии тому, что следует совершить игроку на том или ином номере. Без постоянного заглядывания в правила обойтись было сложно — надписи на картинках делались выборочно, а графические указания для перемещений еще не были разработаны. Немецкий текст затруднял пользование игрой. Это подвигло одного из поклонников «почтовых путешествий» к их переводу на русский язык. «Недавно был я у одного моего приятеля и видел, что многие, по причине незнания в немецком языке, сидели, смотря на тех, кто в сию игру играл. Мне показалось сие неприятно, что одни играют, а другие только смотрят, да и так неприятно, что я не мог долго сидеть в таком месте, где все не могут вкушать удовольствия. Вот вам причина. И так, приехавши домой, тот же почти час взял перо, начал переводить сие толкование и скоро, по моему усердию, привел к желаемому концу»³. Поскольку игра была новинкой для русского общества, то переводчик счел необходимым изложить ее правила со всеми подробностями. Игровое поле состояло из восьмидесяти трех пронумерованных частей (переводчик называет их полями). Каждый из игроков получал деревянную фигурку пассажира (фишку), за которую он платил в общую кассу двенадцать марок (фиников, грошей или орехов). После этого игроки бросали кости. Движение шло от края поля к его середине, где располагался город. «Кто достигнет сего города, тот выиграл игру. Путешествующие сперва должны достигнуть до 82 полей, выключая города; иногда они имеют в том препятствие, а иногда достигают до желанной цели. Каждое сие поле имеет свое особое имя, выгоду и судьбу» (под «выгодой» понимались бонусы, а под «судьбой» — штрафы, налагаемые на игрока). «Именами» назывались препятствия, изображенные на игровом поле, — постоялый двор, болото, церковь, поле, скалы, кладбище, разбойники (топографическое обозначение и культурный символ одновременно). О содержании общекультурных символов догадаться было не сложно: постоялый двор — место временного пребывания на земле, церковь — напоминание о жизни небесной, разбойники — воплощение страстей и пороков, тюрьма — плата за совершенное, а кладбище — итог жизненного пути. Эти происшествия изображались на игровых полях в виде сенок (потерял дорогу, упал в канаву, встретился с мошенниками), перемежаемых транспортной (дилижансы, постоялые дворы, вагоны, вокзалы) и почтовой символикой (почтовый рожок, фуражка, конверты, ящики для писем). Насыщенное символами игровое поле можно было трактовать как изображение реального путешествия, а перечисление этапов напоминало путевой дневник. Ведение таких дневников было житейской и литературной практикой с XVIII века. На страницах дневника путешественник фиксировал места отдыха и ночлега, перехода границы, а также всякого рода происшествия. Вот отрывок из путевого дневника В.А. Жуковского во время его путешествия 1820-х годов: «Мель. Вид простой. Мельницы в действии. Опрятные

домики. Hotel de Russie. Печи. Почтальон. Физиономия немецкая. Одна церковь. С ½ пятого до осьми утра. Буря. Ужин. Зала для танцев. Проезд через пролив. — *Шварцет*. Перемена на берегу. Камни. — *Нидден*. Перемена на берегу. Пень. — *Розиттен*. Ужин. Булки. Почтмейстер с шинкой. Два гуся. <...> *Мильзен*. Большие портреты. Ужасная дурная дорога до *Кенигсберга*. Вид *Кенигсберга*. Встреча с солдатами. Замечание о лицах. Hotel de Russie и толстая трактирщица. *Benstein*. Покупка книг. Обед, починка. Горница № 11, две печи»⁴. Драматические происшествия в путевом дневнике перемежаются комическими ситуациями (буря и пень, ужасная дорога и толстая трактирщица). Контрастность сочетаний присутствует и в «почтовой» игре, где она доведена до комического гротеска.

«Препятствия», изображенные на игровом поле, замедляли ход игрока. Но помешать ему могли не только они, но и следующий игрок: дойдя до занятого номера, он отправлял игрока назад. Согнанный «путешественник» возвращался на то место, откуда пришел его более удачливый соперник. «При сем должно примечать, что сбитый пассажир должен в таком случае всем подобным судьбам подвергаться так, как бы он сам кинул: напротив того, может пользоваться выгодами на другой стороне случающимися».

«Почтовые путешествия», перепечатанные с иностранных образцов, отражали специфику европейских путешествий. Но и русские литографы отдавали предпочтение европейским типажам, изображая дереvушки с остроконечными кирхами и пивными кабачками, постоялые двory с каменными колодцами, пейзажи со скалами и горными потоками. Сама идея путешествия как формы проведения досуга казалась иноземной. С точки зрения русского землевладельца, много времени проводившего в разъездах между столицей и вотчиной, путешествие было пустой тратой времени. Об этом с патриотическим нажимом говорит образцовый русский помещик в повести В.А. Соллогуба «Тарантас»: «Какое, батюшка, путешествие. Путешествуют там, за границей, в неметчине; а мы что за путешественники? Просто — дворяне, едем себе в деревню»⁵. Путь русского помещика «просто в деревню» занимал несколько дней, а зачастую и несколько недель. По европейским понятиям, такая поездка — настоящее путешествие, для русского же человека — дело обычное. Настоящими путешественниками русские дворяне чувствовали себя, когда отправлялись за границу. Так что европейский антураж в изданиях «почтовых игр» соответствовал русским представлениям о путешествиях. Сама же идея дороги подпитывалась отечественной практикой и национальными симпатиями (любимыми темами народных игрушек и росписей были запряженные лошадки и нарядные экипажи)⁶.

* «Игрушечные экипажи всех типов неслучайно, видимо, занимают одно из первых мест в народной игрушке. Тут проявилась особая, праздничная среда дороги, идея быстроты... та романтика птицы-тройки, которая полно и красочно выявилась в русской поэзии и музыке» (Чекалов А.К. Интерпретация новых мотивов и сюжетов в народной игрушке XVIII–XIX веков // Мир народной картинки. М.: Прогресс-традиция, 1999. С. 227).

Формат игры-путешествия не получил бы распространения, если бы не популярность таких жанров литературы, как «записки путешественников», «письма», «дневники» и т.д. «Письма русского путешественника» Николая Карамзина, публиковавшиеся на страницах «Московского журнала» в 1791–1792 годах, стали образцом такого жанра: густо насыщенные цитатами, они описывали поездку не только в реальном пространстве, но и в культурном*. Цель путешествия — обогащение знанием (реальным или мистическим), а также поиск истины (пусть и не обретаемой в итоге). Для этого обязательно перемещение в реальном пространстве: путешественник мог совершить поездку только в своем воображении, не покидая пределов комнаты. В результате дневник путешествия оказывался игрой-мистификацией, как в «Страннике» А.Ф. Вельтмана или фантастических путешествиях барона Брамбеуса (О. Сенковского). В самой идее путешествия заложено игровое начало, предполагающее смену жизненных декораций, ролей и обликов (практика совершать путешествия под чужим именем была распространенной). Самым известным русским путешественником по европейским странам, скрывавшим свое имя, был Петр I. Карамзин приводит арию из мелодрамы про Петра I, которая в те годы шла на парижской сцене. Петр в ней изображается как путешественник.

Царь как странник в путь идет
И обходит целый свет.
Посох есть ему — держава,
Все опасности — забава. <...>

Чтоб везде добро собирать,
Душу, сердце украшать
Просвещения цветами,
Трудолюбия плодами⁶.

Петр Великий заложил традицию образовательных путешествий — пример для каждого российского дворянина. Идея образовательных путешествий стала распространенной практикой, так что издания «почтовых путешествий» оказались ко времени. Аким Иконников так аттестует свое издание: «Игра эта весьма занимательна и завлекательна для всякого возраста и общества; я вполне убежден, что любители игр и в этой игре найдут много

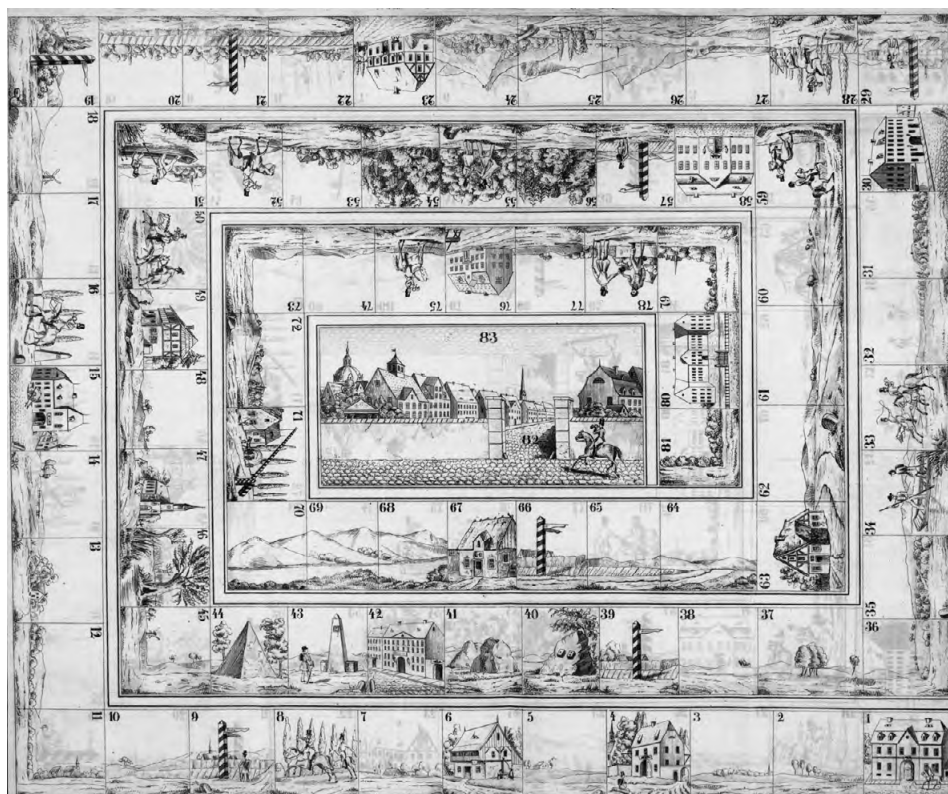
* «Вся Европа расстилается перед ним, как обширный сборник цитат, и он наслаждается, узнавая уже знакомое и указывая неискушенному читателю на источники этих цитат, ове щественных в городах, замках и исторических памятниках» (Лотман Ю.М., Успенский Б.А. «Письма русского путешественника» Н. Карамзина и их место в развитии русской культуры» // Карамзин Н.М. Указ. соч. С. 572).

для себя удовольствия» («Новоизобретенная игра почта или путешествие в город», 1849)*. Как и полагается, игра велась двумя костями, с использованием фишек и марок. Препятствия, изображенные на поле, соответствовали традиционному набору: крестьянская гостиница, постоялый двор, курьер, станция, паром, скалы, пограничная станция, граница, болото, кладбище, разбойники, казначейство, мост, ров, приют, нищий, дом умалишенных, застава и город, где игра завершается. Издатель придал этому миру национальный колорит: на игровом поле изображены русские трактиры, а по деревенским улицам разгуливает русский люд. Нет в игре и романтических пейзажей (они обозначались на игровых полях изображениями скал и горных потоков с изломанными графическими линиями).

Название почтовых «гуськов» пословицами усиливало национальный колорит: «Конец всему делу венец, игра-путешествие, в которой могут принимать участие 1, 2, 3, 4, 6, 12 и более человек, с 83 картинками и двумя косточками». Игра, которую предлагалось приобрести в 1851 году у книгопродавца Василия Полякова в Гостином дворе, была переизданием игры 1792 года, повторявшей, в свою очередь, немецкий образец. В изложении правил появились торопливость и небрежность — свидетельство того, что «почтовые путешествия» уже вошли в досуг русского общества и не требовали долгих пояснений. В этом издании указателем перемещения служили не надписи, а картинки с изображениями курьеров и эстафет (они означали ускорение в 2–3 раза), а движение назад указывал дорожный знак в виде руки. Правда, при таком графическом оформлении возникали сложности: «Курьеры и эстафеты посылают вперед, руки назад, но может случиться, что курьер наведет путника именно на руку, которая опять посылает его на курьера. Если прогуливаться таким образом взад и вперед, то конца не будет». Дабы избежать этого, издатель предлагал разного рода договоренности между игроками.

«Почтовые путешествия» подавались как общеупотребительная игра, пригодная также для детей. При этом не требовалось вводить в игру ничего собственно детского: персонажами ее были исключительно взрослые люди со своими привычками (карты, курительные трубки, бокалы с вином). Но это не снижало интереса к игре, который подогревался чтением книг о путешествиях и поездках. Игра в «почту» воспринималась детьми как продолжение увлекательного чтения, а такая связь игры с книгой — залог популярности досугового издания среди детей. «Почтовые путешествия» за столом перемежались играми в «путешествия»: их любили устраивать дети, сооружая «дилижансы» и «поезда» из подручных предметов.

* Первые русские издания «почты» выходили редко. Одно из них — «Описание игры, называемой гусек, или путешествие в город» (1831). Это дало право А. Иконникову назвать свою игру «новоизобретенной». С 1840-х годов эти игры начинают издаваться для широкой публики.



«Конец всему делу венец, игра-путешествие, в которой могут принимать участие 1, 2, 3, 4, 6, 12 и более человек с 83 картинами и двумя косточками. Игровое поле» (1851)

В отличие от игр, затеваемых самими детьми, настольные «путешествия» претендовали на статус полезного досуга. С этой целью на игровых полях обозначались конкретные географические пункты (страна, город, достопримечательности). Играя в такие путешествия, игроки знакомились с названиями городов, а также со схемами реальных дорожных маршрутов. Просвещение через игру было полезно не только для детей, но и для взрослой публики, которая становилась все более широкой, а значит, менее осведомленной. Получает педагогическое обоснование и сама идея путешествия, полезного не только для русских аристократов, но и для всякого россиянина, желающего узнать мир. В одном из русских изданий «почтовых путешествий» объяснялось, что путешествовать — это значит «достигать какой-нибудь страны с целью познакомиться с этой страной, изучить нравы жителей, характер архитектуры, местность, познакомиться с природой». В руководствах для гувернеров рекомендовалось давать воспитанникам «гуськовые» игры на сюжеты «путешествий». «Если ваш воспитанник мал, то занимайте его

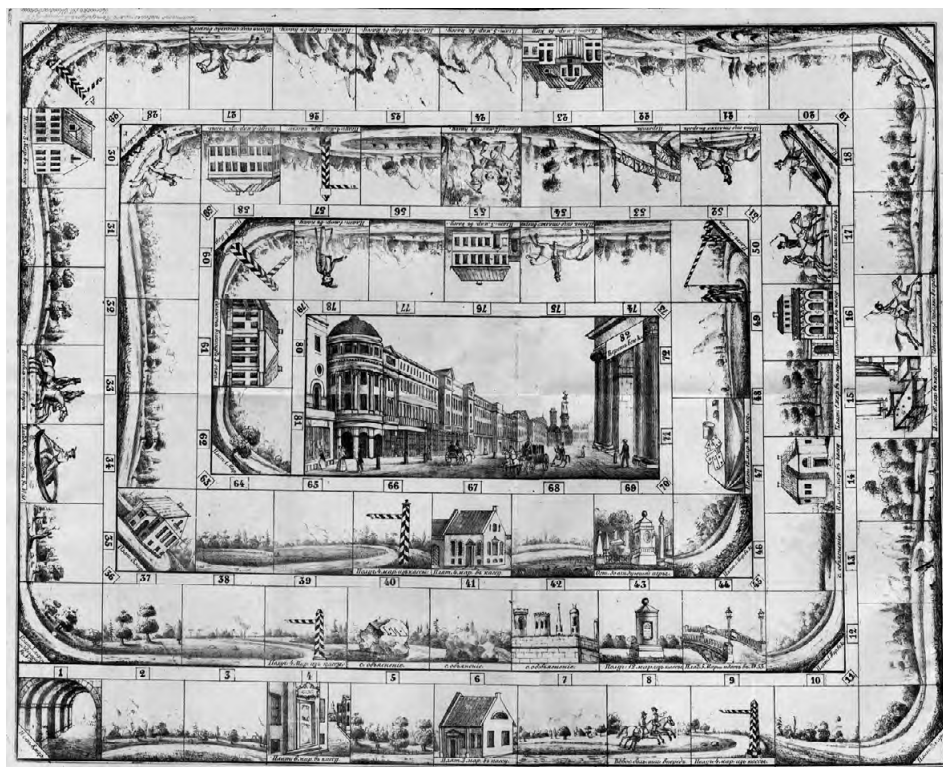
незамысловатыми играми, сообразно с его возрастом, лишь бы они были поучительны. Такие игры есть даже в продаже, как, напр., гусек. Знакомя детей с главнейшими названиями городов, местностей и лиц исторических, такие игры будут хорошим подспорьем для детей при дальнейшем преподавании истории и географии»⁷.

Образцом для русских изданий служили немецкие «дорожные» игры. Часто воспроизводилась под разными названиями игра «Приключения во время поездки из Парижа в Санкт-Петербург с 64 станциями. Общественная игра от двух до двенадцати персон. С планом путешествия» (нем. «Abenteuer auf der Reise von Paris nach St. Petersburg in 64 Stationen. Ein Gesellschaftsspiel für zwei bis zwölf Personen. Mit dem Reisetableau», 1845)⁸. Играть в нее рекомендовалось как на марки (это для детей), так и на деньги (это для взрослых). В переводе на русский эта рекомендация звучала так: «Кто хочет играть на деньги, тот, конечно, получит страсть» (страсть — это всегда по части взрослых). Графическое оформление поля было типичным для подобных изданий: поле разделено на пронумерованные четырехугольники, движение по которым осуществляется к центру, где находится последняя станция (Петербург, Берлин, Константинополь или другой город). В четырехугольниках, помимо номеров, внесены названия городов и станций (согласно маршруту), а также помещены картинки: дилижанс, поезд, пароход, домики, карты, вино, бал и т.д. В правилах возле каждого номера подробное описание места. Поскольку речь шла о реальных городах и реальных железнодорожных маршрутах, то такая брошюра с правилами могла служить путеводителем для проезжающего (или приятным напоминанием о путешествии). Для того чтобы обеспечить игре успех, выбирались самые популярные у путешественников маршруты.

«Железнодорожные путешествия» воспроизводили в игре ситуации реальных поездок. В игре «Путешествие в Париж», изданной в типографии В. Фриша в 1879 году, упоминаются билеты и загранпаспорта (за пять марок), квартира для путешествующих, которую можно заказать по телеграфу (за пять марок) и, главное, выбор железнодорожного маршрута с указанием платы за билеты первого и второго класса. Выбор маршрута создает в игре дополнительную интригу (какой путь быстрее — хотя на самом деле возможности всех маршрутов равны). Один маршрут ведет в Париж через Кельн и Брюссель (первый класс — сорок марок, второй класс — двадцать четыре марки), а другой через Франкфурт и Страсбург (сорок две и двадцать пять марок). На каждом пути перечисляются станции, соответствующие этому маршруту. Так, путь через Кельн предполагает остановку в Потсдаме (там путешественник «выигрывает 10 марок и этим покрывает издержки на осмотр Сан-Суси и замков»), Бурге («путешественник пьет кружку пива за 2 марки»), Магдебурге

(«путешественник предостерегается от мошенника, во время осмотра собора у него воруют портмоне (15 марок)», Ганновере («путешественник во время осмотра памятника Лейбницу теряет паспорт»). По тому же принципу сделана игра «Путешествие в Петербург. Новая игра забавная и полезная» (1860), напечатанная на красочном поле с видами городов, поверх которого идут семь цепевидных маршрутов. По ним движутся игроки, предварительно выбрав точку отсчета. Всего в игре семь таких точек, обозначающих Лондон, Амстердам, Париж, Рим, Вену, Одессу и Тифлис. Каждому городу соответствует бумажная фигура жителя в национальной одежде (итальянец, русский, француз, немец, черкес, англичанин, голландец). За эту фигурку-фишку игрок платит в кассу десять марок. В звеньях маршрута написаны названия городов, через которые можно добраться до Петербурга. Так, путь из Вены в Петербург идет через Ольмиц, Краков, Варшаву, Белосток, Гродно, Вильно, Псков, Петергоф. Из Тифлиса в Петербург можно добраться через Владикавказ, Астрахань, Саратов, Казань, Нижний Новгород, Кострому и Ярославль. Игрокам предстоит сделать семнадцать ходов (ускорений или замедлений нет). Зато есть обучающее задание: «надо поставить в обязанность всякому, кто остановится на дороге в порте, городе, острове, сказать, где он находится и чем знаменит».

Комментарии в «почтовых гуськах», изданных в Европе, отличались шутивно-разговорной манерой. На русский язык это переводилось раешно-балагурным стилем. Издание «Гусек, или путешествие в столицу (на рус. и фр. яз.)» (1852) открывается дружеским обращением: «Не угодно ли вам позабавиться нашим путешествием? Усядемся же вокруг стола, разложите на нем раскрашенную таблицу игры». Таблица игры состоит из восьмидесяти двух номеров маршрута, идущего от края поля по спирали к центру. Каждый эпизод содержит описание и указание на плату марками, о чем рассказывается рифмованной прозой. Тексты помещены в книжку с объяснениями к игре, а на игровом поле надписаны только штрафы. «Идет полем дорóгой, прихрамывает немного и уставши от того не получает ничего». Пейзаж довольно уныл: «опять степь и поля, скука прямо взяла», «поля, степь и пустота, одна глупая мечта», «ах, какая тоска, ничего кроме леса и песка, а нужно идти, да сперва марку ты заплати». На фоне тоски то и дело блеснет надежда на русский авось. «Столб верстовой, не воротиться ли домой. Нет, пойдем вперед, авось лучше придет. Четыре марки получай на чай и вперед шагай». На пути встречаются детали, маркирующие нахождение игрока в русском мире: «Приходит к тетушке Авдотье, что живет на болоте, в дом и получает стакан сбитню с имбирем и 3 марки платит потом». «А вот и трактир! Попал опять в людской мир. Тут можно поспать, полежать, в бильярд поиграть и газет почитать. Да сперва надо 10 марок отдать, а потом отдыхать», «А вот и дом! Из трубы валит дым столбом. Пекут



В центре игрового поля изображен город с триумфальной аркой и надписью «Берет всю кассу». Сюжетные картинки перемежаются изображениями игровых предметов и романтическими пейзажами

калачи. — Как хороши они, пока горячи! Нут-ка войдем. Заплатим 3 марки за ласковый прием». Тексты комментариев пересыпаны приговорками, характерными для разговорной речи. «Поодохнувши в трактире, скачет вперед на доброй лошадке. Летит во весь дух, на 32 номер приезжает вдруг». Этот же текст на французском языке выглядит так: «Galopez!.. galopez! á № 32 vous pastez!..» («Мчитесь!.. неситесь! идите же к номеру 32!»).

Реалии дорожных путешествий, отраженные в настольной игре, со временем изменялись: вместо поездок на лошадях появился конно-железнодорожный транспорт, на смену которому пришли паровозы (их модели тоже менялись). А вот набор «препятствий», в основе которых метафора жизнь — странствие, оставался почти без изменений. В игре «Комические приключения путешественников с препятствиями в почтовом дилижансе, на железной дороге и на пароходе. Новейшая занимательная игра» (1875) путешественники перемещаются самыми современными видами транспорта. При этом остаются старинные названия клеток: «Почтальон трубит», «Верстовой», «Нищий» (одна марка от соседа справа), «Деньги для путешествия» (пять марок

из кассы), «Завтрак» (соседу слева одну марку), «В гору», «С горы», «Село», «Нападение собаки» (две марки за спасение), «Очаровательный вид» (три марки из кассы), «Стакан воды» (замена трактиру), «Гостиница», «Добрые вести», «Арест» (три марки в кассу), «Почтовый рожок» (изобрази похожее и получи одну марку из кассы) и неизменное во всех игровых и жизненных странствиях «Кладбище».

В игре «Конно-железная дорога. Забавные состязания для детей и взрослых» (1890) представлен тип состязательной игры, в которой игроки действуют двумя командами. В состав игры входят: план, два конно-железнодорожных вагона, две кости, сто марок. Марки распределяются поровну. Затем отдаются с торгов места для кучеров из зеленого и желтого вагонов. Уплаченные марки идут в кассу вагона. Прочие игроки считаются пассажирами и распределяются по вагонам. Кучер собирает по три марки за езду. Вагоны перемещаются каждый по своему полотну. Сперва кости бросают кучера, потом все пассажиры по очереди. Бросить кость можно удачно или неудачно. Так, пассажир, по вине которого вагон попал на станцию с головой лошади, уплачивает кучеру противников две марки. Кроме того, есть кормовые деньги, упряжные и подковные (за все пассажиры вагона должны платить сообща). Если вагон попал на станцию перемены лошадей, то надо ждать, чтобы выпало четное число. Если сошел с рельсов, то надо выбросить паш (дубль). Все эти сложности пассажиры преодолевают за шестьдесят четыре хода*.

Неизменным в играх оставался тип путешественника, которого было принято изображать фигурой комической. Неприятностей у того, кто путешествует, всегда в изобилии. Игра «Путешествие (Brücke)» (1885)**, изданная в московской литографии А.И. Мельникова, представляла подробный набор таких препятствий. Под каждой картинкой напечатана надпись, поясняющая смысл происходящего. Среди этапов пути: «Отъезд», «Почталлон трубит», «Верстовой указатель», «Нищий», «Деньги», «Завтрак», «В гору», «С горы», «Обед», «Половой», «Отъезд», «Указатель дороги», «Шлагбаум», «Почтовая труба», «Постоялый двор», «Ночлег», «Извозчик», «Забыл», «Переправа», «Город», «Развалины», «Поездка ночью», «Хозяйская вывеска», «Пешеход», «Ездок», «Экстренная почта», «Падение», «Село», «Нападение собаки», «Очаровательный вид», «Стакан воды», «Гостиница», «Добрые вести», «Отъезд», «Теряет шляпу», «Дрожки», «Слуга», «Отдых», «Указатель древностей», «Проливной дождь», «Худые вести», «Гавань», «Пароход», «Каюта», «Прибытие парохода»,

* Популярность железнодорожного транспорта сказалась не только на тематике «гуськов», но и на других играх. В издании «Железная дорога. Новейшее лото» (1889) каждый из игроков покупает вагон за две марки (можно купить несколько вагонов). Затем он вынимает номер, который либо размещает на свой вагон, либо отдает владельцу другого вагона. Выигрывает тот, кто первым занял свой вагон.

** Название «Brücke» (мост) объясняется тем, что начало и завершение игры происходит в центре поля, где смыкаются, подобно мосту, игровые маршруты.

«Болезнь», «Пишет письмо», «Тоска по родине», «Почтовая карета», «Кормление лошади», «Граница», «Таможня», «Гостиница», «Деньги», «У границы», «Трубка», «Возвращение». За все неудачи и промахи горе-путешественник платит марками и пропусками ходов. Одно из изданий игры называлось «Ненастный день» (1899), поскольку за этот день (шестьдесят ходов) герой-неудачник умудрялся пережить кучу неприятностей (опоздал на поезд, сломал велосипед, упал в воду, попал в кораблекрушение и т.д.).

Путешественник в игре повторял тип литературного чудака, вечно попадающего впросак*. В настольную игру такие герои пришли из комических листов, газетных «смесей» и приключенческих историй. В некоторых игровых изданиях текстовая часть развернута в объемное комическое повествование. В игре «Через Сан-Готгард из Берлина в Милан» (1899) на восемьдесят ходов — обилие происшествий. Герой начинает свой путь в Берлине и тут же попадает на пункт, обозначенный «Мошенники». В правилах поясняется: «Путешественник знакомится с двумя крайне любезными господами помещиком Проппендорфским и ротмистром бароном Тюркенсебелем. Простившись с кавалерами, он замечает при выходе, что у него пропали часы и кошелек. Воры исчезли, поэтому проигрывает в кассу 6 марок». Среди комических испытаний — встреча с родной тетей, характеристика которой дается через перечисление ее багажа «Тетка Шарлотта. 3 сундука, 11 ящиков, 1 мопс и Фридерик в ливрее. За провоз багажа 2 марки в кассу». Комическое соседствует с сентиментальным: «Цюрих. Высокая прогулка. Великолепный вид на цюрихское озеро. Гора Ютли — на заднем плане Альпы, покрытые снегом. За это в кассу 2 марки». В том, что за горный пейзаж надо платить две марки опять же есть комическое несоответствие. Комическую пару составляют профессор Ипполит Фрикассе и его супруга Мими, урожденная де Омелет («С поездом „Молния” из Петербурга в Константинополь. Занимательная игра для взрослых и детей», 1889). По сюжету игры они отправляются навестить своего родственника, находящегося на турецкой службе в Константинополе. Путешествие с Запада на Восток описано с подробностями справочника для путешествующих. «Аугсбург между Лехом и Вертахом, основанный римлянами, в 17 и 18 столетии свободный имперский город (61 тысяча жителей). Посещают дом Фуггеров (Вышгород) и ратушу, одну из самых красивых в Германии». В то же время это путешествие комическое. На русский слух смешна уже игра имен персонажей, а также их нелепые дорожные неурядицы

* Чудаки С. Маршака и Д. Хармса напоминают комических неудачников «почтовых» путешествий (нет сомнения, что поэты хорошо знали настольные игры своего детства). История Рассеянного из стихотворения Маршака «Вот какой рассеянный» также связана с железной дорогой (неудачная попытка уехать). На сюжет настольной игры похожа анекдотическая история, рассказанная в стихотворении Маршака «Багаж». Словесная игра с именами и названиями, характерная для поэтов 1930-х годов, часто встречается в текстах правил «почтовых путешествий».

(«Где он? Ипполит в величайшем отчаянии узнает наконец, что опоздал. Мими же, считая, что он там, едет в поезде. Он догоняет ее на следующем»). Такие происшествия в действительной жизни вовсе не смешны, но будучи собраны в пространстве игрового текста, воспринимаются как комическое преувеличение.

Неудачи преследуют персонажа, названного в русской игре господином Зайчиковым («Извивистый гусек или Приключения господина Зайчикова», 1854). Одна из неприятностей порождена любвеобильностью путешественника. «Встреча с молодой крестьянкой и смотрит на нее: ай да бабенка, встреча недурна!». Муж-крестьянин бьет Зайчикова палкою, а собаки грызут предмет его воздыханий Медору. Гонимый ветром Зайчиков бежит за картузом, но, не видя дороги, проваливается в колодец. Свой социальный статус господин возвращает на семьдесят седьмом ходу. «Зайчиков вошел в дом, отдыхает на диване; к нему подходят люди, предлагают ему выигрыш: Милостивый государь! Удостоите принять сей подарок» (как будто и не было побоев и побегов).

Роль чудаков разыгрывают и те персонажи, которые имели реальных прототипов. В игре «Проход шведского путешественника Норденшёльда на Северо-Восток. Новая игра с костью» (нем. «Nordenskiölds Nordostpassage. Neues Würfelspiel», 1880-е) рассказана история экспедиции профессора Адольфа Норденшёльда на Северный полюс в 1878–1879 годах. Игра начинается с того, что профессор уезжает из Стокгольма 30 июня 1879 года, добирается до Карского моря и Шпицбергена. Игровой маршрут (в два круга — большой и малый) полон комических и сентиментальных эпизодов: трогательная встреча ученого с друзьями, находка скелета самоеда («снежный раритет»), обретение друга-помощника в лице чукчи (северный вариант Пятницы), рождественский пунш (награда из кассы) и т.д. Профессор объезжает весь мир и удостаивается приема у Папы Римского. Комический тип ученого-путешественника повторяет персонажей романов Жюль Верна (совершая великие научные открытия, они не замечают простых вещей у себя под носом).

Комический тон игровых «железнодорожных путешествий» роднил их с «дорожной» литературой, издаваемой для развлечения пассажиров в поездах. Назывались такие сборники «Звонками» (или иное «железнодорожное» название) и состояли из анекдотов и комических сценок. Их персонажи вечно попадают в нелепые ситуации. Среди авторов «Звонков» были и те, кто подвизался в издании игр. Например, Миша Евстигнеев, который был автором дорожных шуток и составителем настольных игр⁹.

По моделям немецких и французских «почтовых игр» были сделаны игры под названием «Путешествие по России» (игровая схема позволяла легко менять «начинку», подставляя разные географические пункты). Идеология

«русских путешествий» активно формировалась в литературе и публицистике с 1840-х годов. Образцом путешествия служила ознакомительная поездка Великого князя, будущего императора Александра II, совершенная им в 1837 году по многим губерниям Российской империи. По словам В. Жуковского, сопровождавшего цесаревича в этой поездке, «наше путешествие можно сравнить с чтением книги, теперь князь прочтет одно только название. <...> Эта книга Россия»¹⁰. В литературе для юношества пропагандировалась патриотическая идея российских путешествий. В книге А. Ишимовой «Каникулы 1844 года, или поездка в Москву» дан пример такого путешествия. «Почти на каждом шагу путешествия нашего мы чувствуем, как оно полезно не только для молодых людей, но и вообще для всех возрастов: нигде не представляется так много случаев к узнаванию множества любопытных известий всякого рода, как в дороге»¹¹. Путешественники любят достопримечательностями, узнают историю мест, знакомятся с нравами местных жителей. Исторические темы в разговорах между старшими и юными путешественниками сменяются патриотическими. Так, когда дилижанс приехал в Померанье, состоялся следующий разговор. «Здесь, — сказал Николай Дмитриевич, — въезжаем мы в настоящую землю славянскую! — А Петербург разве не на славянской земле построен, дядюшка, — спросила Лиза, горячо привязанная к родному ей городу. — Нет, Лизочка, промахнулась немножко, душа моя, Петербург построен на финской, или попросту сказать, на чухонской земле. — Да, я знаю, что в ней жили финны, но ведь уже она так давно принадлежала новгородцам, что может называться славянской землею. — Я и не ожидал, чтобы моя любезная племянница так далеко забралась в старину русскую»¹². Историко-патриотические темы перемежаются наблюдениями житейского характера (неотъемлемая часть дорожных путешествий): то наглые валдайские торговки навязывают проезжающим баранки местного изготовления, то в Торжке вместо полной корзины купленных ягод не набралось и половины (под ягодами была подложена бумага).

Патриотическое и житейское соединяются на игровых полях, посвященных «русским путешествиям». Игра «Путешествие по России», выпущенная в 1873 году, состояла из шестидесяти семи ходов. «Игра эта устроена так же, как и гусек, то есть каждый из играющих берет по одинаковому числу марок и при начале игры кладет часть из них в кассу, потом бросает кость и передвигает свою фишку на столько номеров вперед, сколько показывает очков брошенная кость. Потом смотрит в книжке номер, на который встала его фишка, и поступает так, как сказано». В отдельной книжечке давались краткие сведения из географии. Например, под № 3 находились Соловецкие острова. «Путешественник попадает на остров Соловецкий, на котором стоит старинный Соловецкий монастырь. Переезд по Белому морю неудобен, хотя с острова и ходят в Архангельск пароходы. Платить в кассу 3 марки и по трудности путешествия

переходить на № 1». Дальнейшее продвижение по игровому полю приводило игроков на юг России. Так, под № 8 шли киргизские степи: «Переезд через луговые степи, населенные кочующими племенами киргизов. Пропускается одна очередь игры». Таким образом путешественник проезжает всю российскую империю.

Игра «Путешествие по России» (1876) была напечатана на московской фабрике образовательных детских игр и учебных пособий. Ее художник — Григорий Тарасенков, автор «Самоучителя рисования» и «Картинок для первоначального образования». Игровое поле состоит из двух кругов: большого из шестидесяти четырех ходов и малого из одиннадцати ходов (I–XII). На французском языке в Москве была выпущена игра «Путешествие по России. Веселая игра для детей» («Voyage en Russe. Jeu Amusant Pour les Enfants», 1882). Путешествие в ней начиналось в порту Одессы и завершалось в московском Кремле. Такая же система передвижения в игре «Путешествие по России» (1885). Игра начинается в Петербурге (большой круг), продолжается в Москве (малый круг), а после завершается возвращением «домой» в северную столицу. На игровом поле изображены русские достопримечательности (Адмиралтейство в Петербурге, Царь-пушка в Москве) и картинки из русского быта. Среди достопримечательностей — учебные заведения и училища. Персонаж игры — русский человек (простолудин, купец, дворянин), и все происшествия, с ним происходящие, помещены в обстановку русской жизни: чаепитие в трактире, провинциальная гостиница, нападение собак на окраине города, отставание от поезда, потеря билета. Трогательно звучит надпись «худые башмаки» (они нарисованы на картинке), особенно в соседстве с картинками «проливной дождь» и «больной». Не обошлось без сюжета, выраженного надписью «тоска по родине» (какой же русский человек без нее!). Издательница значительно поуменила количество происшествий, выпадающих в «почтовой игре» на непутевого путешественника (видимо, из чувства патриотизма).

В конце XIX — начале XX века стали выпускаться «гуськи»-путешествия по отдельным регионам России. Например, крупная московская фирма «Детский мир», специализировавшаяся на выпуске детских товаров, создала игру «Вниз по матушке по Волге», в состав которой входили план-карта, шесть металлических лодочек, марки и книжка с описанием. Маршрут игры в виде спирали разделен на части, в которых помещены живописные картинки*. На них изображены города и села, расположенные от истоков Волги до ее впадения в Каспий. Каждая из остановок имеет историко-географическое описание. Так, попавший на изображение Твери пропускает ход, чтобы заняться

* Популярная игра несколько раз переиздавалась. В 1915 году она вышла с брошюрой, написанной А. Жилинским.



«Путешествие по России» (1885). Фрагмент игрового поля.
Образец игры на тему русских путешествий

осмотром достопримечательностей (Исторический музей, Троицкая церковь, Отрочь-Успенский монастырь, в который был заключен митрополит Филарет). Игра допускает смешения высокого и низкого, святого и житейского. Так, при посещении Казани, «древней столицы татарского царства», игрок получает две марки на «казанское мыло, которым славится этот город». Упоминаются в игре и всякого рода литературные факты, придающие значимость малоизвестным пунктам. Среди таких мест — село Диево-Городище, недалеко от которого находится имение поэта Некрасова, или деревня Киндяевка (здесь сохранился домик, в котором Гончаров писал «Обрыв»). Русским досуговым изданиям свойственна ориентация на книгу. Поэтому от игроков, к месту и не к месту, требуется знание литературы (попавшему в Киндяевку надо перечислить произведения Гончарова или платить штраф две марки).

Издатели на разный манер старались обновить схемы игровых путешествий. Составителем игры «Путешествие с препятствиями» (1884) был А. Величков, служивший при Министерстве народного просвещения. Свое издание он предназначал для зимнего досуга воспитанников учебных заведений. Движение в игре начинается с разных концов игрового поля по направлению к центру, где находится город. «Цель этой игры состоит в том, чтобы скорей достигнуть в центре раскрытого листа, где находится неизвестный город. Кто первым придет в город, берет всю кассу. Ход состоит в передвижении каждым игроком с домика № 1 на ближнее поле по пути, который выбирает сам играющий». Стиль, которым написан текст для игры, похож на циркулярный (частью он скопирован из старых немецких текстов, частью — из чиновничьей практики составителя): «Нужно взять прилагаемое при сем особое объяснение,



Brücke (1885). Фрагмент игрового поля

в котором нужно отыскать соответствующий рисунку номер и прочесть о том, как следует поступать игроку по этому объяснению. Гораздо лучше было, если бы читал это особое объяснение пятый не играющий, для того, чтобы играющие не знали того, что же предпишет этот рисунок делать» («Путешествие с препятствием или кто скорее достигнет цели», 1884). Величков ввел в правила игры «музыкальный» прием: продолжительность остановки определяется темпом («темпом называется то время, которое нужно на произнесение раз, два, три, четыре, пять не спеша, обыкновенным разговорным языком»). Таким способом он применил понятие «темпа» из шашечных игр, где темпом называется единица измерения игрового времени в один ход. Во всем остальном, кроме этой педагогической «задумки», игра соответствует канону «почтовой игры». Среди препятствий: «Дом, из которого едет путешественник»; «Лесная стоянка на пути» (здесь надо простоять десять темпов); «Лес, через который проехать нельзя»; «Озера, через которые переправа невозможна»; «Колодец, где путешественник должен напиться»; «Карантин, пропуска нет» (возврат по любой дороге); «Остановка 15 темпов»; «Часовой»; «Часовенка, где нужно молиться 10 темпов»; «Сторожевой пост, где нужно взять пропуск и отстоять 25 темпов»; «Лес, нет прохода» (возвращение по другой дороге); «Гора» (надо вернуться назад); «Гостиница, остановка 15 темпов»; «Беседка, остановка 15 темпов»; «Постоялый двор, остановка 25 темпов»; «Шлагбаум и возвращение на № 9».

В XX веке «почтовые путешествия» превратились в настольные игры без героев. Их заменили на игровых полях изображения жителей в национальных

костюмах¹³. Вместо горе-путешественников на полях и коробках появились портреты первооткрывателей неизвестных земель («Путешествие по Европе», 1911). Но популярностью продолжал пользоваться именно классический «почтовый гусек», тысячу раз раскритикованный за «бессодержательность». Мемуарист 1930-х годов описывает «гуськовую» игру, в которую они буквально «впивались» с братом: «Это была темная, картонная доска, густо зарисованная клеточками. Они тянулись змеей, тесно вдоль всей доски. Иногда там были цифры, иногда шлагбаумы, речки и препятствия, какие-то взвившиеся кони, барьеры, а иногда просто нарисованные игральные кости. Почти каждая цифра имела свое значение: иногда с 73-х надо было идти обратно на 17. С 11-ти можно было сразу прыгать на 37. Попавший на 26 поджидал всех игравших, не смея бросить костей, пока его не перегонят. 35-й платил большой штраф, а 52-ой начинал игру сызнова. В этой игре всегда была радость и неожиданность. Кости ложились то так, то иначе, и путь наших чурбашек, передвигавшихся вдоль густо закрашенной доски, всегда был полон неожиданных препятствий и удач»¹⁴. Никакие достопримечательности и географические открытия, о которых нужно было с «пользой» рассказывать, не могли сравниться с мистикой удач и неудач старинного «гуська».

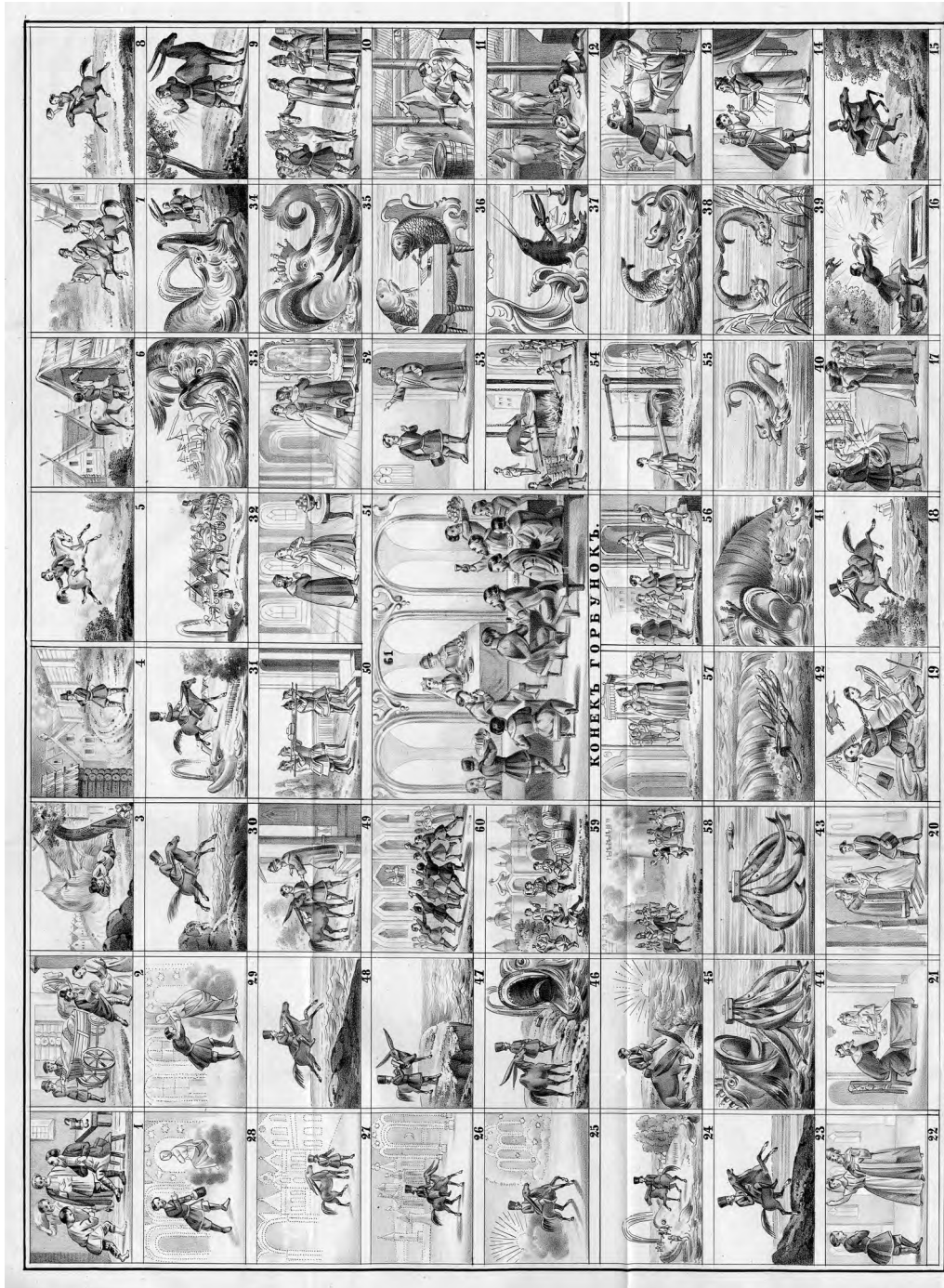
«Конек-горбунок» в формате настольной игры

На основе «гуськовых» путешествий были созданы оригинальные настольные игры под типовым названием «Конек-горбунок». Многочисленные переиздания этих игр свидетельствуют о том, что предназначались они для досуга широких слоев русского общества («путешествия» и «скачки» были «для господ»). Русские издатели отказались от топов европейских игр, заменив их типажам из отечественной литературы и народной культуры. Сюжетной основой послужили сказка П. Ершова «Конек-горбунок» и ее переделки. Текст сказки, впервые опубликованный в 1834 году, стал литературным «лекалом» для многочисленных пересказов «в народном стиле». Эти пересказы были едва ли не популярнее самой сказки Ершова и уж точно превосходили ее по количеству изданий и переизданий*. Большинство пересказов — дело рук анонимных авторов, взявшихся переделать сказку Ершова для не отягощенных культурным опытом читателей (к ним относились и дети). За образец брались тексты лубочных картинок, а также дешевые издания народных сказок. Авторы переделок сокращали «за ненадобностью» описания (романтические или ироничные — без разницы), убирали «ненужные» детали и социально-критические оценки (по поводу царских нравов и боярских замашек). Исследователи объясняли последнее проявлением «охранительных» тенденций, типичных для народных и детских изданий. Но дело не только в этом: пересказы «Конька-горбунка» были ориентированы на каноны волшебного сказочного повествования, которое безразлично к социальным и психологическим характеристикам. Правда, отношение к этим канонам у самих издателей народных книжек было крайне непоследовательным (часто встречались морализаторство и просветительство, чуждые народной сказке). Столь же небрежным было отношение к «народному» языку, который представлял собой смесь самодельных стихов с цитатами из Ершова и Пушкина. За вольным или невольным плагиатом стояли в том числе и «просветительские» цели: сделать высокую литературу доступной всем и каждому. Отчасти это удалось: издания «Коньков-горбунков» охотно читались в народной среде, становясь сюжетами для устного рассказывания¹. Популяризации знаменитой сказки способствовали также переложения «Конька-горбунка» в одноименной настольной игре.

* «Почти каждый мелкий книгоиздатель считал возможным выпустить своего „Конька-горбунка” и поправить им свои дела. <...> С конца 1860 до 1900 года было изготовлено более 60 подобных изданий. За это же время подлинный „Конек-горбунок” был издан 12 раз» (Утков В. Дороги «Конька-горбунка». М.: Книга, 1970. С. 48).

Идея приспособить популярную сказку Ершова для создания русского «гуська» была реализована в 1860 году (вышло первое издание игры под таким названием). Чуть позднее появились детские «Коньки-горбунки» (число ходов в них было меньше, чем во взрослых играх). О предметном составе настольной игры можно судить по названию одной из них: «Новая увеселительная игра Конек-горбунок, с приложением марок, фишек, игровой кости и плана, заключающего в себе 61 карточку с текстом и объяснением игры в стихах. Составлен из сказки Конек-горбунок, соч. Ершова» (1861). План представлял собой бумажное поле для игры, на котором изображались основные эпизоды из «Конька-горбунка». Поля рисовались русскими литографами на манер лубочных «историй в картинках» (лубок «Сказка о коньке-горбунке» 1867 года). В центре игрового поля размещалась финишная картина (свадебный пир и восшествие на царство), к которой вели сюжетные картинки-клейма. Печатались поля на плотной бумаге, которая несколько раз складывалась, превращаясь в карманную книжку (формат народных изданий «Конька-горбунка»).

История Ивана-дурака и его чудесного помощника стала русским вариантом европейских странствий по морю житейскому. Странствия эти происходили в условном мире русского Средневековья с белокаменными дворцами и расписными теремами. По пространству этого мира, раскинувшегося от берегов моря-океана до поднебесной, движется гонимый царскими указами русский простолудин. Его судьба вызывала сочувствие, а счастливая развязка и выигрыш расценивались как справедливое вознаграждение за перенесенные страдания и долготерпение (исконно русские добродетели). Это было нравственно и патриотично, особенно в сочетании с именем автора знаменитой русской сказки. Поэтому в правилах игры настоятельно рекомендовалось читать вслух стихотворные комментарии к картинкам (роль чтеца выполнял казначей, в ведении которого находилась игровая касса). И хотя для игры использовалась не сама сказка, а ее переделки, имя Ершова обязательно упоминалось в названии игры («Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в гусек»). Ершову приписывались бойкие «русские» стишки с небрежно переведенными пассажами из заграничных «гуськов». Тексты в этих «гуськах» были написаны рифмованной прозой, напоминавшей русский раешный стих. В манере раешника были оформлены и картинки-клейма. Настольная игра «Конек-горбунок» реализовывала игровую природу русского лубка (о близости лубочных картинок к настольной игре писал Ю.М. Лотман²). В итоге из иноземного «гуська» получилась русская забава, выполненная с опорой на традиции книжно-фольклорной культуры. «Новоизобретенная» игра (так она долго именовалась издателями и продавцами) была популярна до начала XX века³. Несмотря на частые переиздания, «Коньки-горбунки» заигрывались до дыр.



«Новая увеселительная игра Конек-горбунук» (1861). Игровое поле

Стихотворные правила для игры «Конек-горбунок» были очередной «редакцией» знаменитой сказки Ершова (третьей в цепочке «литература — народная книжка — игра»). Текст Ершова (или его подражателей) нужно было приноровить к системе игровых ходов. Для этого издатели разделили сказку на стихотворные отрывки под номерами (им соответствуют номера картинок на игровом поле). В каждом стишке — эпизод из сказки и указания для играющих (продвинуться вперед-назад, остаться на месте, заплатить марки или получить выигрыш). Между сказочной и игровой частями текста (последняя часто выделялась графически) устанавливается подобие логической связи (при полном стилистическом, а часто и ритмическом разномое).

И со страха наш мужик
Закопался под сеник.
Всю он ноченьку проспал
И того-то не видал,
Как пять марок ты отдал⁴.

Однако логика выдерживается далеко не всегда. Психологические и нравственные мотивировки — это все по ведомству литературы, а в игре (как и в жизни) господствуют случай и судьба. Поэтому логические связи на игровом поле легко разрываются, а награды и проигрыши тасуются в свободном беспорядке (даже в детских вариантах игры система заслуженной награды отступает перед всеильным случаем). Сопоставление разных изданий игры эту алогичность демонстрирует: за одно и то же действие игрок может получить награду, а может остаться ни с чем:

Ко пшenu Ваня подполз,
Хвать одну из них за хвост,
И скорей ее в мешок,
Славный вышел барышок!
Ваню с птицей поздравляй
И три марки получай⁵.

На другом игровом поле победа героя не приносит игроку дохода:

Ваня птицу-жар поймал,
Что же ты дружок взял?
Много ль пользы от того?
Ровно, ровно ничего⁶.

Отсутствие установки на «награжденную добродетель» компенсируется в игре открыто выраженной симпатией к главному герою. Такой симпатии не вызывает путешественник из европейского «гуська», человек состоятельный

и расчетливый*. Иное дело — гонимый и всеми презираемый Иван-дурак. Ваня (или Ванюшка, как называют его в игре) похож на ребенка и фольклорного простака одновременно (художники рисовали Ваню играющим в детские забавы). Глупость его не мнимая (как у героя волшебной сказки), а настоящая. В переделках сказки «просвещенные» издатели насмешливо называют Ивана «чурбаном»**. Подобных насмешек над простолюдином игра не допускает, ведь в руках фортуны каждый — беспомощное дитя. Даже расчетливый путешественник то и дело остается в дураках (это повод над ним зло посмеяться). В дураках остается и господин Зайчиков («Извивистый гусек», 1854), любитель поживиться на чужой счет. На фоне этих господ простолюдин Ваня, честный и незлобивый, вызывает сочувствие (отсюда сентиментальные нотки в игре, отсылающие к традициям «нравственной» литературы). Игроков призывают пожалеть и поддержать доброго малого.

Братя Ванины спознали,
Двух коней они украли.
Да и в город поскорей,
Чтобы там продать коней.
Ваня стал без лошадей,
А ты Ваню пожалей:
Дай ему в подарок
Пару только марок⁷.

В течение всей игры Ване даются полезные советы-указания (патернализм в духе детских и народных изданий).

Ко царю Ваня спешит.
Горбунок стрелой летит.
Пыль копытом поднимает,

* Путешественник сетует на высокие цены, жалуется на невыгодные покупки или, напротив, восторгается удачной сделкой. Денежный расчет присутствует даже там, где речь идет о посещении национальных святынь.

Убытку понес,
Две марки я внес,
Чтоб видеть короны, клейноды,
Какие носились в старые годы.

(Клейнод — от нем. das Kleinod — драгоценность)

(«Гусек, или путешествие в Константинополь по Дунаю, совершенное в 60 стихах. Новая увеселительная игра с раскрашенным игорным планом и костию, с марками и фишками», 1865. С. 11).

**

Вот старик его бранил.
Говорил, бывало, жалко,
Что родился ты как палка
Или попросту чурбан!
Жалко мне тебя, Иван.

(Конек-горбунок, русская сказка в 3 ч., подражание сказке Ершова. СПб.: Изд. В.Я. Шмитановского, 1860. С. 16).

Бурны ветры обгоняет.
На конька садись скорей,
Попворней, поживей,
И ступай, любезный брат,
*В пятьдесят второй квадрат*⁸.

Судьба благоволит к простодушному герою, который успешно справляется со всеми трудными заданиями (они соответствуют сюжету сказки Ершова). Подробнее всего описывается первый подвиг — оседлание волшебной кобылицы, на спину которой дурак запрыгивает «задом наперед» (непременная деталь всех вариантов игры). Этот вид передвижения по поднебесью напоминает фольклорную езду на спине черта (на черте скачет Иван в одной из переделок сказки). Семантика езды на нечистой силе отвечает конвенциям игры с ее мистическим культом удачи и дьявольского везения. На черта похож и конек-горбунок, уши которого на картинках нарисованы, как рога у нечистого. Фольклорно-языческое и игровое сознание оказываются созвучными в пространстве настольной игры.

Сказочно-игровой персонаж имеет определенную социальную прописку: он крестьянин, ставший слугой при барском доме. Таких персонажей в 1860–1870-е годы принято было изображать с «тенденцией». Поэтому и сам Ваня, и быт, его окружающий, тракуются в игре больше по Решетникову и Слепцову, чем по Ершову.

Вот раз в день святого Марка
Попади Ивану чарка
Уже лишняя в башку.
Верно, быть уж так грешку.
Он в хмелю-то и зазнался,
Страшно с спальником подрался,
В драке выронил перо,
А тот сразу хватъ его⁹.

Упоминание о дне святого Марка — характерная описка, отсылающая к иностранному происхождению «гуська», а вот буянит Ваня во хмелю с русским размахом. Попад под грозные царские очи, храбрец становится «тих как день ненастный»: покорно отправляется добывать Жар-птицу и Царь-девицу, бессловесно едет на океан и готов свариться в котле с кипящей водой. На социальную вялость лубочного героя, по сравнению с персонажем сказки Ершова, указывали советские исследователи. В игре безвольное поведение героя объясняется метафизически: Иван склоняет буйну голову не только перед царем, но и перед неумолимостью рока, во власти которого находится любой человек, независимо от рода и звания. Идея социальной пассивности отвечала правилам

игры в «гусек», где от игроков не требуется никаких умений, и все зависит от «показаний» кости. «Судьба-индейка» может погубить и самого царя, к смерти которого зрители относятся совершенно «хладнокровно»*:

На котел народ взглянул —
Хладнокровно, но смекнул,
Кто царем над ними будет.
А как ты не догадался,
То и сам без трех остался¹⁰.

Кульминация счастья — свадьба героя, на которую в игре отводится сразу несколько картин и несколько ходов:

Царь царицу тут берет,
В церковь Божию ведет,
И с невестой молодою
Он обходит вокруг налою.
Новобрачных поздравляй
И пять марок получай¹¹.

Такая сюжетная расточительность в описании свадьбы и свадебного застолья призвана подчеркнуть роль выигрыша в игре. Пока герои распивают горячительные напитки, игроки берут деньги из кассы:

Во дворце же пир горой:
Вина льются там рекой,
За дубовыми столами
Пьют бояре со князьями.
Сердцу любо! Я там был,
Мед, вино и пиво пил.
Ты ж пришел на пир иной,
Касса вся перед тобой;
Из нее деньги возьми
И в карман свой положи¹².

Денежный эквивалент счастья — непременно условие игры (в детских играх это «изюм, конфекты и орехи»). В итоге герой-простолоудин, который

* Царь в игре больше похож на старика-неудачника, чем на сказочного правителя. Рассуждения девицы о том, что «ты ведь сед, мне пятнадцать только лет», дополняются практическими советами:

Помоги, друг, старику,
Купи краски ты ему,
Чтобы волосы окрасил,
Себя этим бы украсил.

(Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. М.: в Универ. тип., 1868. С. 27.)

в сказке Ершова был бессребреником (даром, что удачливым), в игре превращается в состоятельного купца, похожего на расчетливого бюргера. Такой же идеал материального достатка прописан в переделках Ершова (но не в оригинальной сказке):

С чужим местом распростился
И с веселою душой
Приезжает он домой.
Добром со всеми поделился,
В скором времени женился
И с огромным кошельком
Зажил наш Иван купцом¹³.

Картины пира окружены в игре метафизическим флером, ведь конец игры означает конец жизненного пути. Поэтому в прощальных строках стихотворного «гуська» звучит не свойственная сказке элегическая грусть:

Игрок счастливый! Поздравляем
Тебя с прибытием в сей град,
Утех и радостей желаем,
Ты не воротись назад¹⁴.

Издатели игры «Конек-горбунок» от такой метафизической грусти отказались, предпочитая ей традиции русского сказочного пира (но и этот пир имеет загробную семантику). Логика настольной игры не противоречила законам сказочных приключений. Их герои, будь то Бова-королевич или Иван-дурак, отправляются в путь, чтобы довериться случаю и поиграть с переменчивой судьбой. Их детское простодушие и наивность, которые приписывались человеку из народа, а также весь антураж русского сказочного мира, придавали этой настольной игре национальный колорит.



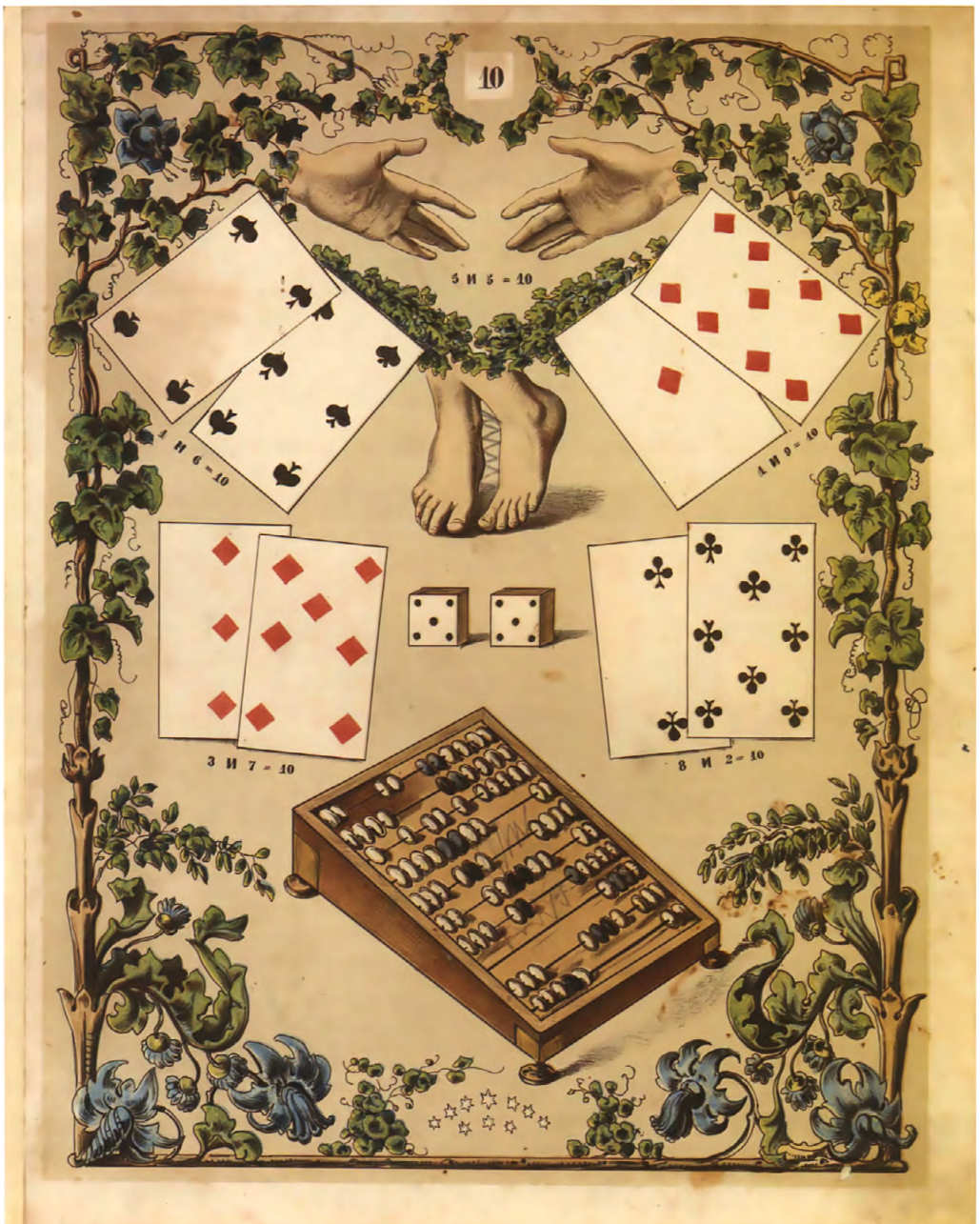
Мир дворянской девочки 1840-х годов. На подзеркальном столике расставлены фигуры для игры в шахматы — указание на то, что девочкам полезно проводить досуг за умными играми



«Игра в Фому-чудака» оформлена в русском стиле



Обложка игры «Анархист и монархист»



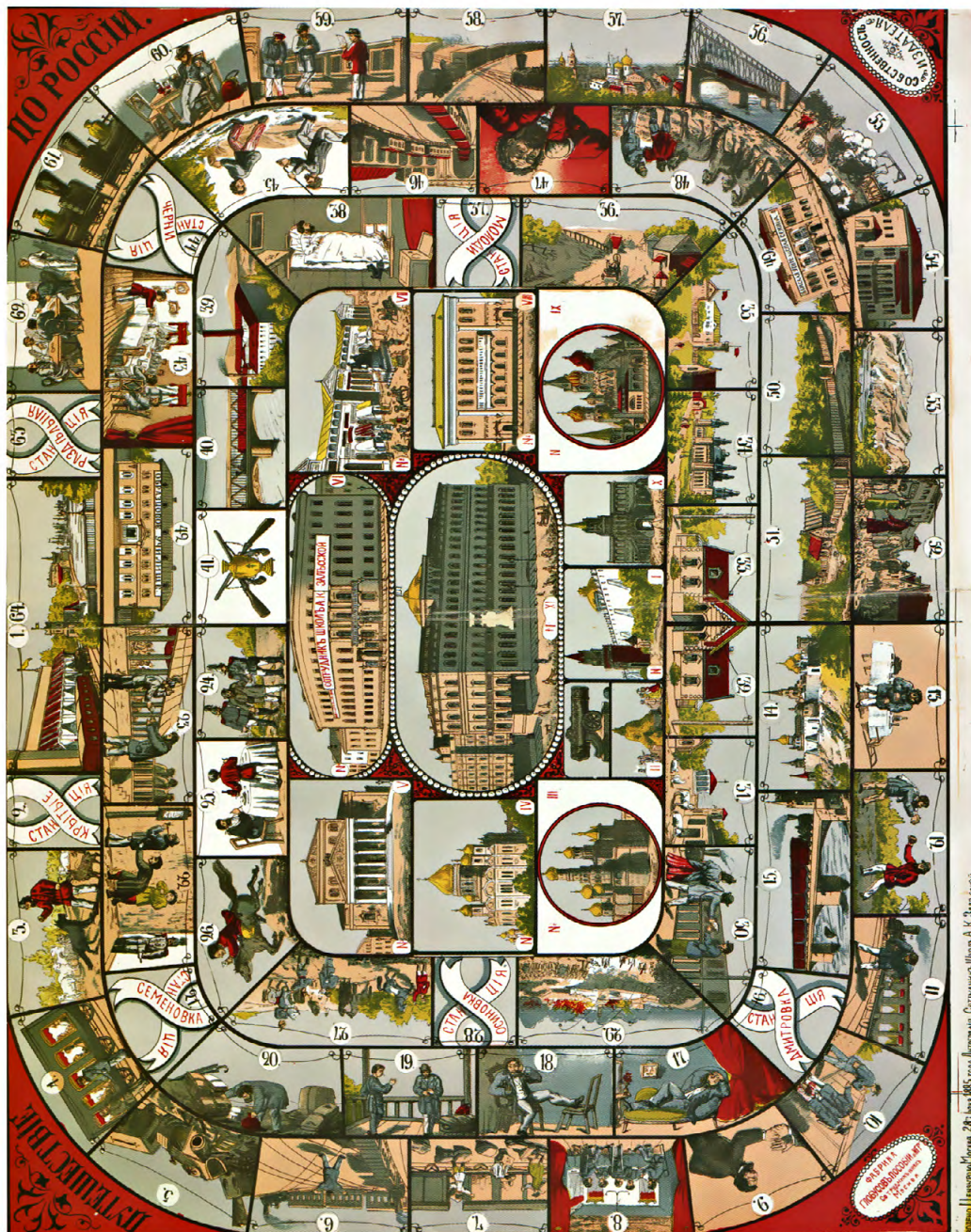
Изображения карт в пособии для начального обучения детей счету («Малый счетчик», 1860)

К главе «„Золотой век” в семейной настольной игре»



Тематика рисованных лото была рассчитана на вкусы и интересы участников домашнего досуга: семейная жизнь («Письмо», «Любовь», «Чтение»), русский быт («Хижина»), популярный досуг («Голуби», «Ездок»), возвышенные чувства («Поэзия»), благотворительные поступки («Щедрый»), дикие животные («Шакал»), экзотический быт («Цыгане»), боевые эпизоды («Отъезд», «Фураж»)

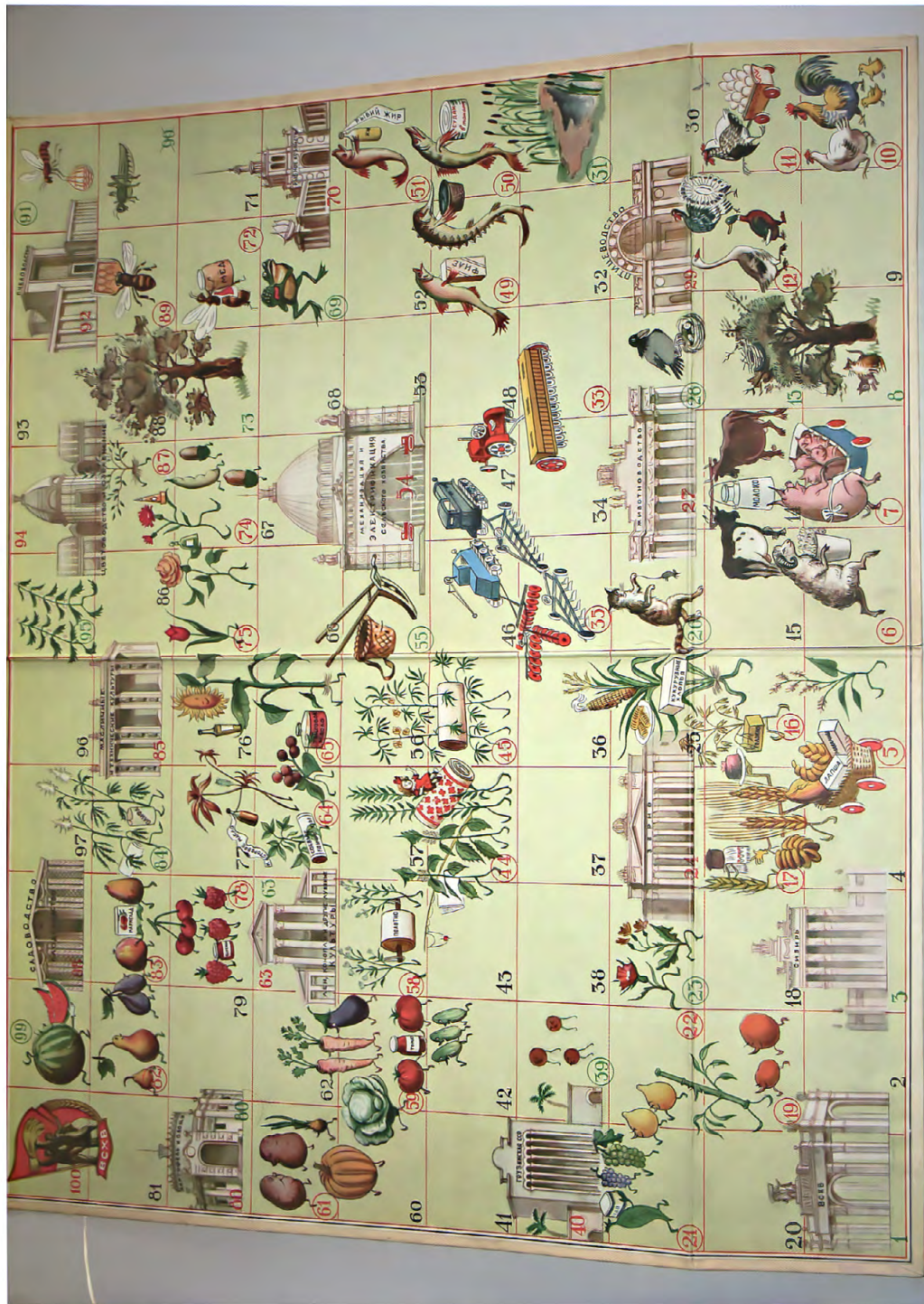
К главе «Почтовые путешествия по жизни»



«Путешествие по России» (1885). Игровое поле с двойным маршрутом. Картинки внешнего маршрута (от 1 до 64) связаны с русской дорожной тематикой. Внутренний маршрут (от I до XI) посвящен московским достопримечательностям

Музей Шансера, Москва. 28-й этаж, 4885-й этаж, Иллюстрации: С. С. Шансера, И. И. Шансера

К главе «Вперед, на выставку!»

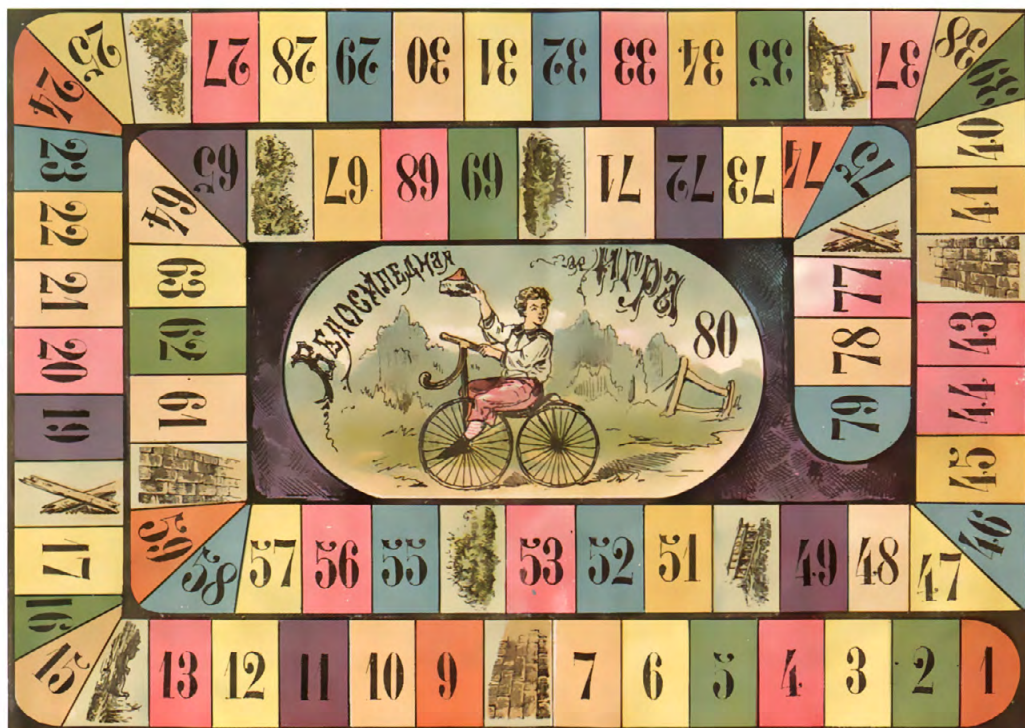


«Спешим на выставку» (1955). Игровое поле

К главе «Скачки, гонки и бега на картоне»



«Скачки. Тотализатор» (вт. пол. XIX в.). Обложка, игровое поле, марки

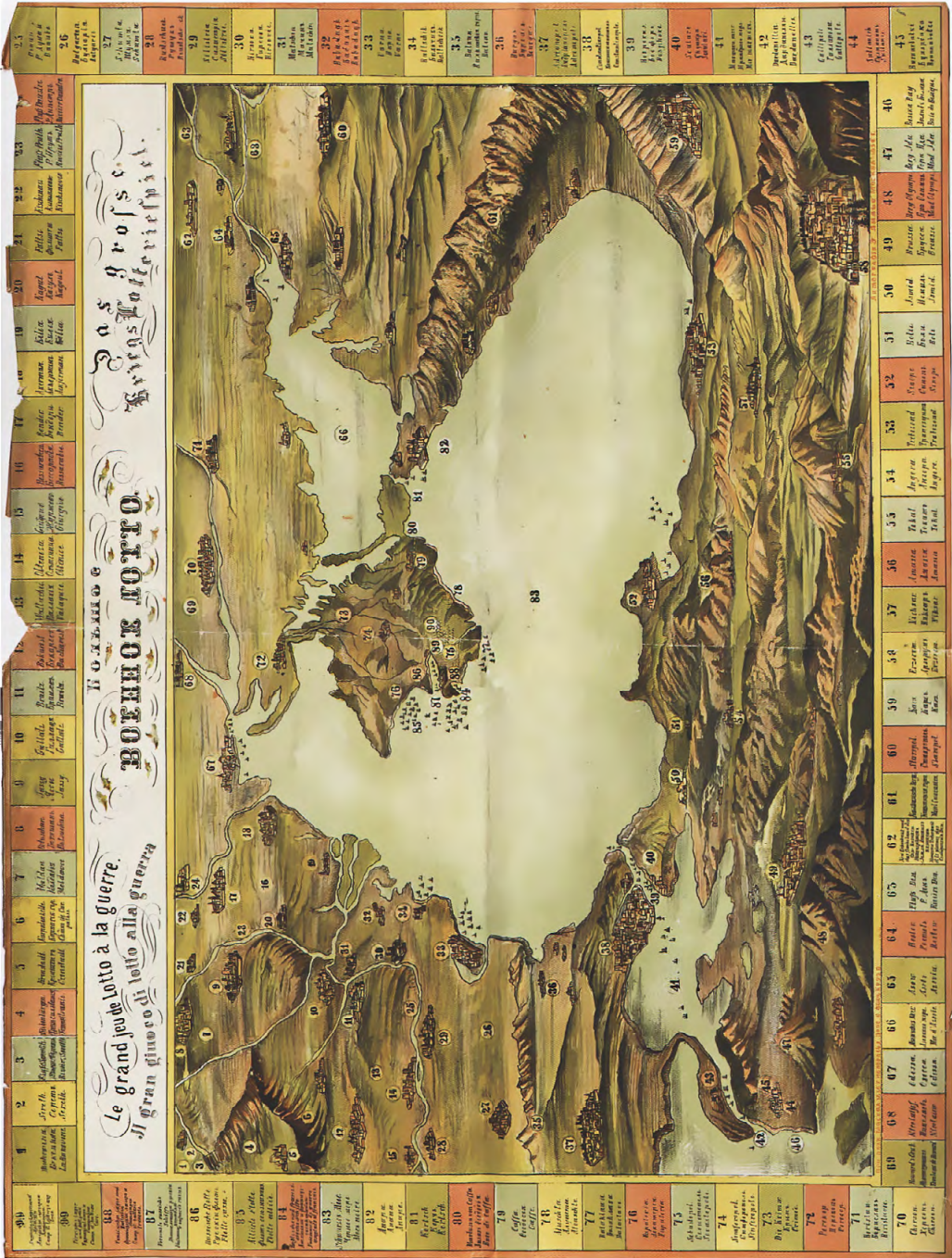


«Велосипедная игра» (1887, из сборника «Веселые игры»)

К главе «Скачки, гонки и бега на картоне»

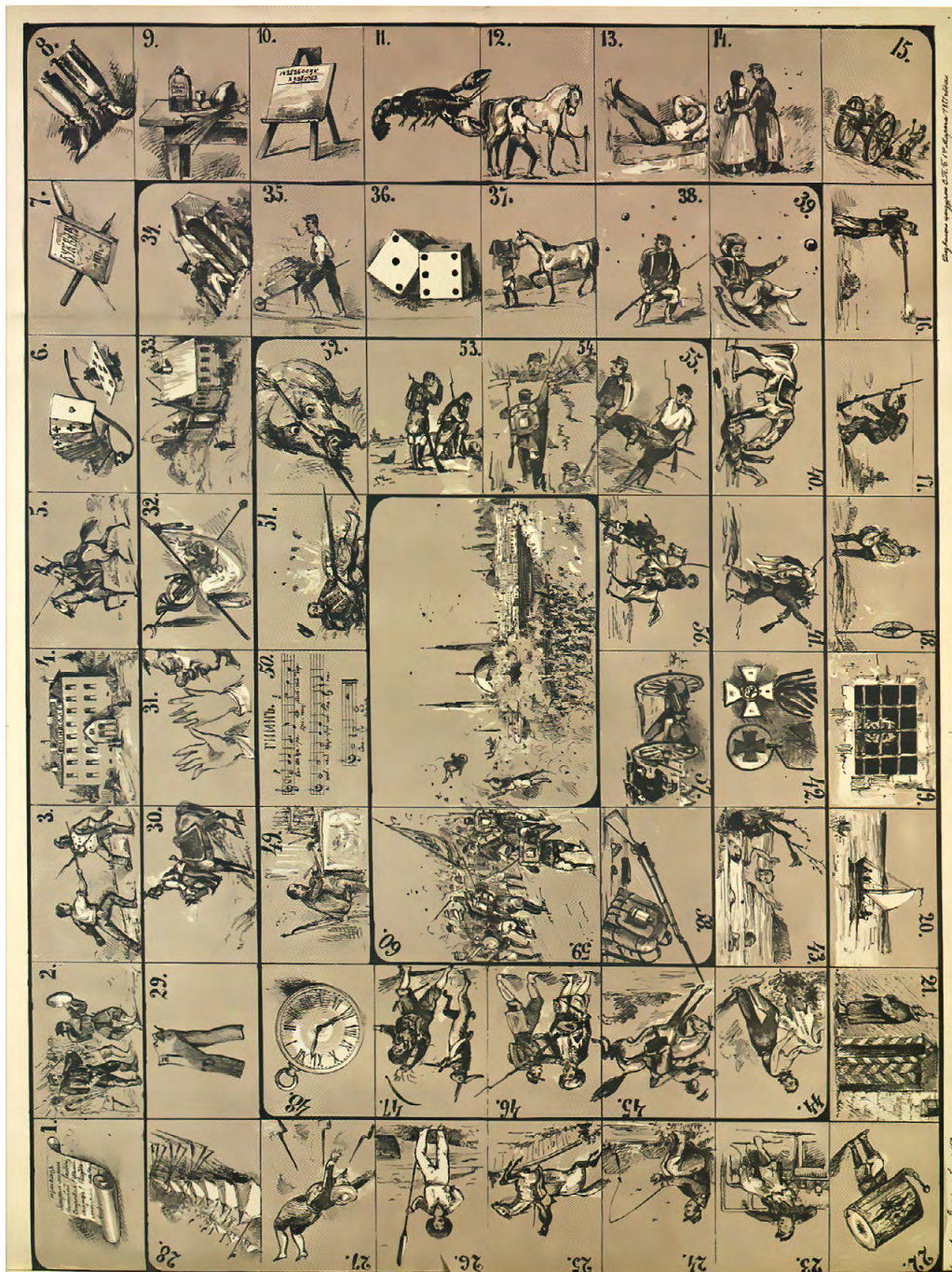


«Комическая скачка с препятствиями» (1833). Маршрут обозначен рядом пронумерованных сюжетных картинок, герой которых жокей-неудачник. На картинках помещены короткие надписи-комментарии



Игровое поле с изображением карты Крымского полуострова и побережья Черного моря («Большое военное лото», 1856)

К главе «Поход куда велят»



«Поход куда велят. Солдатская игра» (1915). На игровом поле изображены эпизоды из армейской жизни и предметы военного быта времен русско-турецкой войны 1877–1878 годов.

Финиш обозначен картиной побежденного Константинополя

К главе «Картонажный цирк»



«Неподражаемые акробаты!» Лист для вырезания (нач. XX века).

Цирковые акробаты — любимые персонажи картонажных фигур с подвижными элементами. Фигуры вырезаются, а детали к ним прикрепляются нитками

ОХОТА.

<p>1. Охотничья сумка и ружье</p> <p>Возвращаясь из охоты, охотник берет с собой сумку и ружье.</p>	<p>2. Охотник</p> <p>Охотник идет в охоту.</p>	<p>3. Собака</p> <p>Песок. Собака идет в охоту.</p>	<p>4. Журавль</p> <p>Журавль в охоту идет в охоту.</p>	<p>5. Птица</p> <p>Птица в охоту идет в охоту.</p>	<p>6. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>7. Охотник</p> <p>Охотник в охоту идет в охоту.</p>
<p>8. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>9. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>10. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>11. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>12. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>13. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>14. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>
<p>15. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>16. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>17. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>18. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>19. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>20. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>	<p>21. Заяц</p> <p>Заяц в охоту идет в охоту.</p>

Иллюстрация охоты в лесу. Охотники на лосях. Охотники на зайцах. Охотники на птицах. Охотники на журавлях. Охотники на оленях. Охотники на кабанах. Охотники на медведях. Охотники на волках. Охотники на лисах. Охотники на енотах. Охотники на бобрах. Охотники на выдрах. Охотники на норках. Охотники на ласках. Охотники на хорьках. Охотники на куницах. Охотники на горностах. Охотники на белках. Охотники на мышах. Охотники на крысах. Охотники на насекомых. Охотники на растениях. Охотники на грибах. Охотники на ягодах. Охотники на фруктах. Охотники на овощах. Охотники на злаках. Охотники на травах. Охотники на мхах. Охотники на лишайниках. Охотники на водорослях. Охотники на грибах. Охотники на ягодах. Охотники на фруктах. Охотники на овощах. Охотники на злаках. Охотники на травах. Охотники на мхах. Охотники на лишайниках. Охотники на водорослях.

«Охота» (1867). Игровое поле

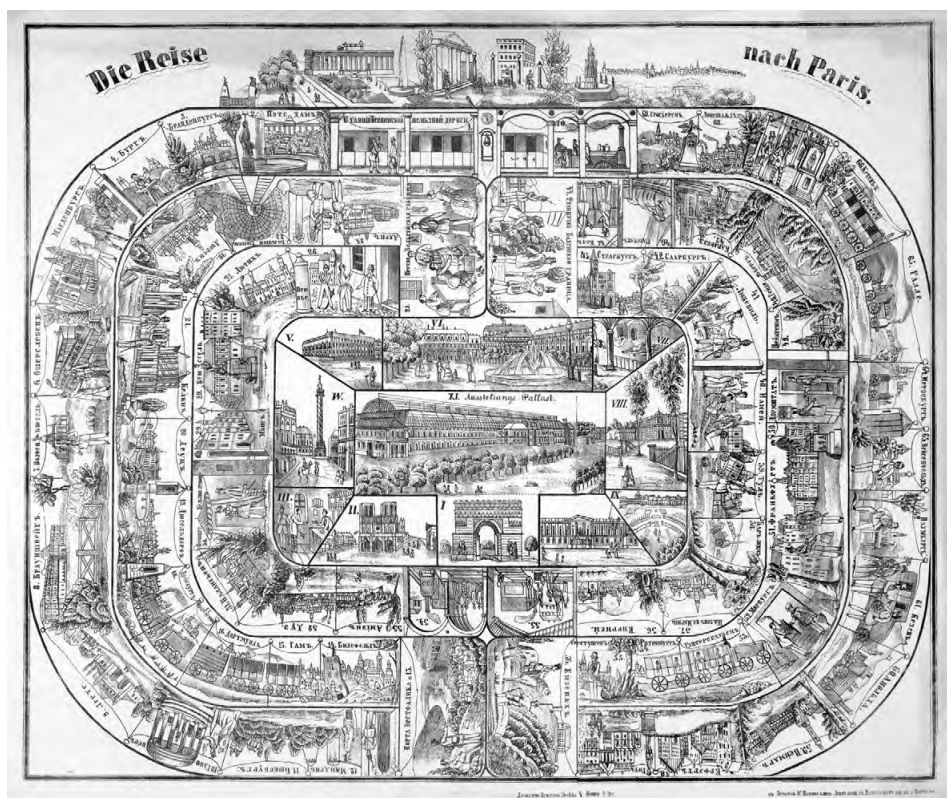


«Волк и овцы» (1834). Игровое поле. Картинки раскрашены вручную

Вперед, на выставку!

Тематической разновидностью «почтовых путешествий» были игры, посвященные Всемирным выставкам достижений науки, производства и художеств. Эти выставки, проводившиеся с 1851 года, становились значительным событием мировой жизни. Крупным событием были они и для России, которая принимала в них посильное участие. Выставки посещались русскими императорами и многочисленными приезжими из России.

В играх на тему выставок преобладали клейма с видами архитектуры, а бытовых картинок и комических сцен было меньше, чем в других «путешествиях». Но в целом эти игры делались по образцам «почтовых путешествий», маршруты которых имели два круга — внешний и внутренний (каждый со своей нумерацией). Сюжет внешнего круга был посвящен железнодорожному путешествию до Парижа (или другого города, где устраивалась выставка), а внутренний — посещению самой выставки (на нее указывало изображение главного выставочного павильона). Парижским выставкам 1867 и 1878 года было посвящено несколько изданий. Игра «Путешествие в Париж» (нем. «Die Reise nach Paris») перепечатана в московской литографии М. Шамина. Большой круг занимает семьдесят ходов. № 1 — берлинский вокзал, от которого до Парижа можно двигаться двумя путями: 1) Магдебург, Франкфурт, Брюссель и 2) Гота, Франкфурт, Страсбург (выбор пути остается за игроками — количество «препятствий» на каждом пути равное). Еще одна «развилка» в игре: выбор класса вагона, каким хочет ехать игрок: для первого маршрута (первый класс — сорок марок, второй класс — двадцать четыре марки) и второго (первый класс — сорок две марки, второй класс — двадцать пять марок). Продвижение в игре осуществляется с помощью двух костей, которые кидаются сразу. Те, у кого не хватает денег для уплаты дорожных расходов, занимают в кассе, у попутчиков или остаются на станции. Малый круг в одиннадцать ходов обходится с одной костью. Особенность итогового шага в том, что в город можно въехать, если кинешь паш (два одинаковых числа). После посещения выставки игроки попадают на станцию и возвращаются к началу игры. Такие же варианты игры печатались на русском языке. В типографии П.А. Глушкова была издана игра «Путешествие в Париж» (1866), русское переиздание немецкой игры «Die Reise nach Paris», приуроченное к открытию выставки. В правилах игры подробно описано назначение каждой станции и всевозможные происшествия (путешественник теряет то билет, то паспорт, пьет вино, осматривает достопримечательности). Чтобы войти на выставку, игроку



«Путешествие в Париж. Die Reise nach Paris» (1870). Черно-белый оттиск

надо выкинуть паш. На игровом поле дано панорамное изображение «дворца выставки» (Ausstellungspallast). После обхода выставки по клеткам малого круга игроки садятся на поезд и возвращаются.

Настольная игра 1878 года была посвящена знаменитой Филадельфийской выставке («Международная выставка искусств, промышленных изделий и продуктов почв и шахт»), которая проводилась в 1876 году в Америке. Это была первая Всемирная выставка на американском континенте. На ней были представлены первые модели телефона и телеграфа. Для передвижения по выставке использовались паровозики, развозившие посетителей между павильонами. Издатели предпослали игре обращение к русским читателям. «Сколько вы увидите здесь новых видов, сколько для вас встретится приятных новых ощущений!.. Правда, вам, может быть, нужно встретить некоторые препятствия, затруднения, но зато все эти неприятности окупятся тем, что вы проедете полсвета и, если потратитесь, зато вполне будете космополитом, человеком, видевшим свет не через одно окно» («Путешествие на филадельфийскую выставку. Новая игра для детей», 1878. С. 6–8). Будущий космополит, отправляясь в путешествие, получает в дорогу традиционное русское благословение: «Поезжайте

с Богом! Тройка готова». Несмотря на новейшую тему, игра следует старинным канонам «почтовых путешествий»: игрок, отправляясь в Америку, встречается по пути «пески», «перелесок», «пролом в горах» и т.п. (обычный набор игровых препятствий). Старинные аллегории комментируются на современный лад. Так, при переходе через вязкое болото игрок находит «благоразумным правилом устроенный мостик» (традиционный штраф в пять марок заплатить все равно придется).

Парижская выставка 1900 года была последней выставкой XIX века и первой, на которой широко была представлена Россия. Хотя сама игра являлась интернациональным продуктом, ее распространение в России служило рекламой русского участия в мировой промышленности. Вступлением к игре «Всемирная выставка в Париже» (1900) служит рассказ о том, как в одной из парижских гостиниц собралось веселое общество россиян для совместного посещения выставки. Все игроки образуют общую кассу и по очереди бросают кости. Выпавшие очки не считаются, а считается только наивысшее число (если выпало два и три, то в счет идет только три). На костях обозначены не только цифры, но и буквы. Если выпадает буква «Н», то уничтожается значение очков, если «А» — то необходимо передвинуться на одно поле вперед, если «R» — то на одно поле назад. В план игры входит перечисление отделов выставки (общим числом тридцать). Среди них: «Французская художественная промышленность», «Лесоводство и рыболовство», «Дворец промышленности», «Война и военный флот», «Торговый флот», «Эйфелева башня», «Народное просвещение», «Горное дело», «Ткацкая промышленность», «Земледелие и средства пропитания», «Инженерное и транспортное дело», «Искусство», «Представительство иностранных держав». Среди особых достопримечательностей парижской выставки — русские качели. Так назывался аттракцион «колесо обозрения», сделанный по образцу круговых качелей на русских ярмарках (сиденья закреплены на вертикальном вращающемся колесе). Мировая слава русских качелей дала повод издателям выпустить особую игру «Русские качели на всемирной выставке 1900 года» (1900). «Русская качель, находящаяся на выставке в Париже, отличается исполинским размером. В ней можно подняться чуть ли не до неба и обзирать с высоты птичьего полета не только выставку, но и всю столицу Франции». И тут же дается символическое толкование взлетам и падениям в духе старинных игр (символика последних стала забываться со временем): «В настоящей игре мы воображаем, что сидим в такой же качели, только не мы сами поднимаемся и опускаемся в ней, а наши надежды на выигрыш подвергаются такой перемене». По ходу игры каждый выбирает на качели один из цветов и крутит по очереди колесо. Номера, находящиеся сверху флага, прибавляются, а нижние вычитаются. Первый, кто достигнет сотого номера, выиграл.

Нижегородской выставке была посвящена уникальная в своем роде настольная игра под названием «На пользу и забаву. Прогулка по Всероссийской выставке 1896 года в Нижнем Новгороде с описанием 120 отделов и экспонатов искусств, фабричной и заводской промышленности, сельского хозяйства и ремесла. Общественная игра» (1897). Всероссийская промышленная и художественная выставка в Нижнем Новгороде была открыта 28 мая 1896 года. Все предметы, представленные на ней, были изготовлены исключительно в России. Выставка состояла из двадцати отделов, занимавших пятьдесят пять зданий и сто павильонов, в которых было представлено двенадцать тысяч экспонатов. Нижегородская выставка, по словам журналистов, стала «итогом народного усовершенствования и развития по всем отраслям науки, искусства, заводской и фабричной промышленности, земледелия, сельского хозяйства и всевозможных ремесел». Цель игры соответствует значимости мероприятия: «дать возможность подрастающему поколению хотя бы вкратце познакомиться с Всероссийской выставкой 1896 года». Для тех, кто на ней был, по словам авторов, игра станет приятным напоминанием об увиденном, а для тех, кто не был, способом ознакомиться с выставкой в форме игры. Игра состоит из картонажной панорамы с видом Всероссийской выставки, брошюры, объясняющей выставленные в отделах экспонаты, шести деревянных фишек для игры, косточек для бросания и двух альбомов с видами выставки, исполненных фототипией. Условия игры типичны для «гуська»: играющие передвигаются по количеству выпавших очков. Перед этим они кладут в кассу тридцать орехов или что-либо другое. Игра начинается с точки, обозначенной как «вход в бюро». Оттуда начинается маршрут (он обозначен линиями из точек), ведущий по павильонам. Архитектура выставочных павильонов описывается в образах сказочной метафорики. «Подойдя к обелиску, окруженному роскошнейшим цветником в виде разных узоров, мы долго любовались очаровательным видом, открывшимся перед нами. Здесь мы увидели полукруглую колоннаду с изящными гипсовыми во весь рост статуями, изображающими разные эмблемы художества, поэзии и зодчества». За колоннадой был сооружен громадный пруд. «По середине пруда плавают пять лебедей, белые, как снег, а там за прудом, прямо, направо и налево масса затейливых зданий очаровательной архитектуры, ярко и красиво раскрашенных с взвивающимися на вышках их тысячами разноцветных флагов». Здесь путешественники условились по очереди описывать увиденное на выставке. Описание перемежается указаниями об уплате или приобретении марок. «Войдя в громадное круглое здание со светлым куполом, мы увидели панораму покорения Кавказа, знаменитый штурм Ахульго, штурм разных других крепостей, виды и прочие работы профессора Рубо, но за это удовольствие все участвующие в игре заплатили в кассу по 5 марок».

Герой, путешествующий по выставке, как и персонаж «почтовых игр», попадает в нелепые ситуации. Так, в павильоне воздухоплавания он садится в воздушный шар. «Признаться, сердце мое сжалось, я весь замер, в глазах слегка потемнело, и я как-то мельком, как-то просто случайно, увидел всю выставку там, далеко внизу, там целый город, сады, пруды, огороды, дворцы, поля... но, к сожалению моему, в глазах совсем потемнело, сделалось мне ужасно страшно, и я почувствовал, что быстро лечу вниз. Мы действительно спускались». Во время этого спуска бедолага потерял шейный платок. «Хотя я показал большую храбрость, решившись на это путешествие в шаре, видел с высоты птичьего полета все величие, но поплатился платком, за что *заплатил в кассу 2 марки*, а все товарищи платили мне по одной марке». Дальше обзор чудес продолжается: груды сладостей от лучших кондитеров и кучи бриллиантов от Фаберже, модели кораблей и механизмов, гигантские якоря, скаковые лошади всех пород и ткани всех цветов.

И опять комическая неудача. «Я только покачивал головой от удивления и делал это так усердно, что даже фуражка свалилась с головы. За усердное внимание я *получил из кассы две марки*». Комические неприятности этим не кончаются: приятеля за палец ущипнул гусь, а рассказчика оплевал верблюд. «Вокруг этих гигантов-волов стоят два верблюда, которые мне совершенно не понравились и — представьте себе — один из них просто начал плевать! верно, я ему тоже не понравился?.. а они имеют такую неделикатную привычку. Он запятнал мою фуражку и я имею за это из кассы 1 марку» (курсивом издатель выделял указания получить или заплатить марки). Хожение и смотрение сопровождается полезными приобретениями. Так, в павильоне, где были издатели книг по народному образованию, мастерские классной мебели, учебных пособий и игр педагогического характера, путешественник купил зоологическое лото в ста восьмидесяти картинках и географическую игру под названием «Как попасть в Москву» (речь идет об игре «Как попасть в Москву, объехавши все губернии Европейской России и Кавказа. С гербами губерний», выпущенной в издательстве Тарасенкова). Несмотря на принадлежность героя к образованной публике (судя по всему, он газетчик), многое роднит его с простаками из народных сказок. Такой персонаж по-детски восхищается увиденным на выставке и с простодушием ребенка рассказывает о происшествиях, с ним случающихся.

О реальных детских впечатлениях от выставок можно было узнать из публикаций в журналах и сборниках рассказов для детей. Посещение выставки было для ребенка большим праздником (особенно радовали отделы игрушек, аттракционы, кондитерские и т.д.). Однако при рассказе о чудо-выставках не обходилось без морализаторских пассажей (они предназначались детям) и критических замечаний (это для читающих взрослых). В «дневнике», написанном

от лица путешественника по Европе русского гимназиста, рассказано о посещении Международной выставки в Париже (речь идет о выставке 1889 года, для которой была построена знаменитая Эйфелева башня). Путешественников поражают движущиеся мостовые, которые развозят посетителей выставки, а наибольшее удовольствие доставляет полет на воздушном шаре. Однако при посещении русского отдела герой явно не испытывает патриотических чувств. «Обозревать выставку невозможно было за теснотой, но мы все-таки прошли в русский отдел, который ничем занимательным не выдавался» (грот из сибирских камней, меха, ситцевые материи фабрики Морозова, русская изба)*. Этот «русский набор» выставлялся на всех международных выставках. Россия пыталась удивить национальной экзотикой и художествами, а не научными открытиями или техническими изобретениями (русские посетители, в отличие от восхищенных иностранцев, относились к такой экзотике критически). Восторг у рассказчика вызвали только украшения, представленные в бриллиантовом отделе (свидетельство того, что автором «записок гимназиста» была дама). В другом издании для детей описана выставка кустарной продукции, проходившая с огромным успехом в Москве. Во время семейного посещения выставки дети рвались в игрушечные отделы, мамаша в мануфактурный отдел, а папаша в табачный павильон. После осмотра все собрались в кондитерской «усталые, но довольные». Сетовать приходилось только на ажиотаж, вызванный выставкой. Конки, которые довозили пассажиров до входа в павильоны, приходилось брать с боем, да и на самой выставке не обходилось без толчеи. Это давало детским писателям повод предостеречь подростков, которые хотели бы осмотреть выставку самостоятельно (в настольных играх подобное морализаторство отсутствовало)**.

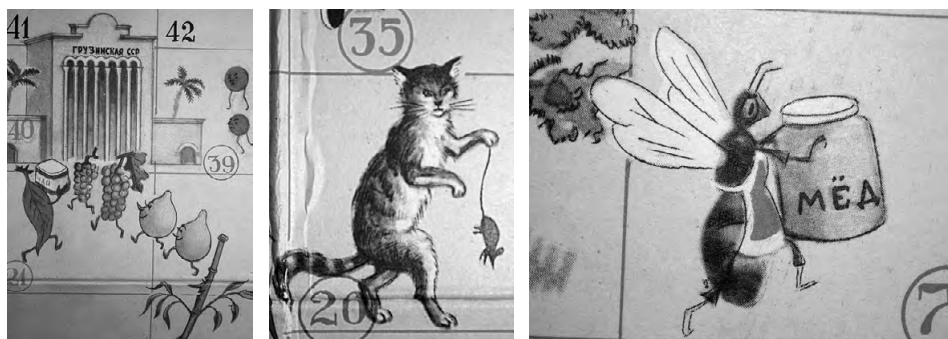
Тема посещения выставки в играх имела продолжение в советское время, только тональность в советских настольных играх была иной. Выставкам достижений народного хозяйства придавалось важное политическое значение, и знакомить детей с ними было делом обязательным. КОИЗ (Всесоюзное кооперативное объединенное издательство) должен был подготовить три десятка настольных игр, посвященных Всенародному смотру достижений социалистического сельского хозяйства (он проходил в 1938 году). Задание было выполнено лишь отчасти: художники издательства приготовили листы

* Юный путешественник. Наблюдения и заметки гимназиста за границей / Сост. А.Г. М., 1891. С. 182. На этой выставке, посвященной столетию Великой Французской революции, Россия была представлена очень слабо (царское правительство бойкотировало участие, как и правительства некоторых других государств). Но политических вопросов авторы, писавшие для детей, никогда не касались.

** Юный герой рассказа М. Юрьевой «Приключения Арси» решил отправиться на выставку отдельно от всей семьи и поплатился за этот неразумный шаг. Мальчик оказался без денег, голодный и усталый, и только случайная встреча с подругой матери помогла ему вернуться домой (Детский отдых // Ежемесячный иллюстрированный журнал для детей. 1882. № 12).

для вырезания с изображениями внешнего вида павильонов, основных экспонатов, картонажную панораму выставки и фигурки животных на тему «Советское животноводство» (соревновательных игр не было — может быть, в противовес «старорежимным» играм о посещении международных выставок). О. Дьячкова составила лото-домино на тему открывающейся выставки. Было также выпущено красочное «Ботаническое лото» (несмотря на отдаленную связь с темой сельхозвыставки, это издание было названо «украшением ассортимента»).

В эпоху Н. Хрущева та же О. Дьячкова выпустила настольную игру, посвященную ВДНХ. Издание игры «Спешим на выставку» (1955) вышло с рекомендацией для детей младшего школьного возраста. К игре прилагалась брошюра, текст которой был написан в жанре сказочной истории. «По всей стране разнеслась весть: в Москве открывается Всесоюзная сельскохозяйственная выставка. Взволновались рожь и пшеница — надо гуще колоситься; забеспокоились куры, утки и гуси — стали яйца крупней нести, больше жиру нагуливать; овцы стали шерсть длинней отращивать, коровы молока прибавили, даже розы и тюльпаны стараются крупней бутоны набирать. А про пчел и говорить нечего — совсем захлопотались. Чуть свет вылетают они за душистым соком для меда и кончают свою работу, когда совсем стемнеет. Все хотят в Москву на выставку попасть, всем хочется быть на ней лучшими экспонатами. Вот и открылась выставка. Как много здесь красивых павильонов! Есть павильон и для сельскохозяйственных машин, и для домашних животных, и для фруктов, и для рыбы, и для других лучших гостей из колхозов и совхозов нашей страны». На игровом поле изображены сельскохозяйственные павильоны («Животноводство», «Птицеводство»), электромеханические («Механизация и электрификация сельского хозяйства»), а также республиканские («Грузинская ССР»). Павильоны выглядят как сказочные дворцы, а вся сельскохозяйственная продукция представлена в виде сказочных персонажей, политически ориентированных. Одни из них поддерживают политику партии в области сельского хозяйства, а другие — напротив, мешают. «Вот в павильон „Зерно” идет рожь с хлебом-солью, пшеница везет в соломенной коляске булки, макароны, лапшу, идут овес с толокном, кукуруза с вкусными початками и коробкой кукурузных хлопьев, гречиха. А вместе с ними пробираются сорняки: куколь и осот, которые у нерадивых хозяев на полях растут. Но их не пускают в павильон и выбрасывают за ворота выставки». Самым страшным врагом выставки объявлена саранча (ей приписывались все беды в сельском хозяйстве). «Прослышала о выставке и саранча. Зашумела словно ветер: „Полечу, — кричит, — смету с лица земли все растения на выставке”. Собралась саранча огромной тучей и полетела. Видит, на выставке целый павильон для насекомых открыт. Только саранча хотела опуститься, как увидели ее люди. Поднялись они на самолетах в воздух



«Спешим на выставку» (1955). Коробка и фрагменты игрового поля

и стали сверху саранчу специальной жидкостью поливать. И так всю саранчу и уничтожили. Они-то уж знали, что саранча самый злостный вредитель садов и полей». Тот, кто попал на номер, обозначающий саранчу, выходит из игры. Выбор кукурузы и саранчи в качестве главных «друзей» и «врагов» народного хозяйства отражал приоритеты сельскохозяйственной политики СССР времени Никиты Хрущева*.

* О победоносном шествии кукурузы по советской стране детям рассказывалось в цифрах и образах. «В 1953 году под кукурузой у нас было занято 3,5 миллионов гектаров земли, а в 1957 году — 18,3 миллиона гектаров. <...> Вздумает, скажем, человек сесть у берега Черного моря в поезд и поехать через всю нашу огромную страну — так все, сколько бы ни ехал, ему всюду будут попадаться посевы кукурузы. До холодного Белого моря доберется — все равно и там высокие, стройные кукурузные стебли увидит» (Новогрудский Г. Письма деда Егора внуку Павлику обо всем, что он видел и узнал на Всесоюзной сельскохозяйственной выставке. М.: Детгиз, 1958. С. 37–40).

Скачки, гонки и бега на картоне

Для «гуськовых» игр, основанных на принципе соревновательности, подходили всякого рода состязательные сюжеты, в особенности гонки: конные, велосипедные, автомобильные. Первыми по времени были конные соревнования, которые существовали в России в двух формах: как общенародные зрелища (езда на тройках) и как профессиональные скачки. Профессиональные соревнования стали проводиться в России с 1820-х годов. Особой популярностью пользовалась четырехверстная скачка с препятствиями (русский стипл-чейз)*. Соревнования на быстрейшее прохождение дистанции проводились на ипподромах с тотализаторами. Тотализаторы как техническая система учета и распределения денежных средств, полученных от зрителя, были разработаны в 1870-е годы и к концу века широко распространились на русских ипподромах. Игры с тотализаторами были разновидностью азартных игр, часто очень разорительных**. В фельетонной и бытоописательной литературе при характеристике любителей легкой жизни принято было использовать формулу «вино, скачки, женщины» (а для легкомысленных дам — «вино, скачки, сигареты»). Отрицательные коннотации, связанные со скачками, не позволяли описывать их на страницах детских изданий. Лошадки, о которых рассказывали детям, были типа «бедного Гнедка» из одноименного рассказа В. Одоевского. Это страдальцы, измученные непомерным трудом и жестокостью хозяев. Если же писалось о скачках и жокеях, то только в контексте гуманного отношения к спортивным лошадям***. Эстетика конного спорта оставалась вне детской книжной культуры. Общеупотребительные настольные игры в «скачки» восполняли живой интерес детей к конным состязаниям.

Маршруты в «скачках» проходили на игровых полях двух видов. Одни изображали ипподром с барьерами, другие — план пересеченной местности

* Начало этим скачкам было положено в 1845 году в Красном селе. Участвовали в красносельских скачках только военные. Жокеи же на игровых полях изображались всегда людьми штатскими, что указывало на приватный характер настольной игры.

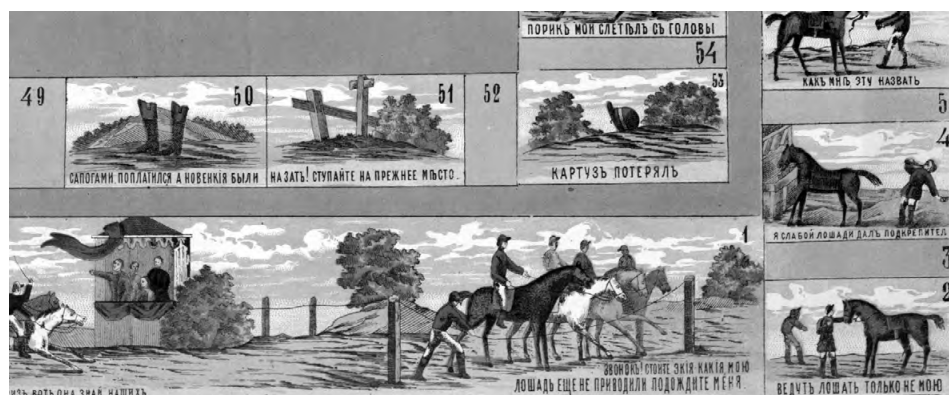
** «Игру на бегах считают даже спортом, между тем как в действительности на бегах спортом занимаются только наездники. Зачем же расставлять сети, когда в эти сети попадают живые люди?» (Холмогорский И. Жизнь игрока. Картины из беговой, ресторанной и клубной жизни. Пг.: Тип. В.Д. Смирнова, 1916. С. 15).

*** Произведения для юношества на свой лад продолжали тему «Холстомера» Л. Толстого. В рассказе И. Шмелева «Мэри» (1910) жокей, стремясь добиться большого приза, загубил скаковую лошадь. Мысль о ее гибели делает его равнодушным к достигнутой победе. Рассказ Шмелева «Светлая страница» (1912) посвящен светлому эпизоду из детства (мальчику удалось спасти старого коня от гибели на живодерне).

с препятствиями*. От того, на каком поле идет игра, зависела специфика игрового маршрута. Маршруты «на местности» были длиннее, чем «на ипподроме» (такой маршрут игроки проходили один раз за кон). Там же, где маршрут был коротким, игроки договаривались о количестве «пробегаемых» кругов. Так, в игре «Английская лошадиная скачка, или новая игра в кости», изданной в типографии Департамента народного просвещения в 1831 году, игроки должны были с помощью фишек и костей «пробежать» три круга. Препятствия на игровых полях схематично изображали те виды препятствий, которые были на настоящих скачках**. Никаких расчетов игра в «тотализатор» не требовала — ход определялся бросанием кубика, как и во всех играх «гуськовского» типа. Главный герой игры — жокей, на которого игроки делают ставки (они играют под номером этого жокея). Ставки мог делать не только сам игрок, но и зрители, что позволяло увеличить количество участников игры. Возможен и другой вариант — делать ставки на несколько коней сразу (как на настоящих скачках). «Каждый из желающих участвовать в скачке выбирает себе коня и платит за него ставку (положенную по общему согласию играющих). Кто желает взять больше двух коней, платит вдвое, а кто трех втрое» («Двоякая скачка: скачка комическая и скачка обыкновенная», 1855). «Скачка с препятствиями. Новая игра» (1853) начинается с обычных для настольных игр такого типа первоначальных взносов. Маршрут, проходящий по условно обозначенной местности, состоит из ста ходов (до № 80 игра идет двумя костями, а после одной). Согласно правилам, нельзя останавливаться на десятичных номерах (там нарисованы заборы). Игрок пропускает ход, заплатив штраф. Если на пути ему встречается болото, то игрок возвращается к началу игры (и таких возвращений по разным причинам несколько). В издании Н.М. Гренштранда «Скачки, новая общественная игра» (1885) новизна в том, что используются три кости. Препятствия преодолеваются в том случае, если игрок выкинул кость со своим номером. Тот же принцип игры соблюдается в издании «Скачки с препятствием» (1889), выпущенном Мастерской педагогических игрушек и общеупотребительных игр А.И. Висьняковского в Варшаве. Издание было напечатано на русском и немецком языках. В немецком варианте подчеркивалась популярность этой игры в европейском досуге «Игра-гонки по новейшим и популярнейшим правилам» (нем. «Wettrennspiel nach der neusten und beliebtesten Spielweise»). Среди препятствий, изображенных на игровом поле, — «Ирийский вал» (самое большое препятствие

* В некоторых изданиях начала XX века были игровые поля с маршрутом в форме конской подковы.

** Четырехверстная дистанция в Красном селе включала несколько видов препятствий: ручей, сухой ров, укрепление, ров с водой, дощатый забор, живую изгородь, двойной соломенный забор, вал с живой изгородью, плетень (по кн.: Иванов М. Возникновение и развитие конного спорта. М.: Профиздат, 1960).



«Комическая скачка с препятствиями» (1883). Фрагмент

в английских гонках), преодолеть который можно, выкинув свой номер два раза подряд.

Путь жокея прерывается комическими происшествиями, изображенными в клеймах-кариатурах с подписями. «Комическая скачка с препятствиями. Steeple Chase» (1853)¹ литографирована с парижского издания. Правила к игре оформлены в виде пародии на публиковавшиеся программы скачек: «Так как происшествия, случающиеся здесь, вовсе не опасны для здоровья, то дамы, девицы и молодые люди могут в этой скачке участвовать»; «Все эти препятствия устроены для того, чтобы показать превосходство кровных английских скакунов перед обыкновенными лошадьми, стоящими так дорого и часто ничего не стоящими» и т.д. Маршруты из ста ходов преодолеваются сперва двумя косями, а в конце игры одной. Тот, кто первым придет на № 100, «берет всю пульку» (она составляется из суммы ставок и штрафов). Штрафы следуют за падения с лошади (упавший платит штраф и продолжает игру, а упавший в реку проигрывает окончательно и платит двойной штраф), урны, принесенные лошадью и потери предметов. Кроме того, есть препятствия: загородки (придется возвратиться на прежнее место) и заборы (придется заплатить штраф). Ужасные и комические происшествия чередуются, создавая пестрый калейдоскоп удач и неудач (метафора жизни). Некоторые неудачи — из разряда житейских (упал с лошади, потерял парик), другие — настоящая фантазмагория (фосфорные спички загорелись в кармане, одежда ездока сгорела, и он вынужден переодеться в шутовской наряд). История, рассказанная в отдельной картинке, имеет продолжение в последующих (принцип комикса). Так, на одной картинке ездок теряет бумажник, а на другой, несколько ходов спустя, плут отдает ему потерянный бумажник и ездок на радостях награждает его. Но, как потом оказывается, бумажник был пустой. В следующем эпизоде являются сыщики, чтобы арестовать ездока, который схож лицом с вором. События цепляются одно за другое, как в балаганном представлении. «От скачки лошади вашей

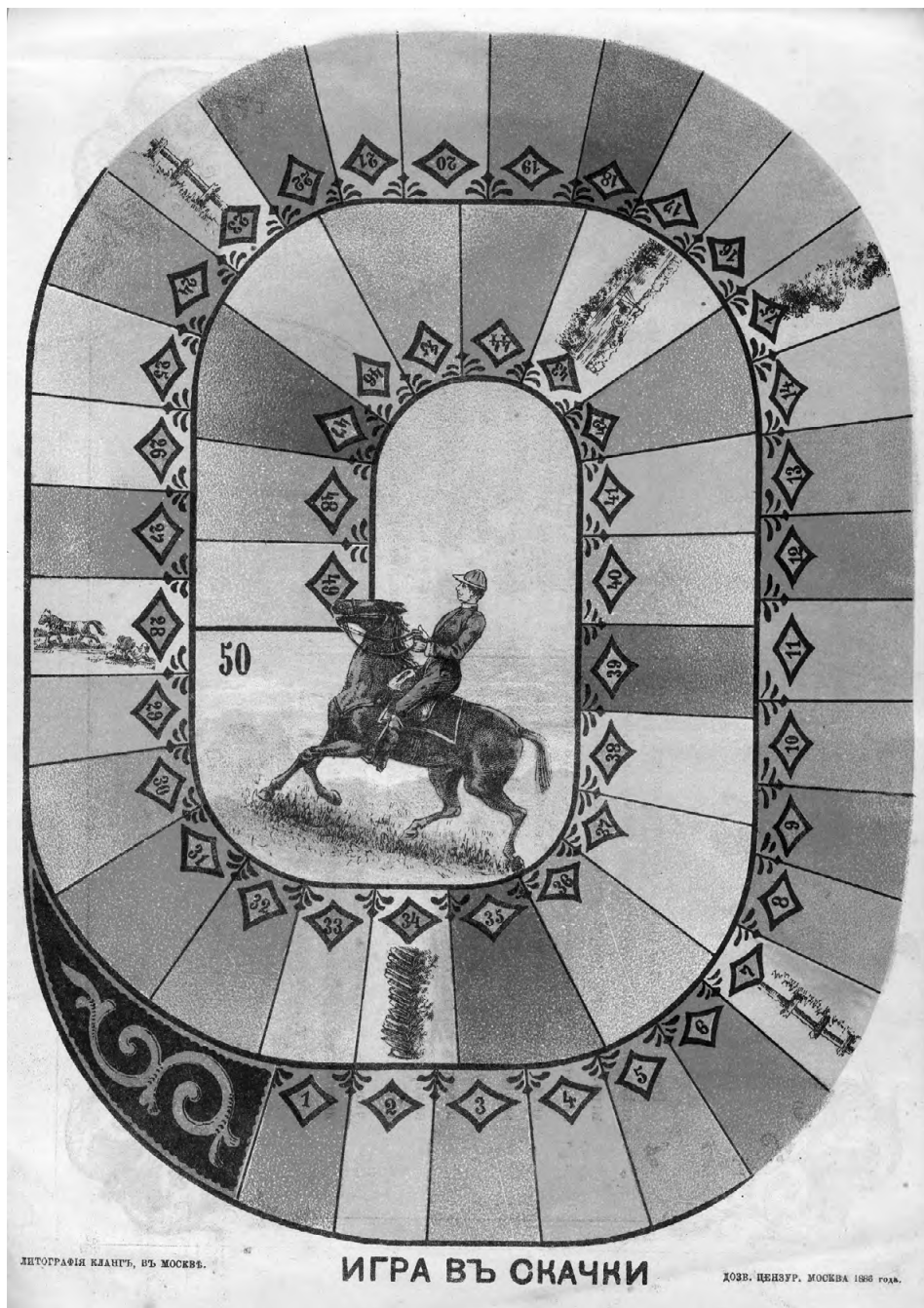
страшно хочется пить, и она бросается на бутылки с лимонадом». «На лету вы проламываете зонтик пейзажиста и врываетесь в кружок любителей сельской природы, занятых завтраком, и разбиваете все тарелки» («Скачки с препятствием», 1852).

История бедолаги-всадника прочитывается как связное повествование, разделенное на главки-клейма. Прочитывается в прямом смысле, потому что она не только нарисована, но и прописана в комментариях к картинкам и правилах. Надписи на картинках сделаны от лица самого участника событий («сапогами поплатился, а новенькие были», «вот тебе раз, уперлась ни пру! ни ну!», «я слетел с лошади, погиб, не поминайте лихом»). Комментарии в правилах дублируют описанное, но звучат они стилистически нейтрально («Пока всадник покупает фрукты, лошадь съедает соломенную шляпу продавца»; «Сыщики задерживают ездока, потому что его нос похож на нос плута, которого они разыскивают»; «Охотник, стреляя куропаток, попадает в ездока»). Во многих изданиях комментарии напечатаны прямо на игровом поле как подписи к картинкам. Например, в «Комической скачке с препятствиями» (1883) сто сюжетных картинок, каждая со своим названием: «Задавила торговку льда»; «Хотел покушать фрукт, а лошадь моя чуть не съела самого фруктовщика»; «Моя лошадь летит, и я с нею»; «Понеслась, стой, куда ты». В издании «Тотализатор или скачка с препятствиями. Новая общественная игра» эмоции остаются «за кадром», зато появляется поучение («Чужое сено съел»; «Чужое сено не бери»).

Игровые маршруты «на ипподромах» печатались без картинок и комментариев. Этапы маршрута обозначались отрезками разных цветов, на которые разделена беговая дорожка. Цвет означает замедление или ускорение хода. Ипподромные игры, в отличие от скачек с препятствиями, отражали современную спортивную эстетику: не жокей-неудачник, а спортсмен-красавец в модной жокейской форме изображен на обложке «Игры в скачки» (1887). Такие издания, постепенно вытеснившие старинные бега «на местности», отражали возрастающий интерес к профессиональному конному спорту.

Ребенка «скачки» привлекали не столько спортивным интересом, сколько общедетской любовью к лошадам. В повести Ивана Шмелева «Лето Господне» рассказчик вспоминает подарок, полученный в именины от отца. Это была обожаемая ребенком игра «скачки». Прелесть подарка была в том, что в коробке с игровым полем вместо фишек находились «тяжелые лошадки» (фигурки из свинца), предмет особого восхищения*. Играть в подаренную игру сын и родитель стали вместе (на кон были поставлены грецкие орехи). Как оказалось

* Игры с металлическими лошадками издавал Ермишкин в начале XX века («Бега. Новая оригинальная игра» — шесть фигур лошадей, «Скачки. Новая оригинальная игра — шесть фигур скакунов»).



«Игра в скачки» (1887, из сборника «Веселые игры»)

потом, «скачки» были последним подарком «дорогого папашеньки», тяжело заболевшего в тот год. Игра стала памятью об отце, который хорошо разбирался в лошадях и держал образцовую конюшню. Кроме того, игра напоминала писателю-эмигранту о старой Москве, отличительной чертой которой были конные экипажи и извозчики.

С наступлением советской жизни занятия конным спортом были прописаны по военно-революционному ведомству. На конях одерживали победы буденновцы, на конях готовились к новым битвам ворошиловцы. Издание «Ворошиловские всадники» состояло из ипподрома, разбитого на двадцать клеток, двух всадников, кубика и двух мишеней. Кубик показывал, на сколько клеток надо передвигаться. Если игрок попал на знак мишени, он получал право сделать дополнительный ход (награда за меткий выстрел). Если на знак препятствия, то надо начинать круг сначала. Эта игра — чуть ли не единственное издание советских «скачек». В скачках, как картонажных, так и реальных, мерещились «гримасы буржуазного строя»*. Скачки вернулись в настольную игру в 1960-е годы, когда уже никто не помнил об азартных играх прошлого.

Тема велосипедных гонок появилась в русских настольных играх в конце XIX века. Производители игр, рекламируя свою продукцию, ориентировались на модную «велосипедную» тему, связанную с распространением велосипедов. «И вот зимой, особенно если в семье есть свои велосипеды (а где же их нет теперь? Разве у безногих) — в долгие вечера — нет интереснее этой потешной и шумной игры» («Слома голову!!! Или всемирный рекорд на велосипеде», 1896).

Правила и оформление велосипедных игр были сделаны в стиле ипподромных изданий, но существовало и отличие. Поле в виде велотрека делилось на несколько параллельных линий-маршрутов, по которым передвигались игроки. Число заездов обговаривалось игроками перед началом игры. В некоторых изданиях предлагалось награждать каждого, кто проехал первым один из кругов, — это уменьшало итоговую награду, зато обеспечивало интерес у большего числа участников. Издание «Состязание на велосипедах. Новая общественная игра» (1890)** рекламировалось в качестве «игры, занимающей приятно как детей, так и взрослых» (типичная характеристика общеупотребительной игры). Изложению правил игры предшествует рассказ об истории велосипеда, изобретенного французом Мишо в 1867 году. В брошюре сообщалось (для незнающих), что велосипед — это «двухколесная дрезина, в которой

* «Бега» и «скачки» рассчитаны «на детей жрецов тотализаторов». Поэтому игры на эти сюжеты надо изгнать из детских клубов (Соболев Н. Застольные игры // Игра, непериодическое издание... 1918. № 3. С. 19).

** Такого же типа игра «Бег велосипедистов» (1894). В издании «Бег велосипедистов» (1889), сделанной как традиционный «гусек», необычными были кости. Белая кость имеет цифры со всех сторон, а черная — только с трех. Чтобы двинуться с места, надо выкинуть свой номер на белой кости, продвигая фишку по числу, выпавшему на черной.

равновесие сохраняется центробежною силою колес и личною ловкостью ездока». На игровом же поле показывались «все выгоды и неудобства состязания на велосипедах, устраиваемые во всех краях в течение летних месяцев». Игроки могут делать ставки на участников «забега». Всего в игре восемьдесят шесть ходов, но с шестьдесят девятого номера игроки играют одной костью (как и в лошадиных бегах). С велосипедистом происходит много происшествий. В одном случае ему везет («ловкость и осторожность приводят ездока немедленно» на номер вперед), в другом — наоборот («ау! ау! потерял равновесие, уплывает штраф в одну марку и возвращается назад»). Затем новое испытание: «что теперь делать! поездка не удалась, так как сломались спицы, и продолжать можно ее лишь тогда, когда брошено равное число очков (паш)». На одном из номеров велосипедист «ранен сильно в голову при падении», возвращается на номер назад и «уплывает за перевязку раны 2 марки». Велосипедист, почтальон, путешественник, жокей — это один и тот же персонаж, который то счастливо вырывается вперед, то остается позади соперников. Его неудачливость и промахи вызывают смех и сочувствие одновременно (эмоциональный контакт с героем поддерживает интерес к игре)*.

Велосипедный сюжет был воспроизведен в советском издании «Веселые велогонки» (1930-е). На игровом поле был обозначен маршрут, прерываемый препятствиями. Передраги со всеми вытекающими последствиями обозначены цветом. Среди неудач — падение в пруд, шлагбаум, ремонт, размытая дорога, лопнувшая шина, стадо коров (традиционный набор обновлен реалиями советских дорог).

Новым типом соревнований на картонажных полях стали автомобильные гонки. Они появились в играх в начале XX века, одновременно с организацией соревнований на автомобилях. Первые автомобильные гонки, хоть и немногочисленные, были событием, привлекавшим к себе всеобщее внимание. Чудом казался и сам автомобиль, посмотреть на который во время гонок собирались все жители деревень и провинциальных городов. Управлять автомобилем — вещь недоступная для ребенка. В детских же книгах можно было помечтать о самостоятельной езде на машине (но там не обходилось без морализаторства)**.

* В этом же ряду игры про парусные гонки. В игре «Парусная гонка» (1891) неудачи ожидают игроков при попадании на мель и скалу, столкновение с рыбацкой лодкой лишает игрока хода, а с торпедой — заставляет выйти из игры (всего сорок два хода).

** В стихотворной книжке «Путешествие на автомобиле» (М.: Изд. т-ва И.Д. Сытина, 1913) мальчик рвется поуправлять отцовской машиной. Во сне ему это удастся, но поездка на автомобиле превращается в кошмарную гонку, длящуюся до утра.

И мальчик вскочил и отцу рассказал
О том, что он ночью во сне увидал.
А папа сказал ему: «Милый, учись,
Чего ты не знаешь, за то не берись,
И то, что сегодня ты видел во сне,
Послужит, надеюсь, уроком тебе».

Зато в настольных играх участником автомобильных гонок мог стать каждый, и без всяких наставлений.

Основой картонажных гонок были игры на полях, оформленных в виде шоссеиной трассы. Передвижение фигур на этих полях шло только в одном направлении (а не по кругу, как в «скачках» или «велосипедных гонках»), поэтому картонные поля делались длинными и раскладывались на полу, а не на столе. Таким образом, настольная игра легко переходила в любимую у мальчиков игру в машинки (свинцовые фишки изготавливались в форме маленьких автомобилей). Коробки игр украшались изображениями шоферов в стильной одежде (кожаная кепка, перчатки, очки) за рулем новеньких авто, а на игровых полях схематично воспроизводились маршруты реальных гонок. Первые российские гонки были организованы по трассе Петербург — Москва. Им посвящено издание «Автомобильная гонка Москва — Петроград. Новая оригинальная игра, воспроизводящая известную автомобильную гонку (игра без костей с картами)» (1915)*. Поле прямоугольной формы, разделенное на шестьдесят долей (каждая обозначает 10 км), схематично изображает шоссе Петроград — Москва (северную столицу символизирует Медный всадник, Москву — Царь-пушка). Маршрут идет только в одном направлении (нет кругов, спиралей), что приводит к удлинению поля. Шоссе разделено на десять делений с наименованием пунктов (Клин, Тверь, Торжок и т.д.). По разноцветным дорожкам движутся маленькие автомобильчики-фишки разных цветов. В дороге могут произойти разного рода случайности, влияющие на ход гонки. Эти случайности изображены на картах, которые выдает кассир: поломка машины, замена колеса, шлагбаум и т.д. Случайности приводят к снижению скорости (например, на карточке с надписью «плохая дорога» обозначено 20 км, то есть два деления при максимальных шести). После выполнения указанного на картах игроки возвращают их кассиру. На основе дореволюционной игры в конце 1920-х годов было выпущено издание «Автогонки Москва — Ленинград». К «случайностям» относились житейски-приземленные реалии: автомобилист задавил курицу, утку или свинью (стоимость штрафа возрастает), задержался перед закрытым шлагбаумом или из-за ремонта моста, сменил лопнувшую шину; испортился мотор, машина съехала с дороги в кювет (ход назад), машина поднимается в гору (надо отнять от показаний один ход), машина едет с горы (удвоение хода), машина налетела на столб (выход из игры). Пародийный автопробег в романе И. Ильфа и Е. Петрова «Золотой теленок» (1931) напоминает комические автопробеги в настольных играх. Правда, в них шоферы, как и другие персонажи «гуськов», простаки, а не жулики. В то же время они не лишены той тяги к авантюризму, которая роднит их с великим комбинатором Остапом Бендером.

* Реклама «Автомобильных гонок» Ермишкина: «Все игры великолепно исполнены в 7 красок и лакированы. Прочные коробки. Цена вне конкуренции. Продаются везде».

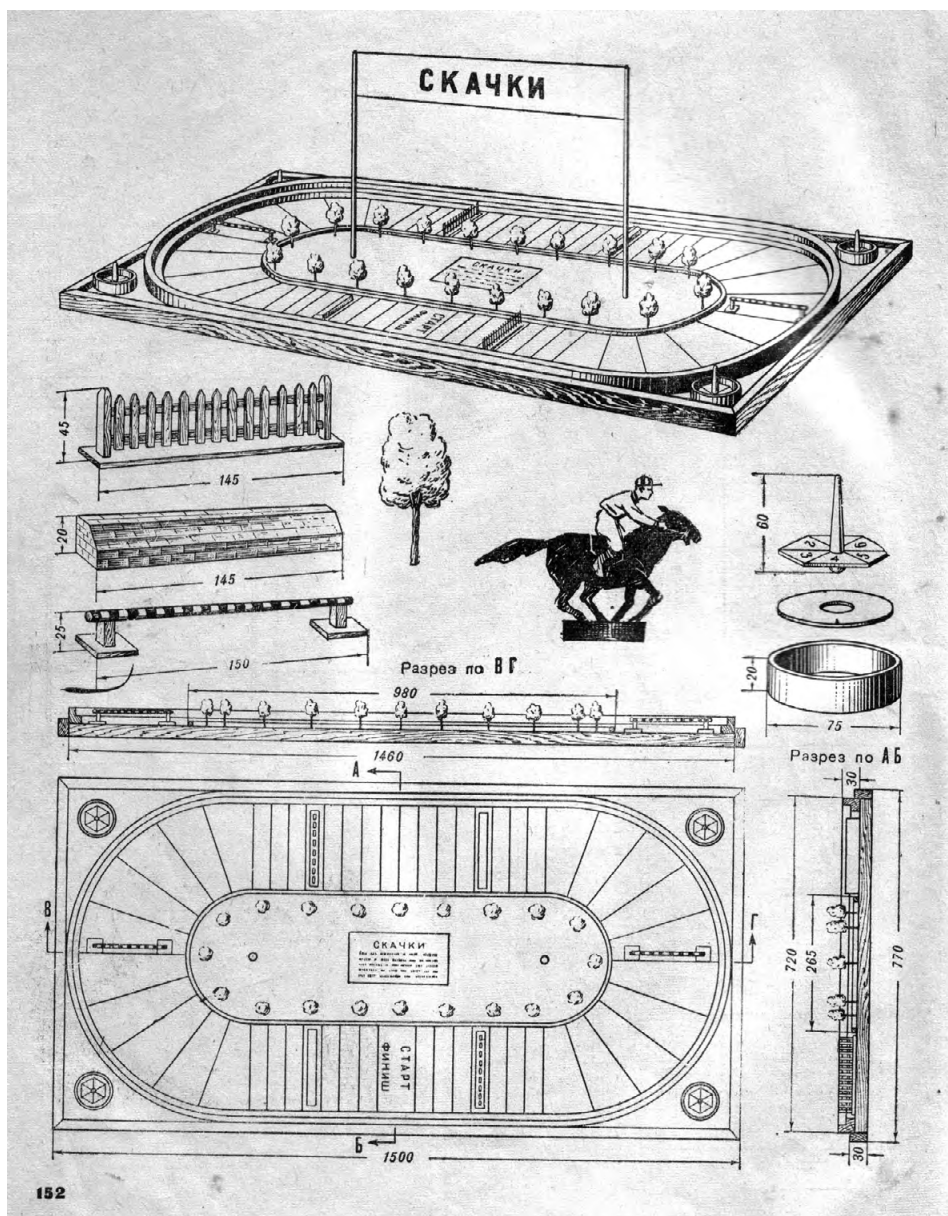
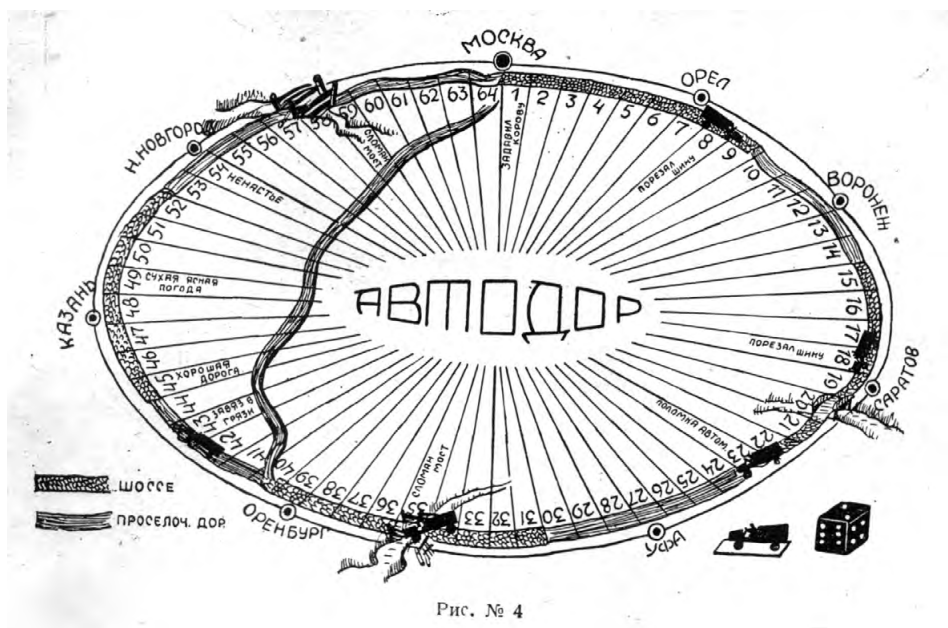


Схема игры-макета «Скачки», предназначенного для коллективной игры в игротекке (1962)

В 1920-е годы игры на сюжеты автомобильных гонок стали выходить под новым названием «Автодор». Этой аббревиатурой называлось общественно-политическое движение в поддержку развития советского автомобильного транспорта. В нем, как и во всей общественно-политической деятельности (от посадки деревьев до посадки «врагов народа»), участвовали и дети. В 1932 году был устроен показательный автопробег Москва — Ногинск: юные



Изображение игрового поля к игре «Автодор» (1929)

автомоделисты соревновались на педальных автомобилях, которые они изготовили своими руками в кружке при фабрике «Трехгорка».

В целях пропаганды автодора в детских изданиях печатались материалы по истории автомобиля и его современному производству. Поскольку автомобильная промышленность в СССР только создавалась, фотоматериалы брались исключительно из иностранных источников². Поражающие воображение модели американских автомобилей сопровождались комментариями типа «каждый четвертый ребенок в Нью-Йорке голодает». К концу 1930-х годов комментарии остались, а иностранные фотографии исчезли со страниц советских изданий.

В игре «Автодор» (1920-е) играющие состязаются в быстроте езды на автомобилях. И хотя передвижение фишек-автомобилей осуществляется традиционным способом (с помощью кубика), разработчики игры добавили ряд новых приемов (деление маршрута на разные этапы сложности, использование игральных карт с осложняющими условиями). Маршрут проходит по краю игрового поля овальной формы (всего шестьдесят четыре хода) с обозначенными прогонами (Москва, Нижний Новгород, Казань, Оренбург, Уфа, Саратов, Воронеж, Орел). Круговой пробег между этими городами имеет разную степень сложности (темная линия — шоссе, пунктир — проселочная дорога). На хорошем участке скорость удваивается, на проселочной дороге ход автомобиля резко меняется. Помимо особенностей трассы, на ход игрока влияет погода.

Игрок, попавший на трудный участок (тому, кто на шоссе, погода безразлична), должен тянуть одну из шести карт со значением: «ненастье» (ход только по четным показаниям), «сухая ясная погода» (ход по всем показаниям), «завяз в грязи» (пропускает очередь), «завяз на лошадях» (пропускает две очереди), «хорошая дорога» (скорость удваивается), «разлив реки» (вновь тянет карту). Но и на шоссе встречаются осложняющие обстоятельства (например, поломка машины — игроку надо отправляться назад в Уфу для ремонта, или порванная шина, что означает пропуск очереди). Если игрок попал на дорогу, пересекающую игровое поле наискосок, то это значительно ускоряет путь. Комических происшествий в советском «Автодоре» нет — название обязывает серьезно относиться к развитию автомобильного транспорта, даже если это всего лишь настольная игра.

Науки в игрушках

Идея использовать игры для обучения детей грамоте, счету и основам наук принадлежит европейским филантропам XVIII века. Их английский предшественник Дж. Локк предлагал для обучения грамоте играть с ребенком в азбучные кубики (игр такого типа в ходу еще не было, поэтому воспитатель должен их изготовить сам)*. «Чадолубец» Геллерт, труды которого высоко ценились в России, предлагал использовать для освоения азбуки деревянные дощечки, эти же дощечки подойдут для обучения азам архитектуры. Послужат ребенку и географические карты, разглядывая и играя с которыми ребенок «нечувствительно» освоит географию: «Должно их научать буквам без азбуки и показывать оные, наклеив или нарисовав на игрушках, на стене или на дереве, и, как скоро они их заметят, то в ту пору им показывать можно и в книге, и то через некоторое время. <...> Небольшие же деревянные штуки, сделанные таким образом, что можно из них составить порядочное здание, которое оно [дитя] в состоянии находится сложить и разобрать по своему мнению, подадут ему играючи понятие и название различных архитектурных частей; равным образом и географические чертежи будут для него приятным и полезным упражнением»¹.

Филантропические идеи подвигли педагогов XVIII века к созданию «полезных» игр. Их авторы (среди них были и дамы) имели практическую потребность в разработке пособий для обучения своих воспитанников и воспитанниц (в том числе и высокородных). Педагогические идеи реализовывали производители и издатели, для которых «полезные» игры стали поистине золотой жилой. Всякое упоминание о «легчайшем способе освоения наук» служило хорошей рекламой для продажи игры.

Настольные игры, в основе которых были картинки и схемы, привносили в процесс обучения необходимую наглядность. Учебная литература того времени отличалась многословной описательностью, так что игровой материал служил немалым подспорьем в обучении. С помощью настольных игр брались учить чтению и счету, географии и этнографии, астрономии и истории, ботанике и зоологии, морскому и торговому делу. Поскольку правила игр печатались одновременно на нескольких языках, то игры становились пособием при обучении языкам. Изготавливались также специальные «грамматические» игры

* Локк предлагал: «Можно сделать, например, многоугольник и на грани наклеить буквы, выкидывая буквы (как в костях выкидывают цифры), и ребенок изучит их шутя» (Цит. по: Соколов П. История педагогических систем. СПб.: Изд. О.В. Богдановой, 1913. С. 281).

для овладения грамматикой иностранного и русского языка*. Настольные игры на годы опережали школьные методики в области оформления учебного материала. Правда, применение этих игр ограничивалось рамками элитарного обучения с домашними гувернерами и нанятыми учителями. Со временем сфера применения обучающих игр расширилась: в казенных учебных заведениях стали использовать наглядные пособия, многие из которых сделаны на основе игр. Среди экспонатов Петербургского Педагогического музея была большая коллекция «полезных» игр (например, географические кубики). Эту коллекцию сотрудники музея вывозили на международные образовательные выставки, получая за них высокие награды (пример того, как иностранные модели игр становились высококачественным отечественным изделием).

Идея «полезных» игр популяризировалась не только в педагогических трактатах XVIII — начала XIX века, но и в книгах для чтения: в них давались примеры детского досуга, проведенного с пользой. «Полезными» играми, согласно описаниям и рекомендациям, занимаются дети обоего пола. Французский писатель-педагог А. Беркен считал образцовым досуг дворянской девочки, которая взяла за правило в послеобеденное время заниматься с географическими картами. «Она складывала вместе все европейские государства и приготавливалась сказать матери своей имена столичных городов каждой земли, как маленький брат ее вошел в комнату и, бросив на стол шляпу, смешал все государства и республики»^{2, **}. Маленькие карты, которые пыталась сложить девочка, были деталями большой ландкарты, разрезанной на отдельные части. Пояснения к географическим названиям, написанным на карточках, помещались в отдельной брошюре, по которой мать могла проверить познания дочери в географии.

География была одной из самых популярных тем в настольных играх, начиная с XVIII века. Изучение географии входило в программу обучения юного дворянина (поэтому незнание дворянским недорослем географии достойно осмеяния в комедии Фонвизина). Для юношества выпускались путешествия и географические описания разных стран. Русский переводчик предпослал французскому изданию книги по географии стран Европы следующий

* В журнале «Патриот» печаталась серия игр под названием «Уроки грамматики в действии». В игре использовались изображения кружков, которые надо было закрыть жетонами разных цветов (цвет соответствовал разным частям речи):

«I. Дети выигрывают столько телегов или жетонов, сколько они означат 1. *имян*, накладывая на каждое по *белому* жетону, 2. *глаголов*, накладывая на каждый по *красному* жетону, 3. *частии*, оставляя для каждой белое место или накладывая *желтым* телегом.

II. Если дети ошибаются, означая сии разных родов слова: то они платят один телег тому, кто поправляет или наставнику.

III. На конце игры каждый считает свои жетоны, и кто найдется в выигрыше, тот пользуется почестями игры и объявлен президентом партии» (Патриот, журнал издаваемый Н. Ильиным. М., 1804, май. С. 157).

** Гендерные принципы в воспитании дают о себе знать и в таких деталях: брат трижды рассыпает карты, старательно выложенные сестрой, прежде чем мать, наблюдавшая за детьми из другой комнаты, одергивает малолетнего мужчину.

комментарий: «Описание путешествий, представляя в настоящем виде религию, нравы, обычаи и образ жизни разных народов земного шара, сближает нас с обитателями земель отдаленных. Оно истребляет предрассудки, происходящие от невежества и расторгающие связь, которая должна бы соединять всех людей, яко детей единого Бога»³. В географических познаниях нуждалось не только российское юношество, но и взрослая публика, часто не блиставшая познаниями в области географии. Так что географические игры могли сослужить добрую службу для всех членов домашней компании. Примером многоадресного использования может служить издание «Географический учитель, или новейший способ самим собою научиться всеобщей географии, для всякого возраста и состояния людей, в 3 видах: 1) игра в компании; 2) игра учительская; 3) забавная игра в заклады и штрафы; по описанию царств природы пяти частей света, с пирамидою, гравированными картинами, представляющими национальные их одеяния и 6-тью географическими ландкартами всех частей света и глобусом» (издана в типографии Московского университета в 1814 году). Как следует из подробного названия, игрой можно пользоваться в компании взрослых, жаждущих знаний, в учительской деятельности и для развлечения с детьми. Стоит только внести небольшие уточнения в правила. Игра начинается с бросания кости для определения частей света (1 — Европа, 2 — Америка, 3 — Африка, 4 — Азия, 5 — Австралия, 6 — кидают еще раз). Затем из футлярчика вытаскивается карта с изображением представителя народности, обитающей в этой части света. Картинка имеет номер, согласно которому игрок располагает свою фишку на большой игровой карте в виде пирамиды. С помощью кости игрок движется вверх и вниз по пирамиде, получая бонусы или платя штрафы. К игре прилагалось «Описание любопытное разных достопримечательных народов, обитающих в пяти частях света», полное анекдотических сведений. Согласно описанию, россияне обладают крепким телосложением, благодаря которому они могут переносить без урона здоровью жестокий мороз и неудобоваримую пищу во время многочисленных постов. Анекдотичным (на взгляд европейца) кажется тот факт, что русские простолюдины лечатся от всех болезней с помощью трех лекарств — «водки, чеснока и бани».

Набор географических карт в этой игре служил «учительским» приложением. Другие разновидности настольных игр изготовлялись непосредственно на основе географических карт. Создателями и пропагандистами таких игр были картографы и издатели географических атласов*. Так, успех игры в пазлы связывают с деятельностью английского гравера Д. Спилсбери, который стал выпускать географические карты Англии, наклеенные на кусочки дерева.

* Сопоставление игровых полей с географическими картами свидетельствует о большом влиянии ландкарт на развитие настольных игр (Mensch, spiele mich. Über 40 Spiele aus dem goldenen Zeitalter der Brettspiele / Gesammelt von Brian Love. 1979. С. 10).

Ландкарты и игры на их основе воспринимались как новшество, достойное описания в рассказах и загадках («Где моря и реки не имеют воды, города домов, а поля плодов? На ландкартах»)⁴. Уровень картографической науки в России был довольно высок, а вот мастерских по производству глобусов и разрезных карт практически не было. Русские издатели пользовались лекалами европейских географических игр, на картах которых были представлены государства всего мира, в том числе и Россия. Текстовый материал в разделах, посвященных Российскому государству, издатель составлял в соответствии с отечественными нравами и ценностями.

Одну из первых российских географических игр составил Иван Тодорский в 1798 году и издал ее в типографии московского Сената. Иван Тодорский был любителем систематизации, будь то сведения из географии, литературы или языка⁵. Издание, им придуманное, называлось: «Географическая игра в карты, или Способ научиться самим собою географии, располагая на столе к северу 37 Государственных карманных ландкарт по приложенному при оных плану с показанием столиц, рек, границ и пространства земель по назначенным градусам и компасам, показующим Север... При чем приложены Объяснение слов содержащихся в географии и наставление как располагать географическая карты». Свой труд Тодорский начинает со «всеусерднейшего приношения» дочерям И.П. Архарова, генерала от инфантерии, бывшего военным губернатором Москвы. Автор обращается не только к малолетним «архаровцам», но и ко всякому «любезному соотичу». «Вот тебе предлагаю новейшее полных и верных географических ландкарт собрание, из тридцати семи листов состоящее, из коих каждая изображена номером и означана компасом, показывающим Север. <...> Сия система в свете еще не бывалая, а новая, и, следовательно, никто сию колоду не разыгрывал». Издание своей игры Тодорский объясняет пламенным желанием отвлечь юношество от пагубы игральных карт. «Любезный Соотич! Предлагаю очам твоим, из любви единственно к Российскому Юношеству составленную сию систему, дабы оно во младых летах своих, вместо карточных с тузами и шестерками игр, занималось сею благородною колодою, просвещающею разум и представляющею как в зеркале всю вселенную» (с. XI). Игру в географическое лото проводит родитель или воспитатель по предложенной методе. «Ежели ты имеешь детей или по естеству тебе данных, или по доверенности тебе в воспитание порученных, то, сидя за столом с ними, занимайся сею игрою и полагай карты, смотря на план по начертанным на них номерам и по компасам к Северу; чрез сутки ж давай каждую карту дитяти для выучки на ней столиц, рек, границ, градусов и наименований отдельных внутренних владений; а иногда, вынув из колоды карту и показав изображение ея, спрашивай: какое государство? чтоб оно по одной фигуре назвало его по имени. — Таким образом, молодое дите с великою охотою и удобностию может недель в шесть

или, по крайней мере, в два месяца играючи, совершенно выучиться географии...» (с. XII). Располагая географические карты в системе, указанной в правилах, ребенок сложит полную ландкарту с названиями городов и местностей.

Другой популярной темой «полезных» игр конца XVIII — начала XIX века была этнография. Сведениям из этой науки обучали специальные этнографические игры, описывающие расы и народности земного шара. Этнография, представляющая в лицах и костюмах экзотический мир, содержит богатый материал для игры. Интерес к этнографии поддерживали приключенческие романы, герои которых попадали к диким племенам и странствовали по неизведанным землям. Картинки из этнографических игр могли служить иллюстрациями к этим романам.

В начале XIX века была издана «Новоизобретенная игра физиогномика, или изобретение различных народов, обитающих на земле, с кратким описанием их нравов, обычаев, вероисповеданий, жилья, одежды и образа жизни, расположенных по частям света. Сочинение, служащее к научению юношества к познанию географии и украшенное 32 раскрашенными картинками». Игра открывается описанием тех удовольствий, которые несет с собой обучение средствами игры («Никогда нравоведение не бывает столь приятно, никогда сие не проникает в юные сердца, как в то время, когда оно соединено с удовольствием и дружится с играми и забавами»). Из тридцати двух карт четырех цветов (обозначают расы) нужно составить подборку из трех карт одного цвета. В зеленый цвет окрашены карты «татарской или монгольской» породы, красной — кавказская порода, желтой — американская или караибская, черной — эфиопская или негритянская. Сведения об этнографических типах и условиях жизни разных народов брались из переводных учебных пособий*. Эти пособия отражали первоначальный уровень этнографической науки с «предпочтениями» в отношении той или иной расы и народности. Так, карты «кавказской» (европейской) породы имеют в игре преимущества перед картами других рас.

Российские издания этнографических игр имели свою сверхзадачу: познакомить ребенка с разнообразием народностей, населяющих Россию, а также вызвать в душе юного дворянина чувство патриотической гордости за великую империю. Игра «Дитя россиянин, или Новая географическая игра для детей, служащая увеселением и наставлением к познанию государства Российского»

* Образец этнографического описания из учебной книги 1844 года. «Кавказское племя имеет цвет тела белый, щеки большею частью румяные, лоб прямой, лицо продолговатое, глаза голубые, серые и темно-карие, волосы длинные, гладкие и тонкие; ресницы густые и длинные, брови более или менее дугообразные, рост стройный. Сюда относятся все жители Европы, западной Азии, северной Африки и северной Америки. — Народы, принадлежащие к кавказскому племени, более других склонны к общественной жизни и гражданской образованности. Из всех племен кавказское племя есть самое красивое» (Детская энциклопедическая панорама. Чтение, логико-практические взгляды, опыты и рассуждения для развития понятий и умственных способностей детей 1 и 2 возраста. При оном атлас, состоящий из черт, заключающих изображения, методически составленные и расположенные / Сост. М. Гутт. М.: в тип. А. Семена, 1844. С. 97).

(1830–1832) была задумана ее автором Иваном Гурьяновым с познавательнопатриотическими целями. «Оная содержит в себе изображение обитателей каждой губернии в их одеяниях, гербы губерний, пределы губерний, качество почвы, произведения, уездные и безуездные города, места достопримечательные и границы широт и долгот разных местных губерний». Иван Гурьянов был известен как автор пересказов в патриотически-народном стиле. Занимаясь компиляцией сведений из разных областей знаний, Гурьянов издавал сборники для невзыскательных читателей (к ним относились и дети). Разновидностью компилятивных сборников были и настольные игры. Среди них — «Новоизобретенный складной глобус, для детей, с астрономической при оном географией, расположенной в вопросах и ответах, служащей легчайшим способом к познанию положения, порядка и движения всех светил небесных в отношении к обитаемому нами земному глобусу и с приложением в 6-ти таблицах изображений систем мира, сферы, всех до сих пор открытых планет, изменений луны и как солнечных, так и лунных затмений» (1824)*.

Издатели игр стремились придерживаться принципа научной системности, опираясь на солидных авторов учебных пособий. В первой половине XIX века это в основном немцы, позднее — русские зоологи, географы, натуралисты. Но иллюстративный материал оставался сплошь заграничный (как наиболее качественный). Так, в издании «Зоологическое лото в 180 хромолитографированных картинах, содержащих в себе животных, млекопитающих, птиц, рыб, насекомых, пресмыкающихся и мягкотелых» (1893) были использованы картинки из иностранных изданий В. Гогельберга, автора зоологических атласов. Тексты же к картинкам были подобраны из популярных изданий русских натуралистов и зоологов (Л.П. Сабанеева, Н.В. Бобрецкого и др.). Наличие таких текстов отмечалось как достоинство русской «педагогической игры»**.

Внутри одной игры соединялись сведения по самым разным наукам (учебники XVIII века представляли собой компендиумы по всем наукам сразу). Школьная методика XIX века отказалась от подобной универсальности, а в играх пестрый калейдоскоп фактов и сведений считался вполне уместным. «Историко-географическая игра, или легчайший способ приобрести сведения о замечательных предметах истории, географии и частию первоначальной астрономии» (1845) состояла из больших карт на всякие умные темы

* Науке о звездах была посвящена «Астрономическая игра, содержащая первоначальные понятия о шарообразности земли, о главных точках и кругах сферы, служащих к объяснению суточного и годового обращения земного шара» (1845).

** «Прилагаемый объяснительный текст должен считаться необходимым дополнением изображаемого предмета, без чего, конечно, картина была бы только сухим изображением представляемого». Игру предлагалось использовать также для изучения иностранных языков, называя животное по-французски (один орех), по-немецки (два ореха), по-английски (три ореха; если судить по орехам, то самую большую трудность представлял английский язык как мало изучаемый в России). Когда ряд картин будет закрыт, играющий должен рассказать что-либо из жизни животного, получив за это три ореха или одну конфетку.

(исторические и естественно-научные). К этим картам прикладывался лист с игровым путешествием на остров святого Фомы. Этот вымышленный остров находился где-то у берегов Африки и был населен дикими народами. Тот, кто ошибался, попадал на этот остров, лишаясь права носить звание «просвещенного человека». Все вопросы в игре были взяты исключительно из европейской истории и географии (например, «какие украшения Карла Великого хранились в Нюрнберге?»). Чтобы вернуться в Европу, «жилище соревнования и просвещения», надо было справиться со всеми трудными вопросами.

В тех играх, где был русский материал (географо-этнографический или исторический), обязательно присутствовала патриотическая риторика (размеры империи и ее природные богатства предоставляли для этого много возможностей)*. «Складная карта Европы» А. Лосева начиналась с панегирика любезному отечеству. «Больше половины Европы занимает одна страна, одно государство — это любезное наше отечество *Россия*, к коей принадлежит царство Польское и великое княжество Финляндское. Отечество наше, *Россия*, распространилось не только в большей половине Европы, но занимает еще втрое больше Европейской части *России* огромные страны в Азии — Сибирь и Закавказье и в Америке — Российско-Американские владения, так что все наше любезное отечество, в настоящее время, представляет самое обширное государство целого света, да и никогда и нигде такого огромного государства и не бывало, как наша милая *Россия*, управляемая мудрыми Отцами Отечества — нашими Государями» («Складная карта Европы для детей», 1855. С. 4). После такого вступления издатель переходил к описанию самой игры («Желая соединить приятное с полезным, мы составили для вас географическую игру из складной карты, состоящей из вырезанных штучек, которую вы должны соединить одну с другою, для составления целой карты Европы»). Составление карты из дощечек — занятие увлекательное (подобие игры в мозаику или пазлы). Правда, те, кто занимался реальным обучением детей в корпусах и гимназиях, в таких играх пользы не видели**.

Издание «Науки в игрушках, развивающие умственные способности и познания детей. Живописное издание» (1857) включало в себя пятнадцать литографических таблиц большого размера, напечатанных красками с золотом. Такого роскошного издания для детского досуга на русском языке еще не было, так что его издатель Маврикий Вольф имел все основания для гордости.

* Европейские географические издания тоже служили целям воспитания граждан, так что без пафоса и патриотической риторики не обходилось и в них.

** «Чтобы складные картины приносили пользу, необходимо делать со смыслом подбор картин и разрезать эти картины так, чтобы одна часть была в малой зависимости от другой, смежной с нею, так, чтобы ребенок научился непременно следить по оригиналу» (Сборник игр и полезных занятий для детей... С. 34). В брошюре «Географические игры и занятия. От 8 до 12 лет» (Сост. Михайлов. В тип. М. Демакова, 1870) предлагается разрезать дощечки, соблюдая географические границы.

Составитель игры В. Прохоров был по роду службы преподавателем истории в Морском кадетском корпусе (отбор материала в игре предназначен для мальчиков). Используя свой опыт и знание воспитанников, он включил материал по разным разделам наук, перемежая его развлекательными играми. В издание входили карточки с изображениями животных, глобус, географические карты, орел для стрельбы в цель (развлечение для тех, кто преуспел в знаниях), вооружение древнего воина, этнографические портреты племен, таблица с частями букв, лабиринт с пирамидами, сфинксом, вазами, мумиями (для изучения истории), портреты с подвижными лицами (для отдыха).

Издание «Альбом географических карт России, расположенных на 80 листах по бассейнам морей, или замечательный и поучительный детский гранпасьянс» (1859) было составлено из колоды карт с раскрашенными гербами, картами губерний, видами городов, фабриками, занимательными зданиями. На больших карточках обозначены номера морей, ограничивающих Россию. С помощью этих номеров игроки определяли принадлежность маленькой игровой карты к той или иной части Российской империи.

Географические карты, как и другие настольные игры, предназначались для детей обоего пола. Но заниматься ими надо было с учителем, которого нанимали, как правило, для мальчиков. Поэтому издатели то и дело проговаривались, рекомендуя свои игры только мальчикам. «Мальчик, занимаясь складыванием кусков, на которые разрезана карта, забавляясь этим так же, как обыкновенным кастетом, но при этом незаметно и, так сказать, невольно учится географии» («Складные разрезные карты земного шара, пяти частей света и России»). Игра в кастет была разновидностью игры в разрезные картины — из частей складывалось целое изображение определенной конфигурации. Таким целым могла стать географическая карта.

Между тем занятия с географическими картами увлекали не только мальчиков, но и девочек. В родительских и педагогических дневниках отмечалась склонность детей обоего пола к рассматриванию географических карт и совершению воображаемых путешествий по ним. Мальчикам интересны были географические и топографические знания*, девочек привлекали воображаемые поездки и приключения**. Но для тех и других карта, по словам писательницы-мемуаристки, «была расцвечена дивными красками и жила сложной

* «Он очень рано начал читать и, едва разбирая буквы, уже ознакомился с картой, по которой всегда и путешествовал, останавливаясь в больших городах. Он очень хорошо знал, как проехать из Москвы в Берлин, какие города нужно проехать, что в этих городах замечательного. Кроме географической карты, он великолепно знал карту Москвы» (Гречишникова А. Михуньи царства, этюд по психологии игры // Детство и юность. Их психология и педагогика. М.: Работник просвещения, 1922).

** «По целым часам я стояла над картой и мысленно путешествовала на верблюдах по пескам Сахары; мчалась на диком мустанге в пампасах Южной Америки; вместе с детьми капитана Гранта искала его в камедовых рощах Австралии; с капитаном Гаттерасом забиралась к Северному полюсу, в царство вечной ночи» (Вербицкая А. Указ. соч. С. 123).

таинственной жизнью»⁶. Рассказ наставника пробуждал детское воображение яркими фактами, которые ребенок дополнял своими фантазиями. «В предлагаемом труде автор знакомит с методою, как должно пользоваться играми для запечатления в уме ребенка многих фактов без всякого обременения памяти. <...> Я могу сравнить хорошо веденную игру с путешествием, которое предпринял бы ребенок под руководством наставника. Отличительная черта знакомства со страной во время путешествия заключается в *медленном* накоплении частных фактов» (к таким фактам относится знакомство с названиями населенных пунктов, план местности, рельеф страны, сведения о водных путях)⁷. С этой целью публиковались игры с конкретными отрезками пути. Например, в издательстве Тарасенкова была сделана игра под названием «Как попасть в Москву, объехавши все губернии Европейской России и Кавказа. С гербами губерний» (1890-е). Игра знакомила с географией России и особенностями каждого города в историческом, промышленном и торговом отношении⁸.

Одним из популярных вариантов «географических» игр были «путешествия вокруг света». С географией эти игры были почти не связаны — на игровых полях давались условные изображения материков и континентов (иногда с аллегорическими фигурами, их обозначающими). Зато такая игра служила своеобразной иллюстрацией к литературе о путешествиях. Издание «Путешествие вокруг света, занимательная игра для всех возрастов» (1876) представляло собой вариант «гуська» в сорок пять ходов (используются две кости), маршрут которого проходил по морям и океанам. Отдельные номера обозначали попутный ветер, дающий право на передвижение вперед, а другие — противный ветер, отбрасывающий игрока назад. Если игрок достигал какой-либо части света, то он получал в награду четыре марки. Издатели считали, что игра на карте с изображениями материков принципиально отличает это издание от прочих. «Предлагаемая нами игра была изобретена несколько времени назад и у нас была вовсе не известна. Мы полагаем, что оказываем услугу, восстанавливая эту игру для нашего общества, которое имеет очень мало игр в этом роде в своем распоряжении». По мотивам морских странствий было сделано издание «Путешествие вокруг света» (1891). Игр под таким названием вышло множество, и все они были обязаны своим появлением творчеству Жюль Верна. Книжки этого писателя в популярной форме знакомили с географией материков и океанов, пробуждая серьезный интерес к географическим картам.

Фаворитами среди «полезных» игр были лото. Правила игр в лото не отличались разнообразием. Типичный образец таких правил воспроизведен в игре: «Географическое лото для детей, состоящее из 25 карт, с 300 номеров. Названия различных мест земного шара, выбранных преимущественно из России и других государств Европы, а также из Азии, Африки, Америки и Австралии, с приложением указателей, чем эти места знамениты и где именно

находятся, т.е. в какой части света, в каком государстве, при какой реке и т.п.» (1859). После обоснования целесообразности игры с традиционным тезисом о единстве пользы и удовольствия («цель этого географического лото — доставить детям, вместо бесплодной траты времени при их играх, пользу и удовольствие») излагаются правила:

1. Номера на картах следуют в порядке натурального ряда чисел от 1 до 300.
2. Под каждым номером выставлено по русскому и по-французскому названию города, острова или целой провинции, с обозначением, где они находятся на земном шаре, с указанием части света, государства, области, реки и т.п.
3. На билетиках, заменяющих фишки обычного лото, отпечатан тот же текст, что и в клетках карт.
4. Во время игры, вынув билетик, говорят не только номер его, но и содержание. «Это полезно в том отношении, что дети, повторяя имена государств, морей, рек и проч., знакомятся с ними незаметным образом, играючи, усваивают их в своей памяти и, следовательно, облегчают уже для себя несколько труд, долженствующий быть при будущем серьезном, систематическом изучении географии» (С. IV).
5. Чтобы дети удобнее могли запомнить названия мест, а также для того, чтобы извлечь из игры более пользы и занимательности, составлено краткое описание, чем такие-то города, острова или земли занимаются.

Несмотря на очевидную пользу познавательных игр, они не слишком быстро входили в русские воспитательные практики. В начале 1840-х годов издатель «Детского журнала» А. Башуцкий сетовал: «Какие же у вас есть игры? *Домино, лото, крепость, храм счастья, красный гусь, скупой и пр.*? Все это ужасно старо, да и какой в этих играх толк? Кто из вас поумнее, побойчее, тому нет даже средства выказать свою догадливость или знание — только плати марки, да закрывай номера, а выигрывает тот, кому поможет слепой случай! — Нет, нужно выиграть самому; победа приятна и похвальна тогда, когда она есть следствие собственного умения, искусства или ума; тогда-то можно гордиться ею»⁹. Издатель предлагал «занимать детей умными играми», которые «доставляют средства научиться». Но такие игры требовали участия взрослых, готовых потратить на подготовку игры не один день. Согласно рекомендациям, старший в семье раздает игровые карты за день-два до игры и объявляет, что за каждую карту будет подарок. Чтобы его получить, ребенку надо назвать все двенадцать мест своей карты и перечислить, чем они занимательны. Поскольку свою карту игрок может закрыть раньше в силу случайного попадания билетиков с вопросами, то «надо не обидеть

и вознаградить за труд тех, которые хотя и не выиграли, но хорошо знают заданное». Такая оговорка призвана подчеркнуть, что главное в географической игре — не случайность, а знания. Детям рекомендовалось сверять игру с учебниками по географии. В «Географической игре для детей» (1859), изданной Ф. Студитским в двух отделениях (география России и всеобщая география), был подзаголовок — «для повторения и изучения географии»*. Повторять приходилось немало — 308 географических названий по России и 706 названий из всемирной географии. Они были написаны на мелких карточках, а в брошюре давались пояснения. Например, «Або — губернский город Або-Бьернеборгской губернии в Великом Княжестве Финляндском, при Ботническом заливе» или «Августов — уездный город Августовской губернии в царстве Польском при августовском канале и р. Нейте». Номера страниц в конце каждого текста отсылают к учебникам Студитского «География России для детей» и «Всеобщая география». Автор игры ссылается на свой преподавательский опыт: «Я знаю из опыта, как занимает детей, когда они вынимают билеты и отвечают на них». В качестве награды предлагается почетное звание «старшего географа». Подобная метода, может и хороша для обучения, но в целом напоминала экзамен по географии (тем более что к игре не полагались даже картинки — нужно было все самому показывать по учебной карте). По словам рецензента, «здесь заботятся единственно о том, чтобы переработанный материал географии навьючить памяти ребенка посредством игры, в которой воспитатель пользуется любовью дитяти к механическому перебиранию каких-нибудь предметов. И это называется наукой?»¹⁰

Вопрос о том, что считать наукой и как преподавать географию, был предметом общественного обсуждения. В учебной практике география как наука сводилась к описанию расположения стран и перечислению частных. Вывод преподавателей географии звучал неутешительно: «Ни одна наука не представляет такого печального явления в России, как география. Не принятая в университетах, не доведенная до полного развития в гимназиях, она остановилась на одних частных и осуждает воспитанника заучивать множество предметов, не принадлежащих ее области»¹¹.

Частностями были заполнены также «полезные» игры, в состав которых входили таблицы со столбцами названий, цифр, грамматических форм¹². Все это вместе взятое превращало игру в разновидность скучного учебного занятия, построенного исключительно на запоминании. «Прежде дети учась

* Федор Студитский был преподавателем географии. Он выступал противником устаревших принципов обучения, к которым относил «классификации и заучивания». Свои учебники он рекомендовал использовать матерям, не имеющим возможности нанять в провинции хорошего учителя. «Я предназначаю свою географию для детей обоого пола, может быть, она более принесет пользы девицам, потому что они большею частию воспитываются дома и притом такое изложение географии неумоительно» (Всеобщая география для детей / Сост. Ф. Студитским. СПб.: Тип. Торгового дома С. Струговщикова, Г. Похитонова, Н. Водова и Ко, 1859. С. V).

играли, ныне стараются о том, чтобы и играя они учились, или по крайней мере развивались»¹³. От такого досуга ребенку было немного радости.

Игровое начало продолжало жить в картинках — ими игра отличалась от учебных пособий. Издатели рекламировали «живописность» своей игровой продукции, а составители подчеркивали отличие игры от «скучных» учебных книг. «Увлекаясь игрою, дитя привыкнет к рассуждению, к ясному изложению объяснения видимых предметов, а также шутя и легко научит слагать, вычитывать, умножать и решать, зная, что его уже интересуется не урок, а игра»¹⁴. Одно из типовых изданий XIX века так и называлось «живописное лото» (его содержание могло быть самым разным)*.

Особенно выразительными были изображения растительного мира. Одна из ботанических игр называлась «Флора-отгадчица. Совершенно новая картонированная игра для всех возрастов, даже для взрослых» (1859). «Флора-отгадчица» состояла из красочного футляра с шестьюдесятью четырьмя карточками, на которых были изображены акварелью пятьдесят четыре сорта садовых и полевых цветов. В игру входило восемь розовых и восемь голубых таблиц с названиями растений. Издание «Цветы для юношества» (1885) представляло собой набор из сорока карт, которые складывались по принципу квартета.

Популярность цветочной темы в настольных играх нельзя объяснить только интересом к ботанике. Цветы служили украшением наряда и интерьера, были тайными знаками отношений (для их разгадывания издавались «языки цветов»)**.

Принцип живописности лежал в основе игры под названием «Лото-питореск». Его основное назначение — учить языкам, но для большей «пользы» авторы подбирали слова из разных наук. Образец такой игры «Лото-питореск на нем., рус. и фр. языках с живописным изображением различных предметов: естественной истории, математики, оптики, астрономии и т.п.»***. Игра, составленная из живописных картинок, имела в обществе большой успех. В качестве «умных слов» брались случайные понятия и предметы (дрожки, огнедышащая гора, сахар, транспортир, черкес, Мадагаскар) в неожиданных сочетаниях. Подбор картинок на «полезные» темы был и в карточных играх.

* В шесть часов вечера А. Тютчева разрешала своей четырехлетней царственной воспитаннице побегать по залам или играть в лото. «У нас есть также живописное лото с изображениями повседневных вещей, в него можно играть на том языке, который ей хочешь преподавать. Это увлекательная игра, и она позволяет занять ее внимание на какое-то время, благодаря ей малышка выучила немало французских слов» (Тютчева А. Воспоминания. При дворе двух императоров. 2008. С. 417).

** В игре «Флора» (1885) надо было одеть фигуру, используя в наряде цветы. Эта игра «вызывает и способствует развитию у детей вкуса к изящному, легко поддерживаемому приложенными и изящно раскрашенными рисунками. Одевание фигур вполне представлено вкусу ребенка».

*** «В лото-питореск играют точно так, как в обыкновенное лото, с тою разницею, что цифры заменены здесь изображением предметов, отыскиваемых на картах, по вынутым билетам, на которых находятся французские и немецкие слова».

Например, в известной карточной игре «Черный Петр» (1885) пары надо составить из представителей одной национальности. Черного Петра, как не имеющего «национальной» пары, игроки стараются сбить. Тому же, кто в конце игры останется с Черным Петром на руках, подрисовывают черную бороду.

Большинство картинок были перепечатками из иностранных изданий — красочных и ярких. По словам современника, «очень изящно изданными» были английские складные картины*. Однако не всегда иноземная эстетика соответствовала российским вкусам. Потребители игр жаловались на то, что заграничные лото в картинах отличаются «неразборчивостью выбора для них предметов — уроды с длинными носами, паяцы, карикатуры, знамена, гербы и т.п.». Но, как признавал современник, «наш семейный круг, подчиняясь требованиям детей, за неимением ничего лучшего, не перестает их покупать». Издатели потрудились выпустить лото, подходящее для русского семейного досуга («Лото в картинах», 1884)**. В игру входило 144 оригинальных картинки с изображением знакомых ребенку предметов. Разглядывание картинок на знакомые ребенку сюжеты принесет немалую пользу для его развития («Нет занятия, нет игры, после которой дети не бросились бы с охотой рассматривать картинки. Созерцание картинок развивает в них самостоятельность, развивает способность мыслить»).

Однако своих художников русские настольные игры так и не имели. Если профессиональные рисовальщики брались за оформление игр, то делали это без учета специфики игры. Но для большинства же художников игры были областью «низкого искусства», и для такого пренебрежительного отношения были основания. Иллюстрировать приходилось порой примитивные (а иногда и просто безграмотные) издания. Хороший рисовальщик изготовил игру «Путешественник», изданную Е. Наливайкиной в 1849 году. В состав игры входили двадцать четыре карты с изображением сценок, которые произошли с путешественником в разных краях. Ведущий читает карточку с предложением, в котором опущено последнее слово. Игроки отгадывают его и закрывают изображение шашкой. «В первый раз дети отгадывают слова, а в следующие игры они их вспоминают. Читающий на очереди не должен подсказывать. <...> В этой игре можно, как в простом лото, назначить выигрыш за амб, терно или катерну». Тексты, составленные для игры, представляли собой набор случайных

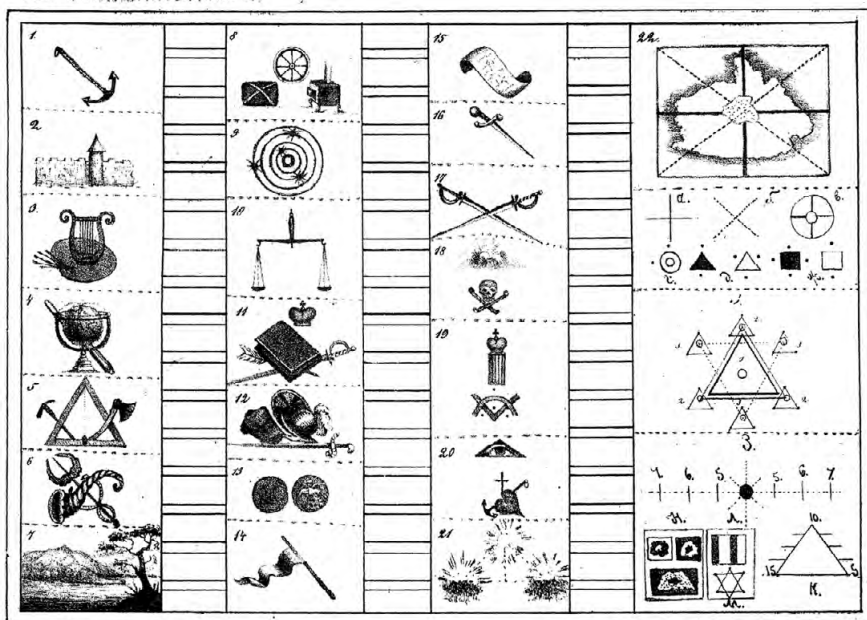
* «Особенно хороши картины домашних животных, но цены этим картинам непомерно высоки» (Сборник игр и полезных занятий для детей... С. 34).

** «Игра эта ведется таким образом: раздаются карты с картинками всем играющим детям, соответственно с возрастом и степенью подготовки каждого ребенка в том языке, на котором желают вести игру. Затем вынимают карточки, внятно читают текст на выбранном языке, дети переводят его на другой язык, отыскивают на картах соответствующий прочтенному слову или фразе рисунок, и покрывают его вынутой карточкою. Выигрывает тот, у кого будет покрыт целый ряд картин» («Лото в картинах», 1884).

сведений из этнографии разных стран и континентов (от северных стран до Южной Америки). «Путешественник знает суровость зимы в России, осознает также приятность быстрой езды... (в кибитке)». «Путешественник находит китайскую архитектуру красивой в легких строениях и особенно... (в павильоне)». Этнографические сведения соседствуют с сентиментальными мотивами в описании «диких» и «бедных»: «Путешественник был тронут гостеприимством одного бедного семейства в Сибири и охотно отведал блюда капусты, которые подал ему... (мальчик)». Сентиментальные клише используются героем и в оценках самого себя: «Путешественник сравнивает легкомыслие юности с игривой... (бабочкой)». Избитые литературные формулы превращали игру в пародию на сентиментальное путешествие, а обилие опечаток и ошибок усиливало ощущение пародийности (при этом игра была дорогим и вполне серьезным изданием для детского досуга).

Игровой формат требовал краткости в изложении материала, упрощения языка и точности формулировок. В то же время сведения, сообщаемые в игре, должны быть интересными и запоминающимися (перечислить по ходу игры 300 географических названий с их описаниями — не простое дело). Для этой цели лучше всего подходил жанр анекдота, которым широко пользовались издатели игр. Источником анекдотических историй из области естествознания и географии служили как популярные, так и научные издания (многотомная «Жизнь животных» Брема полна увлекательными, но малодостоверными историями). И чем анекдотичнее факт, тем больше у него было шансов попасть в игру. Новейшие факты соседствовали с описаниями из старинных книг, что придавало играм полуфантастический характер. «Америка изобилует множеством рудокопных заводов. Азия изобилует более плодами и приносит великое множество пряностей. Африка, где рождаются арапы, жарче всех. Европа, которая пространством всех менее, но более всех науками прославляется. Полинезия, которая лежит под тропиком Козерога, по новости своей мало известна» (из издания 1818 года)¹⁵.

Составителями «полезных» игр были авторы, далекие от науки, но набившие руку на изданиях для детей и народа. Миша Евстигнеев с живостью излагал сведения по любым наукам, сопровождая их утилитарными советами. «Лук необходимая приправа к кушанью как в сыром, так и в других его изменениях. Первоначально лук был вывезен из Азии и в диком состоянии в России не встречается. Неумеренное употребление лука вредно» («Ботаническое лото в рисунках с описанием, приспособленным к детскому возрасту», 1875). Точно так же «с пользой» для детей и народа Миша Евстигнеев пересказывал Пушкина, например его «Сказку о попе и работнике его Балде», благоверно заменив попа на купца. «Жил был купец Кузьма Астолоп по прозванью Осиновый лоб. Пошел Кузьма по базару посмотреть кой-какого товару. Навстречу ему Балда идет сам



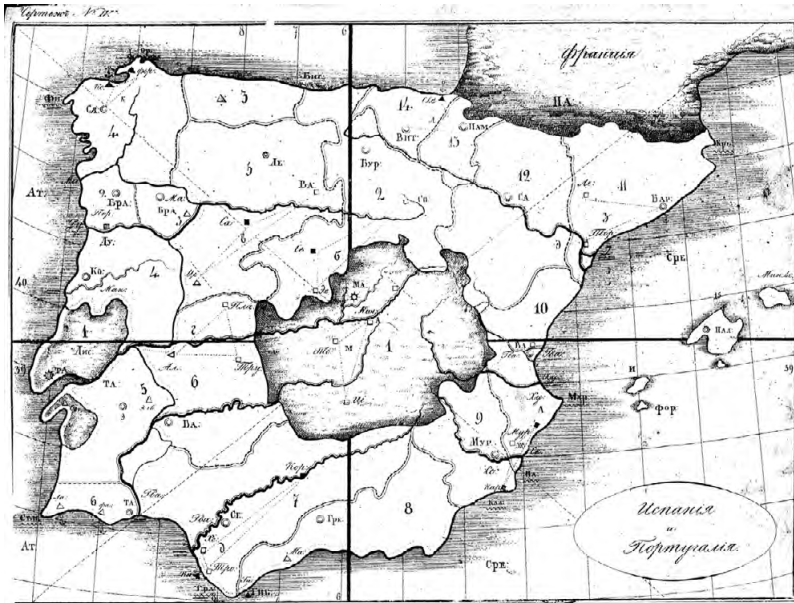
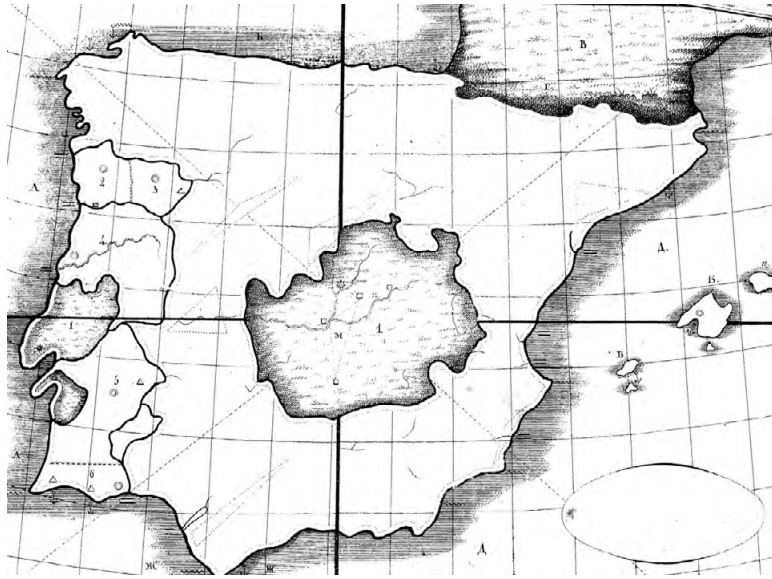
Историческая и географическая эмблематика. Немая и полунемая карта Испании (1844)

не зная куда» («Сказка о купце Астолопе и работнике его Балде (А. Пушкин)»). Свои пересказы Евстигнеев сопровождал наставительными советами:

Нужно всем из нас трудиться
 Спозаранку привыкать,
 Чтоб чего-нибудь добиться
 И нужды чтоб не знать.
 («Честный труд»)¹⁶.

Поскольку за составление «полезных» игр брались беллетристы, то и весь текст познавательной статьи они превращали в сплошную беллетристику. В «Географическом лото для детей» 1859 года краткие сведения о различных городах переплетаются с историями из жизни известных личностей. О Петрозаводске сказано: «В этом городе жил несколько времени Петр Великий, основал тут же важные в России чугуноплавильные пушечные заводы и лечился здешними минеральными водами. В соборном храме Петрозаводска и до сего времени хранится образ, который был пожертвован императором Петром из походной его церкви». При этом не упомянуто даже географическое расположение города.

Другой тип подписей на карточках лото — кратко-информативный, как в «Полном географическом лото пяти частей света», изданном Дм. Трегубовым в 1861 году. России отведено 288 заданий, Европе — 192, Азии — 96,



Африке — 48, Америке — 72, Австралии — 24. Издатель стремился к краткости в формулировке вопросов-ответов, как это и требуется в лото. «Реки, впадающие в Белое море: Онега, Северная Двина»; «Три главных племени населяют Европейскую Россию: славянское, финское, татарское»; «Число всех жителей империи с лишком 60 млн»; «Правление монархическое, самодержавное и наследственное в мужеском колене, по праву первородства». Но «научный» стиль в игре не выдерживается, и рядом с информацией — легенды («Белозерск,

уездный город Новгородской губернии, при Бело-озере, стоит на месте древнего Белозерска, столицы Синеуса») и эмоциональные оценки («Петергоф, при Финском заливе, с прекрасным садом. Казенная фабрика писчей бумаги есть самая лучшая в России»). Вторгаются в географию и факты из недавних военных событий (Крымская кампания). «Соловецкий монастырь на острове Соловках; в 1854 году монастырь был безуспешно бомбардирован англичанами». География находится в явной зависимости от популярной истории (учителя географии жаловались на второстепенную роль географических знаний). Так, среди важных географических пунктов названо село Деулино, расположенное в четырех верстах от Троице-Сергиевой Лавры. Оно «замечательно по миру, заключенному в 1619 году между Россией и Польшею»*.

Составители игр, зная, как падки дети на всякие интересные сведения, старались включить их в свои издания. «Лото племен и народов. Этнографическая игра для детей, состоящая из 12 карт с 144-мя названиями различных племен и народов, с описанием их быта, нравов, обычаев и религии» (1897; 2-е изд., 1916) было составлено Иваном Кондратьевым. Он же — автор «Полного самоучителя русской азбуки в зоологических картинках» (1900), а также детских книжек («Степка-растрепка, похождения одного неисправимого шалуна», 1910). В этнографической игре на каждой карте было изображено двенадцать лиц разных народностей (с подписями под каждой), а в билетиках названы типы и народы, изображенные на картах (всего таких карт в игре двенадцать). После того как выдернут билетик, надо сказать не только «название типа, но и что за тип, т.е. место или страну, где обитает, чем занимается, образ жизни, нравственные обычаи, религия». В изложении этнографического материала И. Кондратьев дает волю воображению и эмоциям. «Тунгусы — народ, населяющий Сибирь от реки Енисея на восток до Охотского моря и до китайской границы. Тунгусы селятся в лесах, степях и на морских берегах, занимаясь звериным промыслом, скотоводством и рыбалкою. Олени и собаки — все их состояние. Нравы дикие и суровые. Вера их — шаманство, основанное на предрассудках, суевериях и обманах шаманов-пройдох. В своем существе шаманство есть видоизменение одной из вер, по которой поклоняются высшему существу, живущему на солнце, и многим второстепенным существам».

Великодержавная позиция, излагаемая в игре, далека от подлинной этнографии. Между тем этнографическая тема в детской литературе того времени разрабатывалась пусть и не профессиональными этнографами, но авторами, чуждыми миссионерского высокомерия и много знавшими о жизни народов окраинных районов империи. В рассказах и путевых заметках они описывали быт и верования инородцев (так именовали представителей различных

* Ошибка издателей: мир был заключен в 1618 году.

народностей, проживавших в Российской империи). О широкой географии в описании этнографических типов можно судить по названиям рассказов последней трети XIX века: «Шамсинор, рассказ из башкирской жизни» В. Львова, «Ойзи и Олень, рассказ из жизни лопарей» В. Харузиной, «Вогул Никита» А. Смирнова, «Юдик, рассказ из жизни самоедов на Новой Земле» К. Носилова, «Жена Ахмета, рассказ из башкирской жизни» П. Инфантьева. В этнографических рассказах автор изображал себя в роли свидетеля или участника национального праздника, религиозного обряда (обычно — шаманского камлания). При этом он стремился увидеть обряд глазами инородцев, избегая нравственных выводов и ссылок на собственную культуру. Не редкостью были публицистические заявления по поводу последствий русской колонизации, часто негативных*. Авторы этнографических рассказов включали в тексты географические карты, фотографии, рисунки с натуры, выписки из научных статей. В играх же научность ограничивалась компиляцией сведений из устаревших учебных пособий (игра живет «вторичным» материалом).

Фантазии в изложении научного материала, как и сама идея обучать «играя», вызывали сомнение в том, что настольные игры полезны как средство обучения (сама роль игр в детском досуге не отрицалась). Противники «теории увеселительного обучения» ссылались на мнение Руссо, считавшего, что главное — не развлекать ребенка, а вызвать у него интерес к учению**. Владимир Одоевский, который был не только автором книг для детей, но и составителем «Руководства для первоначального преподавания в приходских училищах, а также в семейном кругу», высказывался против «полезных» игр. «Одно из важных заблуждений состоит в желании, сколько можно, облегчить для учеников преподавание, устранить, сколько возможно, труд и сделать учение почти забавой. На этом заблуждении основаны азбуки под видом картинок, игрушек и прочего тому подобного. Преподавание таким образом не достигает своей цели, ибо ребенок смотрит на картину и тем и ограничивается»***. В обзоре детской литературы, составленном Ф. Толлем, были и рецензии на «полезные»

* Очерк К.Д. Носилова о вогульской школе предваряется таким вступлением: «Я путешествовал в стране воголов, настоящих дикарей, которые вот уже более трехсот лет никак не хотят поддаться влиянию русских, перенять их жизнь, и упорно отстаивают в лесах свою самобытность» (Носилов К.Д. У воголов. Очерки и наброски. Тюмень: СофтДизайн, 1997. С. 278).

** Руссо с антипатией писал о новых методах обучения чтению. «Изобретают читальные ящики и картины и превращают комнату ребенка в какую-то типографскую мастерскую» (Цит. по кн.: Колодца Д.А. Детские игры. Их педагогическое и психологическое значение / Пер. с итал. Московское книгоиздательство, 1909. С. 114).

*** «Цель первоначального преподавания есть: приучить человека знать труд и уважать труд» (Одоевский В.Ф. Избранные педагогические сочинения. М.: Учпедгиз, 1955. С. 207). Одоевский был сторонником разнообразных форм обучения, в том числе с элементами игры. В рассказах «Из дневника Маши» (изданы под псевдонимом дедушки Иринейя) описана географическая игра, затеянная отцом с малолетней дочерью. В игре используется «немая» (контурная) карта, наклеенная на доску. На этой карте были сделаны дырочки, куда вставлялись пуговицы с названиями российских городов. Отец предлагает играть в «извощика»: если девочка правильно «доставит» его в указанный город, то отец расплачивается за проезд медяками. Если же город показан неправильно, то «извощик» должен вернуть плату «пассажиру».

игры, в том числе на «Науки в игрушках, развивающие умственные способности и познания детей» (1857). Критик называет это издание «образчиком того направления, которое породило географическое лото и другие подобные сыропы, подслащивающие горькую пилюлю науки. В руках опытного и умного воспитателя такие игры, конечно, могут быть не лишены пользы. Только не нужно приписывать им большего значения, нежели они на самом деле имеют»¹⁷. Завершается обзор призывом к родителям, которые «должны предвидеть для них [детей] жизнь, полную мозольного труда»¹⁸.

Вне критики оставались азбуки и арифметические лото, ставшие общепринятым средством тренировать умения детей в грамоте и счете. В «Сборнике игр и полезных занятий», составленном И.Я. Гердом, по этому поводу писалось так: «Обыкновенное лото также не представляет ни малейшей работы для ума, так как выигрыш здесь вполне зависит от счастья. Такое лото может служить только для того, чтобы помочь научить ребенка читать числа. Но есть лото очень хорошее для практикования детей в умственном сложении, вычитании, умножении и делении. Это лото известно в продаже под названием «Новой арифметической игры Краковского»¹⁹. Новое арифметическое лото не так уж отличалось от старых — все тот же принцип счета в уме и поиск итоговой цифры на своей карточке*.

Азбучные игры составлялись из дощечек с написанными на них буквами. По такой азбуке училась грамоте малолетняя героиня повести Е. Сысоевой «История маленькой девочки». Азбука представляла собой лакированный деревянный ящик, в котором лежали четырехугольные желтые дощечки с крупными черными буквами. Благодаря использованию этого ящика процесс изучения азбуки, по словам писательницы, «прошел великолепно». В играх типа «маленький наборщик» дети, подобно типографским работникам, составляли на специальной доске слова или предложения («Моя типография или как я научилась читать. Новая игра для малолетних»)**. Издание было хорошо тем, что не только обучало азбуке, но и давало материал для ролевой игры.

Другой тип настольных азбучных игр — карточки (дощечки) с изображениями предметов на буквы русского (или иноязычного) алфавита. Такие азбуки считались традиционными, поэтому издатели пытались разнообразить

* «Арифметическое лото» считалось игрой, которая «весьма полезна не только для детей, но даже и для взрослых». Она состоит из двух видов карт: на одних написаны арифметические действия, на других — результаты. Когда кассир выкликает какое-либо арифметическое действие (например, 4×23), то «всякий из играющих соображает в голове, сколько составит 4×23 , и у кого есть на карте 92, тот говорит вслух это число, получает у выкрикивающего отрезок, которым и покрывает номер». Кто первым покроеет все карты — выигрывает кассу (Собрание игр с описанием их приготовления и употребления. С. 9).

** «Как скоро метода составления слов из передвижных отдельных букв будет принята везде в семействах, в короткое время умножится число молодых людей, подготовленных не только к переходу в учебные заведения, но и в способные типографские наборщики для разных языков и, т.о., обусловливается безбедное, честное существование целого поколения» (Детская библиотека. Поучительная игра на шести языках / Сост. И.А. Д...а. СПб., 1872).

их. Издание «Буквы-картинки, учебное пособие для обучения грамоте, по системе Ф.Ф. Розенера, рис. В.С. Шпака» (вторая половина XIX века) составлено из тридцати шести раскрашенных табличек, помещенных в коробку. «Издание не следует смешивать со старой азбукой с картинками. Буквы-картинки совершенно новые, имеющие целью облегчить начало обучения, связав печатное начертание буквы с обозначением его звуков посредством рисунков предметов, схожих по начертанию с начальными буквами их названия». Так, букву «о» изображает рисунок обруча, «с» — изображение серпа, «ж» — жука. Подобное графическое решение было оригинальным.

Выпускались и такие азбуки, где буквы складывались из отдельных кусочков. Издание «Полезная забава» (1863) состояло из ста восьми карт для складывания букв и слов. Разрезной материал помещался в особые ящички и мог использоваться в самых разных целях — от обучающих до развлекательных. Подробное описание включала в себя «Поучительная азбучная игра или ящик для чтения всякого возраста» (1855). «По мнению опытейших и просвещеннейших педагогов *ящик для чтения есть легчайший, единственно удовлетворяющий и следовательно более всех рекомендуемый способ для первых упражнений в чтении. Поэтому он уже давно принят везде в школах; но до сих пор он еще мало распространен в домашнем воспитании, где еще довольствуются различными букварями и азбуками в картинках...*». Для домашних наставников и родителей издатель рекомендует следующие виды занятий:

«Ящик для чтения может быть употреблен трояким образом. Он служит:

1. Воспоможествованием при первых упражнениях в чтении.
2. Вспомогательным средством для облегчения при первых мнемонических упражнениях юношества.
3. Занимательным препровождением времени для всякого возраста».

Для маленьких детей выкладывание букв, как и кубиков, — это вид самостоятельной деятельности. «Наблюдайте ближе детскую натуру: какая радость для них, когда им удастся сделать что-нибудь самим!» Ребенок раскладывает буквы по разным отделениям ящика, вынимает их оттуда, соединяет в слоги и в слова, разбирает слова и составляет новые соединения. Дети постарше могут придумывать названия городов, животных, растений, которые нужно отгадывать. Таким образом, разрезные азбуки легко становились материалом для игр со словами*. Комплект игр находился в «поучительной бонбоньерке». Игры, в ней помещенные, предназначались для обучения языкам детей от трех

* Издание «Новая семейная игра каприз. Для детей! Для взрослых!» (СПб., 1881) состояло из букв разного цвета (всего цветов было четыре). Из них надо было выложить слово «каприз». Если игрок вытаскивал букву такого же цвета, как и его карточка, то он брал эту букву себе, если чужого — то отдавал ее.

ВОИНЫ ДРЕВНИХ НАРОДОВЪ.



Разрезные листы с фигурами древних воинов

до четырех лет. «Дитя, забавляясь, с легкостью присваивает себе знание двух алфавитов, из коих составлены все слова и выражения в его столбике, и будет в состоянии, подобно наборщикам, составлять все буквы, собирать и положить их обратно на свои места» («Детская библиотека. Поучительная игра на шести языках», 1872). Благодаря такой игре малолетний россиянин мог стать настоящим полиглотом (игра включала материал на русском, английском, немецком, французском, итальянском и испанском языках). Такие цели вдохновляли родителей на приобретение «полезных» игр для своих детей.

Сами же дети относились к покупаемым для них играм по-разному. Многие жаловались на скуку от необходимости считать в игре марки, ходы (особенно если игры были без картинок). Утомляло заучивание и запоминание, превращавшее игру в урок под руководством наставника. Но были и другие оценки. Авторы воспоминаний с благодарностью писали об играх, которые помогли им в детстве легко и прочно запомнить многие факты и сведения. Сошлемся на мнение Натальи Грот. «Способ воспитания нашего был самый



Карточки для игры в лото для изучения иностранных языков (нач. XX в.)

разумный: мы в первом детстве всему учились играя, а между тем незаметно приобретали много познаний. <...> Так, мы рано выучились географическим названиям по прекрасно составленному лото, в котором обдуманно были выбраны только самые главные и существенные имена земель, рек, городов и проч. Было и арифметическое лото, по которому мы научились считать и запоминать твердо таблицу умножения. В эти игры взрослые всегда сами играли с нами, так что всякая игра была вполне осмысленна и полезна». Когда осиротевшую девочку отдали учиться в один из петербургских женских институтов, она с горечью заметила, что родственники, приходившие навестить «монастырок», никогда не приносили им книги или игры, а только сладости²⁰. В родительском доме, где девочка росла вместе с братом, будущим известным географом Семеновым-Тянь-Шанским, книги и игры очень ценились. Как и в семье Татьяны Пассек, издательницы детского журнала «Игрушечка». В памяти мемуаристки сохранились семейные вечера за обеденным столом: девочка рассматривала географические карточки с названиями государств и их главных городов, а рядом сидела мать за рукодельной работой и рассказывала дочери об этих городах²¹. Познавательными играми занимались дети императорской семьи. Среди иностранных изданий в коллекции царских детей — «В полете вокруг земли» (нем. «Im Flug durch die Welt»). Это лото с большими картами, изображающими континенты, и маленькими карточками с текстом и деталями картин. Новшеством

были игры, правильность ответа в которых можно было проверить с помощью загорающегося электрического сигнала («Главные города европейской России. Игра-пособие для изучения географии с применением электричества»). В первые десятилетия XX века появились увлекательные игры по палеонтологии, посвященные «юности земли». Сюжеты этих игр напоминали путешествия в прошлое, описанные в популярных научно-фантастических романах*.

Игры в разрезные географические карты были отброшены в одночасье после революции, когда оказалась перекроенной вся мировая география, а из школьной программы был убран этот предмет. О возобновлении изданий разрезных географий мечтал М. Горький, сетуя, что таковых не выпускают для советских детей. В письме, опубликованном в газете «Ленинская смена» (август 1933), Горький предлагал карту Союза Советов наклеить на фанеру, в разные цвета окрасить области, районы, места мощных строек и разрезать карту на мелкие фигурные куски (таким же образом можно сделать карты стран Европы, Азии, Америки и Австралии). Горький считал, что занятия с такой картой будут привлекать ребенка цветовым разнообразием (в оценках игр пролетарский писатель оставался эстетом)**: «Соединяя эти куски, ребята будут не только знать географию своей страны, но и научатся тонко различать цвета и нюансы цветов». Невинные развлечения с цветными кусочками географической карты должны идти под лозунгом: «Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить!»²² Пожелания Горького были частично выполнены — КОИЗ подготовил несколько таких игр. Издание «Географическая мозаика» (1930-е) состояло из восемнадцати секторов и двух маленьких глобусов, служивших образцом-подсказкой. Уголки смешивают, выкладывают на стол, а потом по очереди складывают карту. Но подобных изданий было немного. Советский житейский опыт подсказывал, что польза от этих игр невелика, производство недешево, а приобретение невыгодно (детали быстро изнашиваются и теряются). Самым практичным типом географической игры в советское время стали географические лото, составленные из карточек-вопросов и картинок-ответов, — дешево и сердито.

* «В этой игре изображаются по данным геологии (науке об истории земли) и палеонтологии (науки об ископаемых) те перемены, которым подвергся земной шар и обитавшие на нем животные. Цель игры — дать сведения о жизни земного шара в доисторические времена и населявших тогда его животных и растениях в разные периоды его многомиллионной вековой жизни» (Детство и юность земли. Научная игра для старшего возраста и взрослых. Л.: «Начатки знаний», 1924). Каждый ход «гуська» посвящен периоду истории Земли: от № 1 (Земля в виде раскаленного шара) до № 25 (появление на Земле человека). В игре используются две косточки. Одна определяет количество ходов от одного до шести, другая имеет две буквы Д (детство) и Ю (юность), при выпадении пустых сторон игрок пропускает ход.

** М. Горький знал толк в детских игрушках. По воспоминаниям современников, игрушки, которые он дарил детям друзей или знакомых, всегда были интересными по содержанию и оригинальными по оформлению. Балерина Нина Тихонова получила в детстве от знаменитого пролетарского писателя лакированную коробочку с миниатюрной игрой из 6 карт и костяного волчка, покрытого узорами (японская игра, наподобие рулетки) (Тихонова Н. Девушка в синем. М.: Арт, 1992).

Атений русской истории

В тех семьях, где достаток позволял заниматься образованием детей, приобретались игры на исторические темы. Знание мировой и отечественной истории было объемным и обязательным (как при домашнем, так и при казенном обучении). Заучивать приходилось множество исторических фактов, начиная с глубокой древности и заканчивая Новым временем. В помощь учащимся издавались «синхронистические» и хронологические таблицы, составленные европейскими педагогами*. Заучиванием фактов преподавание истории никогда не ограничивалось. На примерах из мировой и отечественной истории воспитывались гражданские добродетели и патриотические чувства. Как писал Николай Полевой, автор популярной истории для первоначального чтения, «то, что внушают нам вера, совесть и добродетель, и то, от чего стараются оне отвратить и отвлечь нас, мы видим в Истории в живых примерах»¹. Живыми примерами была наполнена историческая беллетристика, произведения которой составляли основной объем детского чтения XIX века.

Историю не только учили и читали, в нее много играли. Игры на исторические темы, переведенные с немецких изданий, появились в конце XVIII века. Одно из первых русских изданий — переведенная с немецкого «Историческая игра для детей, или Новый и самый легчайший способ под видом забавы обучать детей истории. Свою игру переводчик М. Брешковский посвятил С.О. Апраксиной. Возможно, по ее просьбе игра, привезенная из Германии, была прислана в качестве образца издателю. Автором «Исторической игры» была М.В. Шмальц, педагогическая деятельность которой была связана с обучением девиц. Немецкая воспитательница проштудировала трехтомную «Всемирную историю для обучения юношества» И.М. Шрекка и извлекла из нее материал для своего издания. «История» Шрекка была хорошо известна русским читателям по нескольким переводам (с 1787 года) и считалась образцовым учебником для юношества. Поскольку сам М. Брешковский, по его словам, был далек от воспитательной деятельности, он советовал самый простой способ проведения игры — брать карту одну за другой по принципу

* Директор немецкой гимназии Ф. Штрасс составил «синхронистическую» таблицу в виде эмблемы реки, разделенной на отдельные рукава-потоки. Каждый поток делился на временные периоды (с древности до Нового времени). Красочная эмблема Штрасса изображала историю разных народов как непрекращающийся поток жизни человечества. Эмблематическая схема всемирной истории висела в кабинете Г.Р. Державина. Образ реки времени, уносящей в небытие «все дела людей», стал темой его последнего стихотворения «Река времен в своем стремленьи...» (1816).

лото. Всего таких карт было сорок шесть штук, на каждой карте помещалось двенадцать вопросов. Ответы по этим вопросам находились в трех книжках, прилагаемых к игре. Специфика игры требовала краткости и ясности в ответах, так что издатель вынужден был избегать «пространнейшего изъяснения». Он извиняется за краткость изложения, боясь упреков в «несерьезности». Между тем именно краткость (хотя и относительная) отличала историческую игру от многотомных учебных историй. Для того чтобы обучающееся юношество могло разобраться в них, составлялись исторические таблицы, как, например, таблицы немецкого педагога Нимейера («О чертежах и фигурах указание, как употреблять Историческую табель», 1767), которые служили приложением к атласам истории. Подобными таблицами пользовались также составители исторических игр, раскладывая материал по билетам и карточкам. Эти таблицы прикладывались к играм, большая часть которых была сделана по принципу лото. Таблицы помогали особенно там, где речь шла об изучении древней истории, с обилием дат и имен (считалось, что все это необходимо знать малолетнему дворянину). «Игра для детей, заключающая в себе краткую историю славнейших в древности особ обоюбого пола, с их портретами», переведенная с французского, была выпущена в типографии Московского университета в 1801 году. Ее автор Борис Соколов был воспитателем при детях князя Сергея Голицына. Игра была составлена из литографических портретов личностей древней истории (Гомер, Сафо, Вергилий, Аристофан, Софокл, Август и т.д.), размещенных на миниатюрных карточках. К ним прилагались исторические анекдоты, пересказанные в сентиментальном духе. О Гомере сообщается, что он «был так беден, что принужден был выпрашивать себе хлеб, но дарования его утешали его в несчастиях». Целая история посвящена Сафо. «Сафо совершенно успела в поэзии и заставила удивляться себе тех, кои читали ее творения. <...> Она отменно занималась кокетством, так была пристрастна к красавицам, что имела отвращение от мужчин» (отголосок представлений о том, что женщина, берущаяся за перо, занимается неприличным делом).

Служили историческим целям и «гуськи», но не часто, поскольку считались игрой легкомысленной и к серьезному историческому знанию непригодным*. Неприемлемыми для российского юношества были также «гуськи» на темы библейской истории. Издания таких игр, богатые гравюрами и подписями, изготовлялись в Европе, но на российский рынок не привозились. А вот сюжеты античной истории для «гуськов», издаваемых в России, годились.

* «Гусек, так же как и обыкновенное лото, не требует решительно никаких соображений со стороны играющих; здесь всем руководит счастье, а потому игру в гусек можно допустить только для пополнения свободного времени в таком случае, когда не найдется решительно никакого занятия, никакой другой игры. Насколько же бесполезен всякий гусек, исторический, географический и т.д., так как дети не обращают никакого внимания на названия, а думают только о том, нужно ли платить в кассу или получить из нее» (Сборник игр и полезных занятий для детей... С. 48).

П. Вдовичев переиздал литографическим способом европейскую игру под названием «Древние римляне, игра забавная и поучительная для юношества, с большою гравированною и раскрашенною таблицею и изъяснением» (1842). «Сия игра представляет ясную картину течения жизни молодого римлянина классического времени, происшествия и обычаи самые любопытные являются продолжением оной, начиная с колыбели его до совершенного возраста. Посредством сего способа мы надеемся приохотить юношество к изучению древних». На игровом поле изображались картинками этапы жизни и воспитания молодого римлянина: игра в кегли, претекста (мальчики носят этот вид одежды до 17 лет), вощеная табличка для письма, борьба на Марсовом поле и т.д. Передвигаться по игровому маршруту надо было с помощью кости, набирая или теряя марки.

Получить представление об эпохе помогали исторические костюмы разных народов. В живописном издании «Науки в игрушках, развивающие умственные способности и познания детей» (1857) были изображены воины разных эпох (древние египтяне, ассирийцы, греки, римляне, скиф и амазонка). По специальным линиям картинка разрезается на части и перемешиваются. После этого нужно составить целый рисунок, внимательно следя за деталями, чтобы «не приставить отрезанной головы римского воина к голове греческого и голову перса к египтянину, или не перепутать их одежды и обуви». Такая игра не была вольной забавой с бумажными куклами. Тому, кто составлял наряды древних воинов, надо было хорошо знать имена исторических героев и даты знаменитых сражений.

Заучивание имен и дат было основной методой преподавания исторической науки. Специфика каждого периода оставалась за рамками изучения. В одном ряду с историческими личностями находились мифологические и библейские персонажи, знание которых тоже было обязательным. В игре, составленной издателем «Детского журнала» А. Башуцким, было тридцать восемь таблиц (по числу веков с XX до Рождества Христова до XVIII века). В каждой таблице двенадцать квадратов с именами исторических и мифологических личностей (византийские императоры соседствуют с Дедалом и царем Эдипом). Играющие вытаскивают карточки с номерами, но закрыть ими номера на своих картах могут только тогда, когда расскажут историю лиц, обозначенных на карточках («остальные, о которых ничего не сказано, почитаются не вынутыми»). В брошюре, прилагаемой к игре, даются характеристики исторических деятелей в виде короткого сюжета (сентиментального, патриотического). «Ирина (780–802) — императрица на Востоке; ввела богослужение иконам, ласкаясь надеждою выйти замуж за Карла Великого, но обманулась в своих ожиданиях»². Императрица Ирина вызывает сочувствие, а вот Петр I изображается в ореоле славы. «Петр Великий (1673–1724) — Император Российский,

один из величайших смертных, преобразователь России и основатель Санкт-Петербурга, прославился своими путешествиями, победами, правосудием, мудростью и славою, которые он прочно завещал отечеству, открыв ему великую и завидную будущность».

В играх по русской истории научность отступала перед гражданским воспитанием: детей призывали знать русскую историю и гордиться ею. Основания для подобных призывов были: русскую историю юные дворяне знали хуже, чем античную («мальчики, знавшие подробности Марафонской битвы, ничего не знали о Бородине» — «Новые картины из быта русских детей» В. Дала). Эти мальчики воспитывались на увлекательных исторических книгах вроде «Плутарха для юношества» П. Бланшарда, в которых рассказы о древних героях перемежались гравюрами с их изображениями. Соперничать с этой роскошной и увлекательной книгой русским авторам было непросто³. Образцом исторических изданий для детского чтения была «История России в рассказах для детей» Александры Ишимовой (шесть томов этой истории выходили с 1837 по 1840 год). Тон книге задает эпиграф из стихотворения Жуковского «Певец во стане русских воинов» («Страна, где мы впервые / Вкусили сладость бытия, / Поля, холмы родные, / Родного неба милый свет, / Знакомые потоки, / Златые игры первых лет / И первых лет уроки, / Что вашу прелесть заменит? / О родина святая, / Какое сердце не дрожит, / Тебя благословляя?»). Ишимова пишет так, чтобы детское сердце «дрожало». Русских исторических деятелей, например Екатерину II, она сопоставляет с античными героями и богами, поднимая тем самым значение отечественной истории. «Вы будете удивляться делам этой государыни, как удивлялись некогда дети Греков и Римлян, слушая рассказы о знаменитых подвигах богов и героев своих. Да, в те благословенные времена Екатерина Великая была бы названа богинею»*. Ишимова приводит примеры образцовых детей, которые, несмотря на юный возраст, хорошо знают историю российского государства. Малютка Катя из одноименного рассказа, еще не научившись говорить, на вопрос «Где Петр Великий?» указывала пальчиком на висящий в комнате портрет Петра Великого (конечно, это заслуга воспитательницы, которая обращала внимание ребенка на изображение царя-реформатора).

По популярности с «Историей» Ишимовой могла соперничать только «Русская история для первоначального чтения» Николая Полевого (но эта книга была, скорее, учебного характера). Для детей и юношества издавались также книги с подбором картин по истории (роль текста там была невелика). «История России в картинах» (изд. Н. Дементьевым. СПб., 1863) была составлена

* История России в рассказах для детей. А. Ишимовой. Ч. 1–3. СПб.: в тип. Б. Фишера, 1841. Ч. 3. С. 2. Восхваляя русских государей, Ишимова выстраивает исторический Олимп, согласно своим представлениям о месте женщины в истории (благотворительность — главная добродетель для женщины). Идеал женщины во власти — это не Екатерина Великая, а императрица Мария Федоровна, «прославившаяся небесной кротостью» и благотворительной деятельностью.

В. Золотовым в объеме восьми выпусков и охватывала события от Рюрика до 1871 года. Василий Золотов — известный педагог, автор изданий для обучения грамоте и счету, а также книг для «досужего чтения» (под псевдонимом де-душки Василья). Материал в его книгах был составлен из текстов и сюжетных картинок*. По такому же принципу сделана «Русская история для детей, с картинками» (соч. Любецкого М. в тип. А. Семена, ч. 1, 1846, ч. 2, 1849). Казалось бы, именно такой «живописный» тип издания будет использован для исторических игр. Однако основой настольных игр по истории стали хронологии и учебные тексты (без иллюстративного материала).

Для ознакомления юношества с основными событиями русской истории был издан «Атенея русской истории. Игра, в которой дети легко знакомятся с главнейшими чертами русского бытописания» (1844). В «Предисловии» к игре сказано: «Подлинно, история, из тишины могильной вызывая минувшие поколения к назиданию потомства их, представляет нам примеры страстей, мнений и деяний веков протекших; а как ежедневный опыт доказывает, что примеры сильнее действуют на нас, нежели преподаваемые уроки, то нет и сомнения, что история, которая, по мнению знаменитейшего нашего Историографа, есть завет предков к потомству, составляет необходимый предмет для каждого, к образованию стремящегося человека». Ссылка на Карамзина как основоположника русской историографии должна подчеркнуть значимость затеянного издания. Автор извиняется за то, что такая серьезная тема предстает в виде «забавной игры». «С учением необходимым человек должен свыкаться как можно ранее. Нежная любознательная юность не соскучит, приобретая полезные истины, если только, отложив форму науки, она предстанет в виде простой забавы. Вот оправдание странной, может быть, мысли, представить детям черты Российской Истории в виде забавной игры». Игра, в которой принимают участие несколько особ, делится на три отделения по пятьдесят три вопроса в каждом. Столько же ответов помещено на отдельных картах. В первом отделении события в России с 862 до 1146 года, во втором — с 1146 до 1538 года, в третьем — с 1538 до 1796 года. Пятьдесят три карты раздает выбранный старшина, он же получает от каждого марки по числу карт. Перед началом игры на стол кладется «Лист путешествия в страну печенегов», вокруг которого располагаются игроки, именующие себя членами Атенея (места, где собирались любители просвещения).

Прием игровой карты с антипутешествием (в качестве штрафа) был заимствован из европейских «полезных» игр. Старшина читает вопрос и обращается

* Так, седьмой выпуск золотовского издания, посвященный Петру Великому, содержал следующие сюжетные картинки: «Царевна Софья угощает стрельцов»; «Прения раскольников в Грановитой палате»; «Повинная стрельцов»; «Прием посольских даров»; «Петр в слободе»; «Возвращение Петра из Троице-Сергиевой лавры»; «Неустрасимость Петра»; «Взятие Азова»; «Петр в Саардаме»; «Заложен Петербург»; «Обозрение поля Полтавской битвы»; «Ассамблея при Петре»; «Суд над царевичем Алексеем»; «Спасение погибающих в наводнение» (набор эпизодов из книг по русской истории).

за ответом к сидящему рядом. Если ответ правильный, то карта остается у отвечающего. При втором правильном ответе игрок получает марку. Если ответ неправильный, то игрок платит штраф и ставит свой паспорт на первую станцию по пути к жилищу печенегов, врагов просвещения. Если ошибется сам старшина, то он платит три марки. Если кто из отвечающих достигнет страны печенегов (расположенной между Волгой и Уралом), то лишается всего имущества, которое поступает в кассу (изгнанный может участвовать только в следующей игре). Выигравший же получает всю кассу. Вопросы, задаваемые в игре, предполагают точные знания исторических дат, имен и событий (Когда славяне приняли название руссов? Чем знаменита великая княгиня Ольга? Какое имело последствие крещение Владимира? Что достопамятного произошло в 1147 году? и т.д.).

Помимо хронологических знаний, в преподавании истории высоко ценились исторические примеры, на которых воспитывается нравственное чувство. «Ни одна из наук не действует так благотворно на нравственное воспитание учащихся, как история. Она, поистине, развивает нравственное чувство питомца, пробуждает в нем теплое чувство веры, чувство чести и сознание человеческого достоинства»⁴. Авторы учебников широко пользовались беллетристическими приемами в «оживлении» исторического материала. Характеристики деятелей русской истории окрашены эмоциональными комментариями, свидетельством переполняющих автора гражданских чувств («Когда скончался князь Невский, сиявший телесною и душевною красотою?»). Вопросы превращаются в нравственные проповеди. «Иоанн IV рожден был с душою пылкою, умом редким и с великою силою воли, почему такие дары природы не могли составить благоденствие России? Пагубные последствия воспитания Иоаннова не ощутили ли самые виновники оного? Достигнув престола путями злодеяний, сделался ли Годунов достоин царского венца?» И не ответ здесь важен, а вопрос, выразительно прочитанный вслух. «Петр I, одаренный мудростию, мужеством и величайшею силою воли, обращая на себя взоры удивленной Европы, беспрестанно сражаясь с врагами, с завистью, с невежеством и суеве-рием, каким образом мог постоянно стремиться к преположенной цели и образовать как себя, так и свой народ?» Цель такого вопроса — вызвать ответное восхищение воспитанника.

Для таких целей и таких вопросов не нужны глубокие знания истории. За составление русских исторических игр брались авторы, не обремененные научными познаниями, но набившие руку на ниве народного просвещения. Отсюда пафосность, пронизывающая все издания по русской истории (как в иллюстрациях, так и в тексте). В издании Д. Трегубова «Слава России или история государства русского» (М.: в тип. Н. Степанова, 1845) собраны гравюры с официальными портретами всех русских государей. Добавлением к ним служат

короткие исторические рассказы, прославляющие правителей государства Российского. История России — это перечень военных побед, одержанных русскими императорами. Такая история может восхитить невзыскательного читателя, на которого было рассчитано издание Д. Трегубова. Рассказ «Александр Павлович» начинается со слов «В его царствование возвысился во Франции человек ума необыкновенного — то был Наполеон Бонапарте. Он начал угрожать всем соседственным державам». Победа над таким военным гигантом — предмет особой гордости. Описание царствования Николая I составлено из перечисления военных заслуг императора (для патриота-читателя национальное величие измеряется списком военных побед)*. Завершается «Слава России» установлением долгожданного мира: «Россия под Его мудрым правлением наслаждается спокойствием и благоденствием, а эти два главнейшие блага не должны ли быть самыми побудительными причинами к тому, чтобы питать благоговейное чувство к Августейшему их Виновнику и молить Бога о продолжении дней Его». Исторических событий и фактов в таких изданиях было не много, да и не в них дело: нужна хронологически выстроенная и патриотически прокомментированная история царствующего дома.

К разряду исторических относились досуговые издания, посвященные великим русским святыням, например «Московский Кремль в натуре или модель Кремля. Вырезанные бумажные изображения соборов, церквей, зданий и достопримечательностей Кремля, расставляемые по предложенному плану; с присоединением книги, в которой находится описание сих изображений» (1845). На картоне напечатаны литографии кремлевских святынь, из которых можно изготовить объемные макеты. Картонажный Кремль украсит интерьер детской или гостиной и пробудит интерес к русским святыням. «Любознательный пожелает, конечно, сравнить бумажные изображения с оригиналом, пожелает увидеть памятники Кремля — и тогда, при небольшом внимании, он увидит и узнает то, чего не знают многие, которых посторонние заботы или ежедневная привычка видеть эти памятники, сделала к ним совершенно равнодушными». К изданию прилагались тексты, посвященные истории Кремля и царствующего дома (их автор — И. Башмаков, писавший под псевдонимом И. Ваненко).

Одна из игр, сделанных М. Евстигнеевым, называлась «Москва в памятниках русской старины. Архитектурные кубики для игры и научного знакомства с Московскими редкостями» (1880). Среди достопримечательностей Москвы оказался памятник Кутузову «против Казанского собора в Петербурге». Что

* «Для поддержания со всеми державами мира, государь послал известить о востшествии своем на престол. С таковым же расположением отправлен был в Персию князь Меншиков, и хотя был принят с отменным уважением, но персидские войска немедленно вторглись в пределы России и заняли Елизаветполь. Государь послал войска, и Эрван пал пред графом Паскевичем. Персы вынуждены были просить мира. Едва заключен был мир с Персией, надлежало объявить войну Турции за нарушение прежних трактатов» (Слава России или история государства русского / Изд. Д. Трегубова. М.: в тип. Н. Степанова, 1845. С. 103–104).

делает этот памятник среди московских достопримечательностей? Служит продолжением московской патриотической темы. «Кутузов знаменит поражением французов под Смоленском. Впрочем, деяния этого героя присно памятны, и кто хочет знать их, тот пусть читает историю Отечественной войны Данилевского». За историческими сведениями составитель отсылает к книгам по истории. Но и в этих книгах царил беллетристическая свобода. За основу изложения фактов брался исторический анекдот, с помощью которого учитель вызывал интерес к предмету. Такой подход к преподаванию истории казался спорным. «Говорят, что все эти анекдотические подробности служат для того, чтобы оживить сухой исторический факт, придать ему более наглядности и тем самым запечатлеть его в памяти ученика. Несомненно только то, что этим скорее можно только развить фантазию у мальчика, но чтобы от этого выиграли его исторические сведения — это более, чем сомнительно»⁵. Использование исторических анекдотов и рассказов о героях древности давало возможность русскому учителю в иносказательной форме изложить свои взгляды (иногда с оттенком свободомыслия). Зато в рассказе о событиях из новой истории преподаватели были очень стеснены: им приходилось повторять официальные манифесты, опубликованные в правительственных газетах. В учебнике для народных и церковно-приходских школ среди главных событий современной истории — крушение поезда, в котором ехала семья Александра III, и чудесное спасение царской семьи⁶. В картонажных играх материал по современной истории и вовсе ограничивался эпохой Петра I и Екатерины II (такие ограничения прописывал особый циркуляр об изданиях для народа).

В область патриотических фантазий уводил ребенка иллюстративный материал, используемый в настольных играх. Несмотря на романтическую условность, присущую историческим картинкам, они рекомендовались в качестве учебных пособий. В Педагогическом музее военно-учебных заведений в Петербурге были выставлены «История русского народа в 24 картинках», «Русская галерея. Сцены из русской истории» (сорок три гравюры). «Москва и ее окрестности», «Санкт-Петербург и его окрестности», «Галерея дома Романовых» (1868)*. Эти издания предполагали расстановку картин в хронологической последовательности (изучение истории и игра в нее одновременно). Иллюстративный материал помещался также на поля «гуськов». Издательство М.О. Вольфа выпустило игру «Тысяча лет России», обозначенную как «новая историческая игра для детей». Хромолитографическое поле содержало пятьдесят пять раскрашенных картин с эпизодами из русской истории. «Бросая кости,

* Среди пособий по истории, имевшихся в Педагогическом музее, были 1) пособия, которые представляют снимки с исторических памятников (и их реконструкция); 2) пособия, которые представляют изображение замечательных исторических событий и воспроизведение типичных явлений народного быта; 3) портреты исторических деятелей (Каталог педагогического музея военно-уч. заведений. С пояснительной и руководящей статьей. СПб.: тип. Имп. Академии наук, 1872).

игроки подвигаются все вперед, перебегая таким образом всю историю России, события которой прочитываются при каждом передвижении с места на место, причем определены выигрыши и проигрыши». Финал игры обозначен изображением памятника «Тысячелетия России» в Новгороде. Достигнувший его первым выигрывал партию.

В досуговых изданиях начала XX века научной достоверности больше, а беллетристики меньше. Тексты исторических игр выполняют роль учебного конспекта. С такой игрой можно репетировать ситуацию экзамена, используя карточки лото в качестве билетов. «Русско-историческая игра» (1912) нацелена на повторение дат и проверку фактических знаний. Но без «пламенных натяжек», отличающих исторические дисциплины, не обошлось и в самой серьезной игре. На вопрос «какая разница в направлении образования при Петре I и Екатерине I?» нужно ответить: «при первом преследовалась практическая сторона: спрашивались моряки, техники и пр., при второй — воспитательная сторона: спрашивались нравственные образованные люди». Составитель игры в лото считал допустимым деление на «моряков и техников» и «нравственных образованных людей».

Помимо исторических лото, для детей выпускались наборы картонажных фигур, изображавших русских исторических деятелей. Такой набор был в детстве у Петра Семенова-Тян-Шанского. «Это были раскрашенные портретики во весь рост русских государей, начиная от Рюрика до Александра I, вырезанные и написанные на картоне красками. Эти фигурки, имевшие вершка 4 в высоту, были крепко приклеены к дощечкам, при помощи которых они расставлялись. Большое наслаждение доставляла мне расстановка на полу всех этих многочисленных фигурок, имена которых я так себе усвоил, что мог, будучи в пятилетнем возрасте, перечислить их подряд в хронологическом порядке их княжения или царствования. Игрушка эта была подарена мне лично, составляла мою самую драгоценную собственность и хранилась под ключом в моем собственном маленьком сундуке вместе с излюбленными мною мелочами»⁷.

Как видно, будущему исследователю нравилось заниматься хронологией: фигурки картонажных правителей он выстраивал не произвольно, а в определенной системе, и понимание ее закономерностей доставляло удовольствие. Но картонажные фигуры не только «выстраиваются», но и оживляются, становясь персонажами исторических сценариев. Для таких целей изготавливались наборы исторических и мифологических фигур, с которыми можно было разыгрывать в настольном театре сюжеты на темы мировой и русской истории. Один из мемуаристов описывал семейный дом Посниковых в Москве 1830-х годов. Родители всячески заботились о воспитании своего единственного сына. «К образованию его придумывались разные диковинные средства. Между прочим, в большом зале их московского, на Смоленском рынке, дома стоял театр

марионеток, изображавших для наглядного обучения важнейшие мифологические и исторические события»⁸. Больше всего мемуариста восхитил спектакль «Гибель Трои», разыгранный марионетками по сюжетам гомеровского эпоса.

Национально-историческая тематика — благодатный материал для настольных театров. Они составлялись из картонной сцены, задника, кулис, нескольких декораций, бумажного занавеса и фигур-актеров (передвигались по прорезям в полу сцены). В настольных театрах отечественного производства разыгрывались сюжеты пьес и рассказов из русской истории. Самыми популярными героями картонажных театров были Петр Великий (образец правителя) и Иван Сусанин (образец верноподданного). Петру I посвящены сюжеты картонажного театра, изданного А. Иконниковым («Новый механический театр для детей с постановкою на нем трех сцен при помощи 3-х декораций, 5-ти кулис, 41-й хромофотографической фигуры с механизмом», 1883). Один сюжет был на тему: «Петр Великий на Ладожском озере», а другой — «Спасение Петром Великим погибавших на Лахте». Оба сюжета разыгрывались на фоне морских декораций. Известный издатель игр придумывал разные приспособления, чтобы «оживить» картину. Передняя декорация изображала высокий каменистый берег, а задняя — открытое море. Между ними на штырях подвешивались волны, которые могли двигаться. В планки вставлялись лодки и фигуры утопающих, которые тоже можно было передвигать.

В картонажных театрах разыгрывались пьесы, посвященные подвигу Ивана Сусанина. Граф М. Бутурлин, детство которого прошло в 1820-е годы, сетовал на то, что в его время только «два из пятидесяти детей» слышали о крестьянине, «положившем свою жизнь для спасения родоначальника царствующего ныне рода». После издания истории Николая Полевого многое изменилось — легендарную историю про Сусанина дети стали читать с малолетства. Сусанинский сюжет был известен также по оперным постановкам. Популярность сюжета делала его удобным материалом для картонажных театров. Издание «Жизнь за царя и смерть Сусанина. С рассказом» (1876) состояло из картонажных фигур действующих лиц, сценария с указанием правил расстановки фигур и бумажного занавеса с изображением памятника Сусанину в Костроме. Пьеса делилась на четыре действия («Сельский праздник», «Дворец польского магната», «Изда Ивана Сусанина», «Смерть Сусанина»). Знаменитый сюжет «жизнь за царя» М. Евстигнеев пересказал в расчете на детское восприятие. В центральной сцене Сусанин выказывает не только бесстрашие, но и патристический задор: «А что вы сделаете? повесите, застрелите или саблями зарубите, так это ничего не значит; если вы забыли, что я русский, а не поляк безмозглый, а каждый русский готов десять смертей пережить за царя Батюшку и за святую Русь!»⁹ Задиристый тон героя напоминает стилистику представлений в балаганных театрах (там часто разыгрывались картины из русской истории).

Тот же исторический эпизод в литературе излагался иначе: в образе Сусанина подчеркивались жертвенность и благородство, принятые в изображении русского простолюдина*. Текст пьесы завершался поучительной историей: жители деревни Коробово, откуда родом Сусанин, «во зло употребили данную им свободу» (им были даны права свободных землепашцев). Забросили пашни, впали в раскол, казнокрадство, перестали учить грамоту. Исправлять их пришлось императору Александру II, обуздавшему распоясавшихся сусанинцев (намек на то, что излишняя свобода во зло как народу, так и детям).

Русским императорам посвящались специальные наборы игр. Это были воспроизведенные на вырезных картонажах официальные портреты государей. По их фигурам учили русскую историю и хронологию, их ставили на почетном месте в гостиной, из них создавали галереи**. Все это вызывало у детей священный трепет и уважение к царствующему дому Романовых. В то же время картонажные государи, как и всякие бумажные фигуры, были игрушками, с которыми можно забавляться. В описании того, как дети вольно обращались с картонными правителями, реализовывалась старинная метафора, уравнивавшая в руках судьбы первых и последних мира сего***. Об этом напоминает и тот факт, что в «Историческое лото с портретами государей земли русской» играли дети последнего русского императора.

После 1917 года потребность в играх на темы русской истории исчезла надолго — создавалась новая история, которую надо было спешно отразить на картонажных полях. Только в 1930-е годы были сделаны попытки усовершенствовать настольные исторические игры. К составлению исторических (и географических) игр были привлечены академики и профессора (это были годы пика популяризации советской науки). Толчком для деятельности по выпуску исторических игр послужило опубликованное в 1934 году постановление о преподавании истории и географии в начальной и средней школе. В этом постановлении были расставлены все идейные акценты в толковании исторических фактов, теперь можно было и «поиграть». Со всей основательностью ученого академик Б.Д. Греков определил ценность исторических игр: «Грамотно, увлекательно составленные исторические игры прививают ребенку вкус к изучению истории. <...> Даже хронология, которая часто является камнем преткновения для младших школьников, может быть незаметно усвоена в игре,

* «Старик догадался о злом умысле врагов, дал знать Михаилу, а сам обрек себя на смерть, повел поляков и завел их в непроходимый лес. В ярости злодеи начали бить, терзать его. Сусанин умер, радуясь, что умирает за отечество» (Полевой Н. Русская история для первоначального чтения. Ч. 3. С. 340).

** Игры с портретами исторических деятелей назывались «портретными галереями» («Портретная галерея или историческое лото», вторая половина XIX века).

*** В советское время такая «уравниловка» не допускалась (портретных изображений советских правителей в настольных играх не было). Попытки сделать это в играх революционного авангарда считались карикатурным искажением действительности и пресекались.

если ее подавать в занимательной форме в виде одного из элементов исторической игры»¹⁰.

Однако исторических игр в 1930–1940-е годы появилось немного (интересные разработки КОИЗ так и остались не реализованы) — в отличие от физической географии, в истории всегда можно было нарваться на обвинение в «волюнтаризме» и «искажении фактов». Зато в 1960–1970-е годы игры на исторические темы, на знание дат и имен, стали излюбленным материалом для тех учителей истории, которые искали новые формы преподавания школьной исторической науки.

Картонажный театр военных действий

Картонажные игры «в войну» родились из серьезных занятий с военными картами: по ним дворяне, обучающиеся военному делу, осваивали навыки тактических действий в сухопутных и морских баталиях. «Военные» названия имели многие из комбинаторных игр, требовавших от игроков логических расчетов (аналог военных стратегий и тактик). К военным играм относились и забавы с оловянными солдатиками: фигурки в них передвигались по схемам рукопашных и огнестрельных боев. Баталиями, устроенными на столе или на полу, любила развлекаться вся мужская половина дома, независимо от возраста*.

На мужской интерес к военному знанию ориентировались создатели игр. В состав игр они включали расчеты и таблицы, а тексты правил уснащали морскими и сухопутными терминами. В отличие от настоящих военных режиссий, термины в играх имели не только прямой, но и аллегорический смысл. Источником аллегорий были нравственно-философские трактаты, одические и любовные вирши, изображавшие жизненные и экзистенциальные конфликты в образах военной метафорики. В «Путеводителе к истинному человеческому счастью» (1784) философа-моралиста Андрея Болотова душа человека сравнивается с театром военных действий, на котором разыгрывается нескончаемая битва разума со страстями. Обороняться приходится не только от внутренних искушений, но и от внешних бед ежедневного существования. «Находящийся на баталии и в огне воин не принужден ли видеть, что со всех сторон летят на него и ядра, и пули, картечи и стрелы, и не подвержен ли он ежеминутной опасности, чтобы которая-нибудь его не зацепила, не ранила и не убила?.. Ежели так, то скажите, не точно ли таким же образом, живучи в сей жизни, принуждены и мы видеть, что она подвержена тысяче несчастных и противных приключений и не должны ли ежеминутно опасаться, чтобы которое-нибудь в нас не попало, не ранило нашу душу горестию и печали и не лишило самой нынешней жизни?»¹ На философские размышления о жизни настраивали и военные игры, в том числе основанные на реальных военно-исторических сюжетах. Невозможность предсказать исход поединка превращала факт военной истории в условность. Это освобождало участников игры

* В рассказе Д.Н. Мамина-Сибиряка «Конец войне» (1912) описано, как два старика (бывший командир и его денщик) дни напролет играют в солдатiki по всем правилам военной науки. У молодой матери, полной пацифистских идей, игры старых вояк вызывают протест.

от груза нравственных переживаний — происходящее на картонажном поле не способно вызвать естественного в другой ситуации чувства сострадания к «жертвам войны».

В то же время настольные поединки не были бесстрастной игровой схемой. Они будили воспоминания о недавних сражениях и споры об удачах и неудачах военных кампаний. Известная шахматная задача «Бегство Наполеона из Москвы в Париж» была составлена одним из первых русских шахматистов А.Д. Петровым под непосредственным впечатлением от событий Отечественной войны 1812 года (игра опубликована в 1824 году). В этой игре Петров не только в символической форме изобразил преследование Наполеона казаками атамана Платова, но и указал на неиспользованную возможность пленить Наполеона при переправе через реку Березину (поэтому игроки отказываются от возможности быстрого мата в начале игры)².

Откликом на события Отечественной войны была азбука-игра «Подарок детям в память 1812 года», изданная Плавильщиковым в Петербурге в 1814 году. Она состояла из тридцати четырех гравюр с рисунков И.И. Теребенева. На этих рисунках в карикатурно-лубочной манере изображались злоключения наполеоновской армии в России (один из ранних и редких образцов русской политической карикатуры). Листы, разрезанные после печати, были наклеены на картонные карточки и сложены в папку. Карточки с изображениями букв служили обучению грамоте, в то же время они были игрой: на столе выстраивалась потешная история завоевателей, представленных в жалком и нелепом виде. Каждой карикатуре соответствовала насмешливая подпись. На рисунках Теребенева эта подпись была прозаической, в издании для детей — стихотворной.

Буква «В» (голодные французы поедают ворон):

Ворона как вкусна! — нельзя ли ножку дать,
А мне из котлика хоть жижи полизать.

Буква «Ж» (русский мужик погоняет француза плеткой):

Желал нас вышколить ты на свою погудку,
Ан, нет, не удалось, пляши под нашу дудку.

Буква «Б» (волк в руках мужика изображен с головой Наполеона):

Я прежде был герой, но что я стал теперь?
В руках у мужика я скорчился как б [ерь].

Буква «БІ»:

Мечты и суеты, войны, чины, перуны
Слетели с колеса капризные фортуны.

«Теребневская азбука», отразившая гордость русской победы над Наполеоном, была создана во временной близости от самой победы. Этим объясняется чувство торжества по отношению к побежденному противнику*. Но таких примеров немного. В русских изданиях для детей бряцать оружием было не принято: воспитание патриотизма не должно противоречить христианским заповедям, даже тогда, когда речь идет о воспитании будущих воинов. Героем детских книг был старый солдат, а не вооруженный воин. Великих полководцев принято было изображать не в ореоле военной славы, а в миролюбивых деяниях (забота о солдатах, печальные размышления на поле битвы и т.д.). «Биографии героев, полководцев, генералов, которых слава основана на числе побед, купленных кровью сочеловеков, наименее удобны для обработки в детской книге. В них условная мораль патриотизма, политического героизма стоит на первом плане, и так как за нее в груди юного читателя громко говорит и самый голос тщеславия или, пожалуй, благородного честолюбия, то весьма легко может статься, что эта условная мораль вытеснит мораль гораздо высшую, мораль безусловную, христианскую»³.

Биография Наполеона представляла особый случай. Романтический ореол, которым был окружен образ французского императора, делал его личность привлекательной, а биографию поучительной (по воспоминаниям многих мемуаристов, любимой книгой их детства была история Наполеона). В издании «Наполеон Бонапарте. Детская игра (на рус., нем. и фр. яз.)» (1851) представлен на карточках лото весь жизненный путь Наполеона (рисунок отличается высоким уровнем его литографического воспроизведения). «Предлагаемая игра доставит не только приятную забаву, но и приносит собою пользу, напоминая главные события в жизни человека, гению которого удивляться будут не только современники, но и позднейшее потомство». Игра ведется картами общим числом тридцать две. Карты раздаются поровну. Тот, у кого окажется карта № 12, удерживает ее, берет фигуру Наполеона и считается распорядителем игры. Остальные карты раздаются поровну между играющими. Распорядитель передает фигуру Наполеона и две кости сидящему с правой стороны. Тот бросает кости, отсчитывает выпавшее число по числу карт и ставит на них фигуру Наполеона. Если карта счастливая, то

* Принцип военной стихотворной азбуки использовался в 1920–1930-е годы для пионерских речевок: «Англия хочет пробраться в Баку, / Армия наша всегда на чеку», «Белая снова шевелится рать, / Будем упорно и метко стрелять!», «Римского папу сурово и строго / Разом отправим и к черту и к богу», «Скауту заклятый враг пионер. / Силы растут у друзей СССР» (Затейник. Журнал раздела культ-массовой работы Центр. дома детком. движения. 1930. № 6. С. 9).



«Наполеон Бонапарте» (1851)

игрок получает из кассы две марки, если карта несчастлива, то платит три марки в кассу. К счастливым относятся победы Наполеона, торжественные церемонии, в которых он принимал участие. К картам несчастным относятся те, на которых Наполеон изображен в моменты поражений и ссылок. Великий человек подвержен ударам судьбы, как и всякий другой (это поучительно). В то же время Наполеон — образец военного гения (это познавательно).

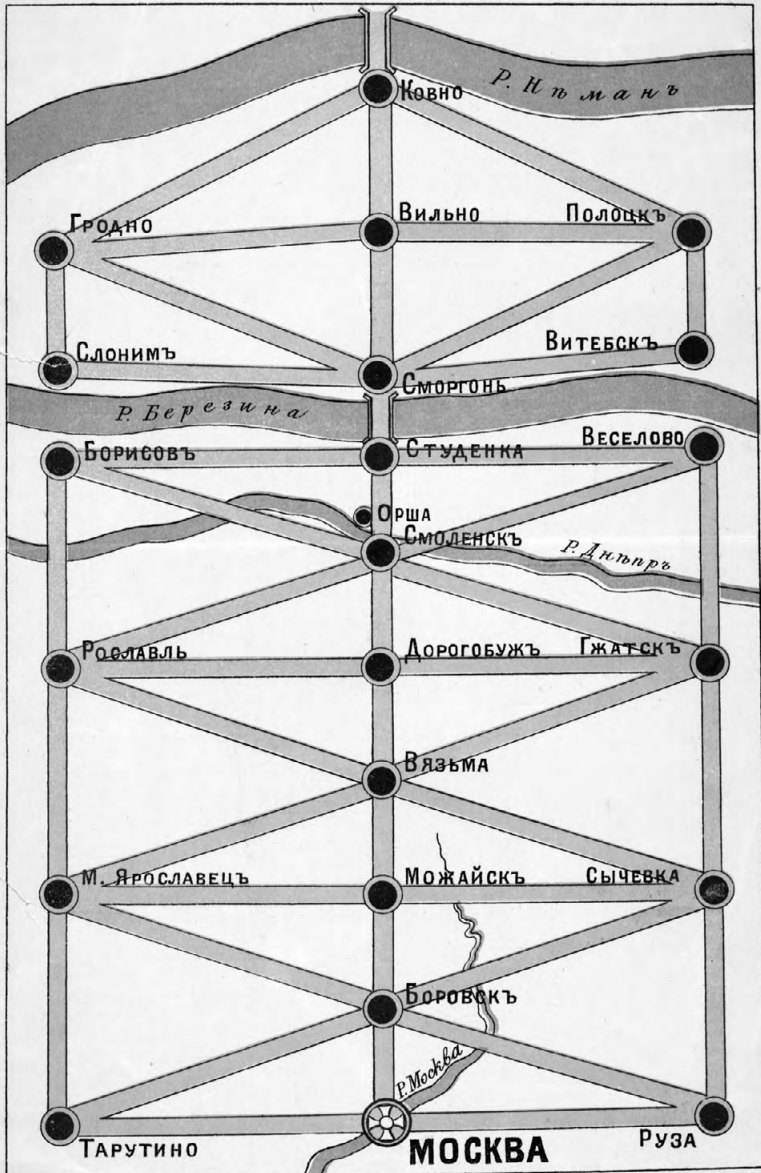
В «Журнале для чтения воспитанникам военно-учебных заведений», издаваемом с 1836 года, приводилось много поучительных и полезных для юношества



примеров. В историческом разделе «первенство при выборе имеют биографии тех лиц, которые совершили блистательный подвиг, или явили пример самопожертвования для славы государя, для чести русского имени»⁴. В литературной же части печатались короткие и поучительные истории («анекдоты»), показывающие «благородство души и возвышенное чувствование, любовь к правде и справедливости, преданность государю, мужество в опасностях»⁵.

Пацифизм в литературных текстах был прописан по ведомству религиозно-нравственного воспитания. Жизненные практики были иными — большинство

ИГРА НАПОЛЕОНЪ



Примѣчаніе: Объясненіе игры на оборотѣ.

«Наполеон» (1890). Игровое поле

Рис. 1-й.

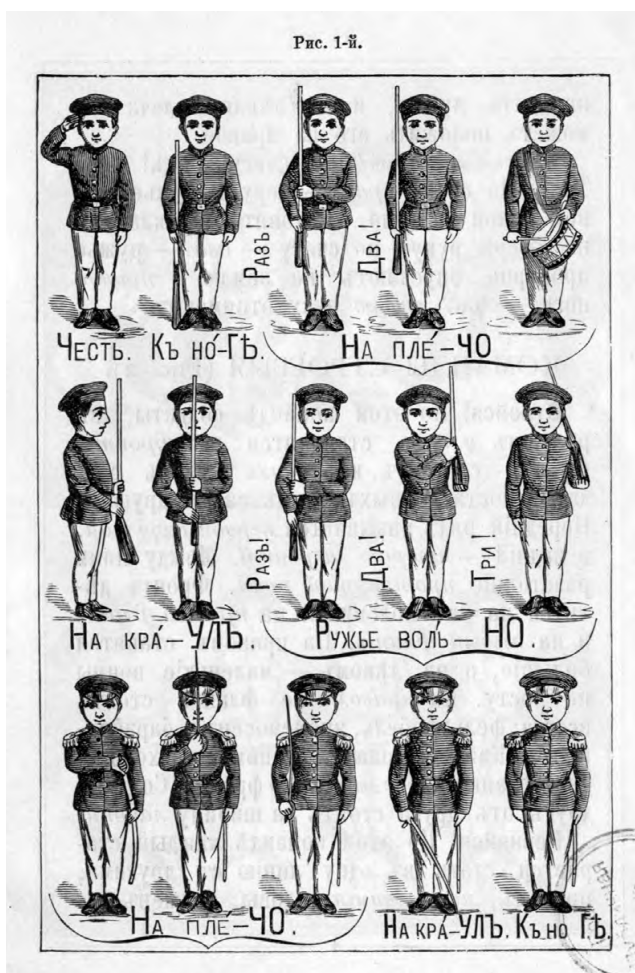


Иллюстрация правил строевой подготовки в изложении для детей («Игра в солдаты», 1891)

дворянских мальчиков обучались в военных корпусах. Родители с малолетства начинали готовить сына к будущей военной карьере, поощряя его занятия военно-строевыми играми (пример подавали малолетние великие князья, маршировавшие на глазах у восхищенной публики). Общепринятым подарком мальчику было игрушечное вооружение, которое рано сменялось настоящим (о необходимости быть осторожным в обращении с оружием часто писалось в изданиях для детей).

Полюбоваться изображениями маленьких вояк можно было в книжках-картинках (сплошь перепечатках с иностранных). В рассказе «Игра в командиры, или резвость малюток» описываются военные игры малолетних французских аристократов во время вакаций⁶. Вдохновленные уроками

в военном корпусе «малютки» раскидывают палатки, ставят караулы и заграждения, превращая родовой замок в военный лагерь. Мальчик, не захотевший играть в военную игру, был приговорен маленькими вояками к «растрелу». На иллюстрациях малютки в военных мундирчиках и с оружием в руках выглядят умирительно. Умиление вызывала и история про маленького Емельяна, который «жил свято и свято умер, утешая своих родителей». В руках у умирающего мальчика маленькая сабелька, а сам он не перестает напевать военную песню⁷.

Подобное любование военщиной в переводных книгах для детей носило отпечаток иноземной культуры. В русских же изданиях воспитание будущих воинов выглядело иначе. Так, сыновья генерала Радушина во время летних вакаций занимаются мирным чтением (в их книжном шкафу — подборка журналов «Детское чтение для сердца и разума», библиотека Кампе в переводе А.С. Шишкова, нравоучительные повести на мирные темы)⁸. Большую пользу приносит мальчикам чтение военных историй далекого прошлого. В том случае, если герои детской книги затевают игру в войну, то заканчивается она на высокой патриотической ноте. Бывшие противники дружно поют гимн: «Боже! Царя храни! / Славному долги дни / Дай на земли!».

Христианскому воспитанию не противоречит овладение знаниями, необходимыми будущему воину. В «Журнале для чтения воспитанникам военно-учебных заведений» печатались описания «достопримечательнейших войн, движений армий, генеральных сражений, авангардных стычек, сведения о достопримечательнейших укрепленных лагерях, также описания известнейших осад, особенно в которых участвовали отечественные войска»⁹. К освоению военных навыков можно приступить и в родном гнезде. С. Глинка составил программу воспитания малолетних дворян в русской усадьбе (попытка осуществить этот опыт в педагогической практике писателя не увенчалась успехом). Отставной военный Артемий Булатов собирает команду из недорослей и учит их военным наукам. Летом устраиваются марши, строительство крепостей и траншей (все делается собственноручно). Зимой наставник читает детям книги по военной истории и душевспасительную литературу. «Мы старались уравнивать богатство их [мальчиков] с добродушием, а ненависть к врагам с любовью к ближним»¹⁰. Заповедью для каждого воина должны служить слова великого Суворова: «Закон христианский есть единственное нравоучение героев»¹¹. Сослуживец Булатова рассказывает старому другу о новопридуманных военных играх с фигурками на картонажных полях (речь идет о «Военной игре» Гельвига). Верный гуманным традициям Артемий Булатов восклицает: «Хорошо было бы, естлиб смастерили более таких затей и потех военных, и естлиб все охотники до драк и ссоры, не выходя из уголка своего, завоевались до упаду, играя в куклы»¹².

Главное назначение военных игр — приобщиться к премудростям военной науки, воображая себя великим стратегом (не убывающее с возрастом удовольствие для лиц мужского пола). Стратегическими были игры под типовым названием «осада крепости» (Das Belagerungspiel). «Осады» — это разновидность шашечной игры, которая ведется между двумя игроками на разграфленном поле особой конфигурации*. В игре участвуют две фишки одного цвета (защитники крепости) и двадцать четыре фишки другого (нападающие). Возможен другой набор фишек — три против пятидесяти. «Крепостью» называется верхний квадрат из девяти клеток, который должны занять нападающие. Нападающих в игре большинство, но они ограничены в ходах (нельзя двигаться назад и ходить по диагонали). Осаждаемые в меньшинстве, но им дано право ходить по всем линиям. Это игра логическая, требующая серьезного обдумывания ходов, как шашки и шахматы¹³. Издатели пытались разнообразить утомительное обдумывание ходов. В игру «Взятие редута» (1842) П. Вдовичев добавил бумажных солдатиков. «Вот, миленький друг, игра совершенно новая и при том весьма забавная: солдаты, пушки» (фигурки солдатиков можно уронить, стреляя из бумажной пушки)** . Тот же вариант игры для старших издан был без солдатиков («Приступ крепости», 1844).

В последней трети XIX века появилась тенденция выпускать «осады» с названиями конкретных военных кампаний («Осада Москвы», «Осада Плевны», «Шипка», 1896), но на содержании игры это никак не сказывалось. Несмотря на абстрактность игровых «осад», частотность их переизданий зависела от военной обстановки в стране. Сразу много игр вышло в 1856 году как реакция на Севастопольскую кампанию («Осада — генеральный штурм и оборона крепости», 1856; «Осада крепости», 1856). Эти игры были сделаны с французских изданий, даром что французы были противниками русских в эту кампанию. Следующий всплеск изданий комбинаторных игр этого типа произошел во время Балканской войны («Осада Плевны, новая игра для взрослых», 1877; «Крепость. Двухличная игра», 1878; «Генеральный штурм крепости», 1879). Первая из названных игр вышла с актуальным уведомлением о том, что 35 % от продаж этой игры идет «в пользу вдов и сирот русских войнов, павших на поле брани». В «осадах» отразились и кое-какие реалии армейской жизни. Так, в правилах игры говорится: «Бить офицеров запрещается: солдат же бьется точно таким же образом, как в шашках» — и как в жизни, мог бы добавить издатель («Крепость, двухличная игра», 1878).

Еще одна разновидность «осады» — комбинаторная «Игра в сражение» (СПб., 1885). В этой игре три силы с разными правилами передвижения (пехота

* Историк шашек Саргин относил игры «мельница» и «осада крепости» к «остаткам древних линейных игр» (Саргин Д.И. Древность игр в шашки и шахматы. М., 1915. С. 298).

** В изданиях второй половины XIX — начала XX века появилась группа игр, в которых по солдатам на картонажном поле надо было стрелять шариком из деревянного желобка.

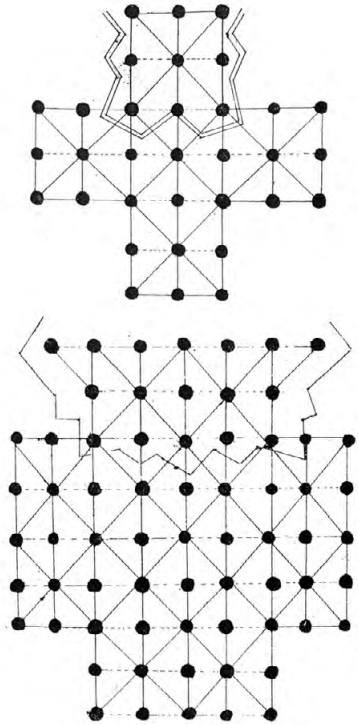


Схема игрового поля типа «осада крепости» (из «Собрания игр с описанием их приготовления и употребления», 1861)

движется только вперед, конница вперед и назад, артиллерия через всю линию). Игра выигрывается в случае: 1) если противник полностью проиграл один из трех видов оружия; 2) если один полководец занял полностью заднюю линию неприятельских позиций; 3) если противник так осажден, что не может двигаться. Были и другие разновидности настольных игр шашечного типа. Петербургский музей военно-учебных заведений предлагал игру «Маленький Мольтке, или Стратегия и тактика» (нем. «Der kleine Moltke oder Strategie und Taktik»), выпущенную в Германии. В этой комбинаторной игре (типа «волки и овцы») за Мольтке играют одной фигурой, а за французов четыремя. Генерал-фельдмаршал Мольтке, прославившийся как военный теоретик и талантливый стратег, был мастером стремительных победоносных атак. Маленький Мольтке в игре одержит победу, если сможет первым прорвать оборону. В издании с шутивным названием «Новейшая игра во фронт! Сашка, Машка и Лукашка или опрометчивая шашка» (СПб., 1887) выигрывает партию тот игрок, который построит все свои шашки в одну линию.

«Осады» и близкие к ним по типу комбинаторные игры издавались на протяжении всего XIX века, поскольку считались полезными для развития

логического мышления. Много таких игр было опубликовано в советских досуговых изданиях для пионеров и школьников*.

По иным правилам проводились игры на картонных полях со схемами сухопутных или морских сражений. Игровые партии были долгими и длились от нескольких часов до нескольких дней. Поля для игр имитировали топографические военные карты. К играм прикладывались справочники по военному делу. В качестве фишек изготавливались фигурки воинов разных рангов и званий (в морских играх передвигались кораблики). Традиция досуга с такими играми идет со времен Фридриха Великого, примеру которого следовали и другие царственные полководцы. Усовершенствованную военную игру («Das Kriegsspiel»)¹⁴ разработал в конце XVIII века Иоахим Людвиг Гельвиц, служивший профессором математики при герцоге Брауншвейгском**. Игра тут же стала модной в Париже и других европейских столицах. Описание игры состояло из 323 параграфов на 196 страницах. Сама же игра представляла собой игровое поле из сорока девяти квадратов в длину и тридцати в ширину (всего 1617 квадратов), по которым передвигались фигуры, изображавшие пехоту, артиллерию, конников (за образцы взяты шахматы). В одной из русских книг дано восторженное описание этой игры. «По воле игрока куклы движутся во все стороны; легкая и тяжелая конница, пехота, пушки, все идет своим порядком и чередом. Передразнивая подлинное военное дело, куклы переправляются через реки, болота, переходят горы, рубят, бьют, жгут и кто посметливее, тот того заводит впросак. Кукольная эта битва продолжается день, два, неделю и долее»¹⁵. На схеме, начертанной профессором математики (почитатели игры величали Гельвига «профессором военного искусства»), разными цветами были обозначены поля, деревни, реки, болота и горы. Характер и скорость перемещения игроков зависели не только от особенностей местности, но и от видов войск (пехота, кавалерия). Участие разных типов орудий в игре также регулировалось правилами: меткость, дальнобойность и скорострельность у них были разными (например, осадная пушка разбивает площадь больше, чем полевая). В тылу каждого отделения была изображена крепость, взятие которой решало исход игры. Игра представляла собой сборник тактических задач, перенесенных на картонное поле. Их решение требовало постоянного обращения к таблицам со сведениями об артиллерии, пехоте, кавалерии и т.д., что занимало немало времени. Но, по свидетельству самого Гельвига, 13–15-летние

* В методическом пособии для пионерских игротек «осады» относились к играм, «основанным на расчете, сообразительности, умении взвешивать обстоятельства» (Альбом чертежей настольных игр в кн.: Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. М.: Гос. уч.-пед. изд. Мин-ва просвещения РСФСР, 1953).

** По служебным обязанностям Гельвиц посетил Россию летом 1770 года. Он сопровождал юного сына герцога в крепость Очаков (поездка имела печальное завершение — юноша умер в дороге от воспаления горла).

мальчики, служившие пажами при дворе, не утомлялись игрой и с успехом осваивали науку боевых тактик. Чтобы поддерживать интерес мальчиков, Гельвигов советовал учителю сопровождать игру занимательными рассказами из военной истории. Одно из изданий «Das Kriegsspiel» было привезено из Германии для учащихся Императорского сухопутного кадетского корпуса в Петербурге¹⁶.

В дальнейшем игра Гельвига несколько раз усовершенствовалась. Принципиальным был перенос игры на топографическую карту, осуществленный полковником прусской службы Рейсвицем (берлинское издание игры вышло в 1824 году). В таком виде игра перешла в ведение военных, которые на разный манер ее редактировали. Офицеры русского Генштаба внесли свой вклад в усовершенствование военной игры, приведя ее в соответствие с уставом русской армии и новыми боевыми реалиями (впервые это было сделано в 1836 году). Известно, что участие в партиях игры принимали высокопоставленные русские генералы и император Николай I.

В различных вариантах игры общими являются ее принадлежности:

- 1) топографический план действий (с определенным масштабом);
- 2) шашки, изображающие войска (пехота, кавалерия, артиллерия)*;
- 3) масштаб для определения движения войск;
- 4) масштаб для определения дальности выстрелов;
- 5) кости для решения сомнительных случаев, не подлежащих топографическому расчету;
- 6) таблица для отметки убыли во время боя.

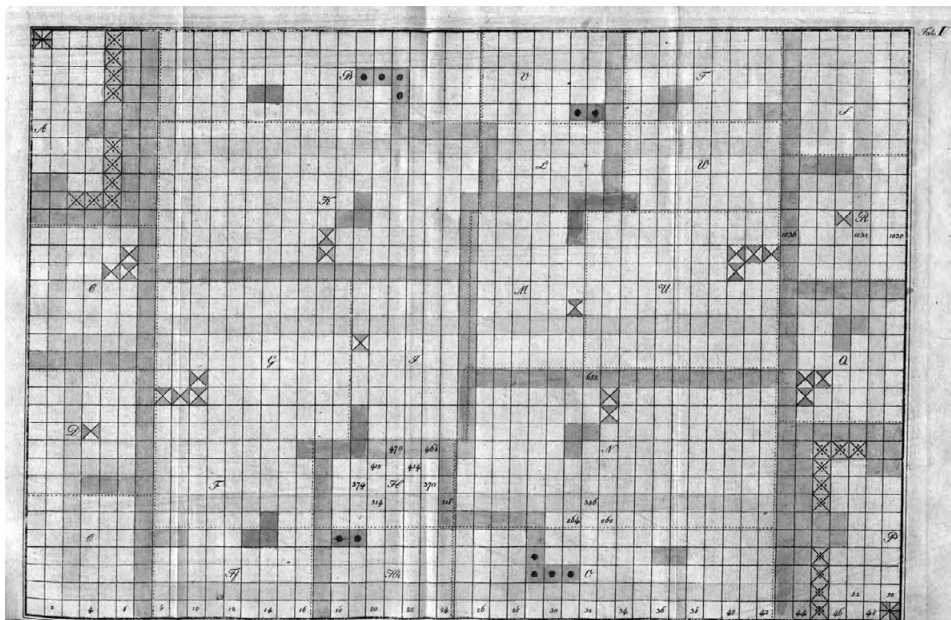
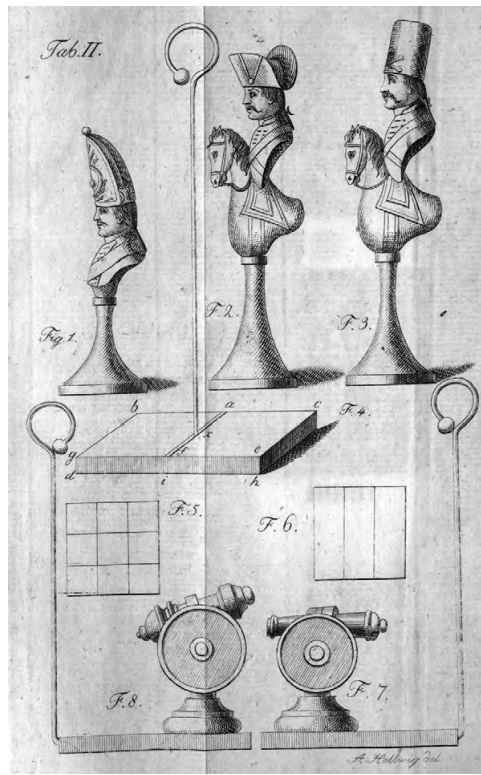
Несмотря на то что у военной игры было много критиков («вредная забава, поскольку дает ложные понятия о военном деле»^{**}), этот вид полезного досуга привился в армейской среде, правда, не совсем добровольно. Усилиями военных профессионалов военная игра стала подобием экзамена, со строгой отчетностью и обязательным соблюдением всех игровых этапов (комкать игру позволительно только дилетантам)^{***}.

В профессиональное использование попали далеко не все разновидности военной игры. Для широкой публики разрабатывались остросюжетные картонажные поединки по упрощенным схемам. Не последнюю роль в этих

* Каждая шашка обозначает полубатальон (450 человек). Из нескольких шашек составляются более крупные боевые единицы (корпуса, дивизии и т.д.).

** В статье А. Станкевича «Военная игра» (Военный сборник. 1862. Т. 26. № 7) говорилось о том, что грех не учитывать такие важные понятия, как воспитание солдат, доверие к начальнику, патристическое воодушевление, которые «не подлежат никакому математическому расчету».

*** «Игра не шутка и не забава, а одна из отраслей военной службы, не терпящая небрежного к себе отношения. Эта отрасль службы должна учитываться каждому, как учитывается и вся остальная его служба» (Соковнин М.А. Военная игра. Опыт регламентации основных положений и правил. СПб.: Первое военное издательство, 1912. С. 4).



Немецкая игра «Das Kriegsspiel» («Военная игра», 1803). Образцы фигур и доски. Схема игрового поля (49 квадратов в длину и 33 в ширину). На схеме обозначены расположения войск, орудий и топографические особенности местности

поединках играли кости — с их помощью проверялась благосклонность фортуны и удовлетворялась тяга к азарту. Кости использовались и в играх профессионалов в качестве «средства для определения случайностей, не подлежащих никакому расчету, но имеющих нередко решительное влияние на ход и результат действий»¹⁷ (кости были не только с цифрами, но и с надписями «отступление», «разбит», «совершенное поражение»). О том, что военные игры были интересным занятием, свидетельствует факт их широкого использования в домашнем досуге. Известно, что Михаил Лермонтов и его близкий друг и родственник Аким Шан-Гирей любили проводить вечера за военной игрой (Лермонтов был юнкером, а Шан-Гирей учился в артиллерийском училище)*.

Разновидностью «Das Kriegsspiel» были военно-морские игры, играть в которые надо было на картах с условным изображением моря и прибрежных укреплений. Правила этих игр, как и сухопутных, согласовывались с армейскими уставами и расчетами военной науки (учитывались поражающая сила оружия, скорость передвижения кораблей, коней, пехоты и т.д.). Это делалось специалистами, сведущими в сухопутном или морском деле (авторы «для народа», вроде Миши Евстигнеева, за военные игры не брались)**. Владимир Войт, офицер-преподаватель морского корпуса, напечатал в 1846 году две настольные игры, обновленные по правилам военной науки («Сухопутная военная игра» и «Морская игра», 1846). За основу он взял существовавшие модели игр, добавив к ним современные расчеты боевого вооружения. В «Морской игре» маневры кораблей (шашек) осуществлялись согласно показаниям кости, на которой обозначено движение ветра. Другая кость служит для определения повреждений, получаемых кораблем: 1) подводная пробоина; 2) потерял стенугу; 3) повреждения руля; 4) подбить стенугу; 5) повреждена рея; 6) повреждена мачта. Автор предупреждает: расчеты, сделанные в игре, будут только приблизительными, поскольку боевая реальность сложнее игровой***. Но и игровая ситуация вовсе не проста. «При сложности частей, входящих в состав корабля, и по примеру морских сражений, в которые, при тысяче выпущенных ядер, насчитывают самые небольшие повреждения, трудно с должною вероятности определить повреждения, которые часто зависят от

* «Играли мы часто в шахматы и в военную игру, для которой у меня всегда было в готовности несколько планов» (Шан-Гирей А.П. Письма о Лермонтове // Сушкова Е. Записки. 1812–1841. Л.: Academia, 1928. С. 363).

** В рекламе военных игр, издаваемых Ермишкиным, указывалось: «Рекомендована казенным учреждениям» (имелись в виду военные корпуса).

*** Походная книга морского офицера заполнена сложными расчетами и задачами. «Фордевинд называют такой курс, когда ветер дует прямо в корму, т.е. когда направление ветра с направлением пути корабля составляет угол в 16 R. При ветре NNO, курс SSW есть фордевинд». Образец задачи: «Положим, что корабль при ветре NtW ½ пошел из Кронштадта в бейдевинд правым галсом, дрейфу было ¾ R, компас имел склонение ½ R O-ое, и этим курсом корабль прошел 27 миль. Сыскать место корабля на карте» (Морская походная книга, составленная для кадет морского кадетского корпуса. СПб.: тип. Морского кадетского корпуса, 1852. С. 37).

удачей и от случая; в особенности в наше время, удачно брошенная бомба произведет вред неприятелю сильнее сотни ядер. А потому, отстранив вычисление повреждений, основанных на теории вероятностей, предположим условия, не противоречащие этим вероятностям. Притом же надо заметить, что цель этой игры не уничтожение шашек, а производство большего числа маневров, которые могут принести несомненную пользу» (с. 13). Умение придумывать маневры и просчитывать их результаты полезно для будущих военных офицеров.

В военно-патриотической литературе побед добиваются не знаниями и расчетом, а русским задором и верноподданническим воодушевлением. В «Очерках деятельности наших моряков» В. Войта, написанных как по личным воспоминаниям, так и по историческим рассказам, даны портреты знаменитых русских военачальников. Среди них фельдмаршал князь Григорий Потемкин-Таврический, не отличавшийся знанием военной науки. «Светлейший, зная бесшабашную храбрость русских, не хлопотал, да и не имел ни средств, ни времени хлопотать о доброкачественной постройке кораблей, имевших слабую артиллерию, обраставших травой и ракушками, тогда как турецкий флот, выстроенный французскими инженерами и обладающая сильнейшею артиллерией, превосходил наш во всем»¹⁸. Войт цитирует письмо Светлейшего к руководителю русской эскадры Федору Ушакову в 1790 году, в котором Потемкин приказывает: «Хотя всем погибнуть, но показать свою неустрашимость в нападении и истреблении неприятеля». Победы над турецким флотом знаменитый флотоводец Ушаков добился не погибелью русского войска, а неожиданными маневрами и тактическими расчетами, о которых в «патриотических очерках» не упоминается ни словом.

Военно-морские картонажные игры (значительная часть изданий посвящена морской тематике), несмотря на солидность карт и таблиц, издавались для общеупотребительного досуга. Выучиться военной науке по игровым полям было нельзя, а вот провести время с пользой можно (разбирались в таких играх и дети)*.

Особую группу военных игр составляли игры на картах, воспроизводящих географию реальных военных конфликтов. Помимо досуговых функций, они выполняли роль информационных плакатов: знакомили с географией

* Военно-морская игра воспроизведена в кн.: Орлов О. Кораблики и солдатики. Л.: Детская литература, 1989, где современным детям предлагается поиграть на старинный манер. Правила «Морской баталии, или игры в кораблики» основаны на описании четырнадцати видов кораблей, каждый со своими возможностями. В «Таблице дальности хода кораблей в зависимости от силы ветра» даны расчеты ходов в соответствии с типом корабля (при попутном ветре, в штиль и в бурю). Так, линейный стопушечный корабль ходит при ветре на пять клеток, в бурю на три клетки, а в штиль неподвижен. Игроки имеют право не только на один ход, но и на один выстрел. Расстояние, с которого корабль может достать противника, указывается в таблице. Прописаны типы фортов, длина выстрелов с них, а также условия их разрушения. Поскольку игра требует многодневных расчетов, то предлагается записывать каждую партию.

военных действий, расположением войск, национальной атрибутикой воюющих сторон. Несколько игр с картой Крымского полуострова вышло во время Севастопольской кампании 1853–1855 годов. И хотя Россия в этой войне потерпела поражение, трагическая история обороны Севастополя («великое севастопольское сиденье») вызвала в русском обществе мощный патриотический подъем. О значении национального единения в период тяжелых испытаний писалось в брошюрах и чтениях для народа, издаваемых в годы новых военных кампаний¹⁹. Не оставались безучастными к военной трагедии и дети, разделявшие переживания взрослых. Один из современников описал в стихах памятный эпизод из своего детства. Когда в усадьбу пришло известие о падении Севастополя (первым узнал об этом дедушка), горе было всеобщим.

Но раз он, помнится, по комнатам печальный
И сумрачный ходил и с нами не играл,
Потом он вышел вдруг с газетою из спальни
И — Севастополя паденье прочитал.
И слезы полились из глаз, я помню, деда
И все заплакали, и старшие, и мы.
Но после тихого и грустного обеда
Мы побежали в сад и в жажде кутерьмы
Изобрели игру: наделали фигурок
Из палок и травы, и стали вешать их
На каждом деревце, как англичан и турок,
И бить их прутьями, как недругов своих.

(М. Алексеев, «Старое гнездо»)²⁰

Мальчики переживали горе по-своему, избывая его в воинственной подвижной игре (такие же игры затевали дети во время последующих военных катастроф)*. Известие о трагедии Севастополя автор воспоминаний связывает с образом деда — старик хорошо понимал детей и принимал участие в их жизни. От лица старших членов семьи (дедушек, бабушек) писались для детей рассказы о событиях русской военной истории. Взгляд умудренного опытом человека позволял передать трагизм ситуации, избежав при этом пафосности и патриотического задора**.

На тему Крымской войны было выпущено несколько общеупотребительных картонажных игр. Синопской победе, одержанной в 1853 году русским флотом под командованием адмирала Нахимова, было посвящено «Синопское

* В. Харузина вспоминала, как во время войны на Балканах они детьми играли в «крепости», которым давали названия реальных военных укреплений (эти названия они слышали в разговорах взрослых, горячо обсуждавших события).

** Образцовыми детскими книгами на военную тему считались «Рассказы старушки о 1812 году» (1878) и «Рассказы старушки об осаде Севастополя» (1881) Т. Толычевой.

сражение с призами, новейшая игра», изданное И. Трухачевым в 1853 году. О Синопской битве, ставшей предметом военной гордости россиян, детям рассказывалось, в частности, в уличных и домашних косморамах*.

«Большое военное лото» (1856) было оформлено как карта с изображением театра военных действий (Крымского полуострова) и нанесенными на краях карты названиями населенных пунктов (на трех языках). По краям карты помещался ряд пронумерованных квадратиков разного цвета. В игре используются двадцать четыре фигурки солдат четырех цветов. Эти цвета обозначают воюющие армии: зеленый цвет — Россия, желтый — Турция, голубой — Франция, красный — Англия. Игроки вытаскивают из мешочка фишки с номерами (всего девяносто фишек) и смотрят, квадрат какого цвета обозначен этим числом. Если цвет квадрата совпадает с цветом страны, за которую воюет игрок, то фигурка ставится на это число. Если нет — игрок платит штраф. Выигрывает тот, кто быстрее расставит всех своих солдатиков на игровом поле. «Взятие крепости. Новая игра» (1855) и «Военная игра с вознаграждением» (1857) сделаны по одному и тому же принципу: маршрут игроков обозначен кругами (числом тридцать), в которых изображены воинские звания русской армии. Эти изображения следуют по мере возрастания звания (капитан, майор, подполковник, полковник, генерал-майор, генерал от кавалерии, генерал от артиллерии, генерал-фельдмаршал). Передвигая фишки, игрок движется к финишу, цель игры — получение высшего военного звания.

Если игры на игровых полях раскладывались на столе, то картонажные панорамы, посвященные военным событиям, выставлялись на обозрение (в детской или гостиной). С началом военных действий в Крыму была издана картонажная панорама «Военный театр для детей в двух переменах» (1854). Она состояла из двух литографированных картин («Штурм крепости» и «Морское сражение»), помещенных в папку. Вырезанные корабли и сложенные панорамные картины нужно было поставить на столе в специально прилагаемую к игре дощечку. Военным действиям в Крыму была посвящена игра «Красная пушка», изданная А. Лосевым в 1856 году. Игра включала в себя панорамное изображение турецкого лагеря, две картонажные пушки и восемнадцать фигур (пеших и конных). Описание игры начинается с рассказа о первых победах русской армии в Крымской кампании. «Кто из вас, милые дети, не слышал о блистательной победе, одержанной русскими войсками над турками в Азиатской Турции, на Кадык-Ларских высотах, 19 ноября 1853 года? Этот день навсегда оставит память о храбрых войсках Закавказского края, и не только там, но и во всей России долго не забудется эта знаменитая битва, в которой князь Бебутов совершенно разбил

* Раешные тексты, посвященные Синопской победе, печатались в изданиях картонажных игр. Например, в патриотической панораме «Народное празднество Тысячелетия России» (1863) такой текст воспроизведен полностью («Наш Нахимов адмирал / недолго думал, не дремал...»).



«Красная пушка» (1855)

тридцати шести тысячный турецкий корпус Анатолийской армии, предводимый сераскиром Абди-Пашей». В ту битву русская армия захватила двадцать четыре пушки, в том числе знаменитую Красную пушку, которую турки отстаивали с большим мужеством. Эта медная пушка, отлитая «с замечательным тщанием», была настоящим произведением искусства. Лафет и сама пушка были окрашены в красный цвет, который, казалось, обладал магической силой: у турок он вызывал отчаянное сопротивление, а у русских страстное желание завладеть пушкой. Когда пушка была, наконец, отбита у турок, она была красной не только от краски, но и от крови защитников и нападающих.

В мастерской А. Иконникова была напечатана «Детская игра в корабль» (1855). В правилах сказано: «Сперва нужно установить картонажную декорацию, изображающую сражение; перед ней поставить картонажный корабль и пароход, сложивши корабль и мачты, которые изображены на плане, после того дети берут пушку, стреляют в корабль, разрушают его, тем игра и оканчивается». Поначалу казалось, что так же легко будет одержана победа и в реальной войне.

Военные настольные игры делались по зарубежным лекалам: вооруженные конфликты между разными странами перекладывались на картонажные поля европейских игр. Крымская война не была исключением. В немецкой игре «Приключения в Крымской кампании. Общеупотребительная игра» (нем. «Abenteuer in dem Feldzuge nach der Krim. Ein Gesellschaftspiel», 1856) подробно



«Возвращение солдата на родину. Детская космorama, состоящая из 13 картин» (1855)

перечислены основные военные события Севастопольской кампании. Маршрут составлен из шестидесяти четырех квадратов, ведущих к центру. В квадратах изображены картинки сражений, с указанием дат и географических названий («Марш на Балаклаву», «Битва при Черной», «Второй штурм Севастополя», «Третий штурм 7 сентября 1855», «Уничтожение русского флота», «Вхождение в Севастополь»). Картины сражений чередуются с картинами военного быта («Письмо на родину», «Обед в ресторане французского лагеря»). Война представлена глазами французского офицера, который шлет известия на родину (почтовые знаки перемежаются с военными эмблемами). Жанр «письма с фронта» (или «записок», пересылаемых с места сражений) использовался и в литературе. В 1860 году в «Журнале для чтения воспитанникам военно-учебных заведений» была напечатана повесть «Четыре года из прошедшего» под инициалами И.В., написанная от лица молодого русского офицера. Этот юношеский вариант «Севастопольских рассказов» мог показаться пародией на Л. Толстого, если бы не серьезность темы. Юноша, попавший в самое пекло военных действий на Малаховом кургане, описывает славные пирушки, любовные приключения и прочие «штатские» события. Последние слова повести — «Прощай, Крым, страна чудес» — никак не связаны с севастопольской трагедией, как будто речь идет об увеселительной прогулке. Такой же увеселительной затеей предстает Крымская кампания в настольной игре.

В изданиях «для народа» (среди них — раешные листы и косморамы) оптимизм поддерживался другими способами. В первую очередь, это героизация образов военачальников и русского императора (им посвящались стихи-панегирики). Зато противники изображались в карикатурно-насмешливых образах, что тоже поддерживало патриотический подъем в народной массе*. Раешных карикатур и панегириков не было в настольных играх, адресованных образованной публике: они, напротив, отличались сдержанностью в выражении чувств и художественным изяществом (литографии были выполнены в традициях русской батальной живописи).

Патриотически настроенные покупатели в период Крымской кампании требовали игр русского производства. Издатели увеличили их выпуск, причем не только на тему актуальных событий, но и связанных со славными страницами русской военной истории. В картонажах тщательно воспроизводилась военная амуниция разных армейских чинов (к такой же точности стремились производители игрушечных солдатиков). В хромолитографическом издании «Военный, переодеваемый костюм» (1853) Лосева были представлены с точностью костюмы различных полков: офицера лейб-гвардии Павловского полка, барабанщика лейб-гвардии Преображенского, знаменосца лейб-гвардии Семеновского, унтер-офицера лейб-гвардии Конного, рядового лейб-гвардии Гусарского полка и др. Этот же издатель выпустил в период Крымской кампании картонажи «Дружины государственного подвижного ополчения» (1856) и «Конно-образцовый полк» (1857).

Военные картонажи были увлекательным досуговым занятием как в процессе подготовки, так и во время самой игры. Для панорамы А. Иконникова «Лейб-гвардии гусарский полк» (1856) нужно было вырезать фигуры гусаров и расставить их на фоне бивуака с палатками. К игре прилагался лист с изображением пушки, возле которой сложены картонажные ядра. Если в «гуляниях» бумажные фигуры предлагалось водить, сопровождая текстом, то в военных картонажах мальчики могли заняться «делом», например пострелять из картонной пушки. Правда, гусары были изображены в статичных позах, как и принято в панорамах, но детское воображение легко превращало их в участников боя.

Образцом для русских военных панорам служили иностранные издания. В Педагогическом музее военно-учебных заведений Петербурга для занятий с детьми рекомендовалась картонажная игра «Картонные домики. Штурм на Шельде» (нем. «Kartenhäuser. Der Sturm auf Schelde»), выпущенная в Германии.

*

Англичане и французы
Нечестивому союзу
С туркой ревностно верны,
Им душевно преданы,
К нам свои пригнали флоты...

(Осада Севастополя, или таковы русские. Доблестно-геройская кончина вице-адмирала Корнилова. М.: в тип. А. Семена, 1855. С. 3).

Игра начиналась с создания картонных сооружений, образующих форты и стены крепости, и расстановки фигур картонажного войска. Во второй части игры можно было заняться непосредственно «войнушкой». К игре прилагались две дудки, дуя в которые нужно было опрокидывать фигурки противника. Был в игре и элемент драматизации (как в картонажном театре). В «Прологе» разыгрывался разговор между тремя лицами: генералом, парламентаром от осаждающей стороны и парламентаром от защитников крепости. Аналогичный военный театр издал А. Иконников. В его «Детской театральной игре» (1880) была пьеса на тему «Ополчение, драматическое представление в 4 картинах», посвященная событиям войны 1855 года. В правилах сообщалось: «Под руководством родителей или старших в возрасте дети, читая за картонных актеров прилагаемые пьесы, могут приобрести навык верно и отчетливо передавать впечатления действиями и делать спектакль картонного театра занимательным». Самыми занимательными в пьесе были патриотические речи, произнося которые дети осваивали гражданскую риторику.

Настольные военные игры не только развлекали, но и служили зачастую источником информации: из них можно было узнать топографию военных действий, вид обмундирования, боевую хронику*. Название «игра-новость», под которым рекламировались игры, указывало на игру, которая сообщает новости. Издание «Морская битва под Порт-Артуром» под заголовком «игра-новость» вышло в 1905 году. Такое издание могло бы показаться кощунственным (под Порт-Артуром погибла русская эскадра), но современники военной трагедии так не считали. Более того: приобретение такой игры было проявлением чувства патриотизма. Игры позволяли «оживить» военную карту, представить происходящее, следить за развитием меняющихся событий. Детские издания скупо печатали информацию о военных действиях, а потребность узнать про события на фронте была у детей и подростков очень велика. Л. Пантелеев вспоминал, как ребенком он следил за ходом военных действий на фронтах Первой мировой войны: бело-сине-красными бумажными флажками мальчик отмечал на карте продвижение наших войск и черно-красно-желтыми флажками — передвижения неприятеля. Играл он и в военные картонажи, которые получал в качестве приложений к журналу «Задушевное слово». Это были красочные литографические листы для вырезания с изображениями солдат и офицеров всех видов войск (пехота, артиллерия, казаки, уланы, самокатчики, мотоциклисты), а также пушек, полковых кухонь, санитарных повозок (и даже с изображениями разрывов снарядов, «похожих на букеты завядших

* Издатели настольных игр оперативно реагировали на военные конфликты, происходившие в разных уголках земного шара. Ермишкин издал по иностранному образцам игру «Восстание в Индии». В состав игры входило восемнадцать металлических фигур солдат и индусов. В магазинах игрушек продавалась игра «Трансвааль» на тему войны между бурами и англичанами в Южной Африке (с обеих сторон пехота, кавалерия и артиллерия — больше семидесяти фигур).

цветов»). Для подписчиков журнала периода русско-японской войны была напечатана игра «Японская гвардейская эпоха» (1905). На глянцевых полях война выглядела как вполне привлекательное занятие: победы давались бросанием кубика, а поражения можно было переиграть. Игры, красочные плакаты и ура-патриотическая литература вдохновляли подростков на побеги из дома на фронт (и такие массовые побеги стали настоящим бедствием)*.

Первая мировая война — тема последних дореволюционных военных игр. Для сына Николая II была приобретена игра «Европейская война», изданная с разрешения военной цензуры в 1913 году. В этой игре столкновение происходило между русской, французской, немецкой и австрийской армиями — они были представлены картонными солдатами в амуниции своих стран. На картонном поле издатели поместили картину современных боевых действий, а на коробке — зрелищные взрывы снарядов**. Взрывы (в силу живописности и экспрессивности) изображались даже там, где речь шла о старинных баталиях. Таким способом производитель привлекал внимание к своей продукции.

Куда скромнее выглядела новая военная игра «В тыл и фланги!», подготовленная издательством «Песталоцци» в 1914 году. Ее содержание было приближено к ситуации реального военного противостояния армий России и Франции против армий Германии и Австрии. Полем для игры служит разделенная на квадраты схематичная карта Европы. Игроки передвигают свои армии по железным и шоссейным дорогам. Побеждать неприятеля можно или превосходством сил, или обходом в тыл (отрезанные от базы войска попадают в плен), или боем равными силами (в последнем случае вопрос о победе решается бросанием кубика). Злободневным для военной эпохи было напоминание о том, что «побежденный не имеет права обижаться, так как он побежден не только искусством, но и счастьем. Личная его храбрость в этой войне не участвовала».

Специальные издания игр рассказывали о новых видах вооружения, в том числе и воздушных. Игра «Воздушный бой» (составленная А.Д. Малиновским в 1910 году) изображала сражение двух воздушных отрядов, находящихся над двумя крепостями. Крепости установлены на нижних углах карты. Верхняя часть карты изображает небо, разделенное на клетки, по которым движутся воздушные боевые машины. Каждая крепость имеет четыре дирижабля,

* Желание бежать на фронт и покрасоваться в военной форме у героя рассказа Л. Пантелеева «Маленький офицер» пропало с того момента, когда он увидел на улице юного офицера, просящего подаяние. Как приговор прозвучали слова отца: «Русский офицер, да и не только русский, а и вообще всякий благородный человек христарадничать не станет» (Пантелеев Л. Избранное. Л.: Детская литература, 1978. С. 550).

** Вариантом этой игры был «Саперный штурм» (издавалась под разными названиями). По полю, изображающему топографическую карту, передвигаются фигурки военных разного звания. Оказавшись на соседних клетках, они должны назвать друг друга (младшая фигура при этом снимается). Мины уничтожают все фигуры, независимо от должности и звания. Только фигурки саперов обладают правом переходить через мины и минные поля. Современное название этой игры — «Стратего».

четыре аэроплана и один воздушный шар. Фигуры противников (красного и голубого цвета) бьют друг друга по очереди. Правила передвижений согласованы с действительными свойствами новоизобретенных летательных аппаратов (например, учитывается, что аэроплан движется быстрее, чем дирижабль, зато последний имеет большую грузоподъемность). Воздушное пространство над крепостями защищено пушками. Цель игры — уничтожение неприятельского отряда и взрыв складов. Дирижабль должен пройти все поле и остановиться за две клетки до погребов. Нападающий говорит «бомба», и, если не следует защита, объявляется взрыв. Кости используются, когда встречаются две равные фигуры или надо определить движение шара. На ход игры влияют также облака. Фигура, ставшая на клетку с изображением облака, считается защищенной, но сама нападать не может.

В преддверии Первой мировой войны были выпущены игры «Сражение в воздухе» и «Аэробелло. Сражение воздушных флотов». В состав последней игры входило поле сражения, двадцать моделей воздушных судов разных типов (в том числе аэроплан, цеппелин). В рекламе игры сообщалось: «Среди игр интересной новинкой является воздухоплавательная игра „Аэробелло или сражение воздушных флотов”» (изд. и сост. К.Я. Магалиф, в Санкт-Петербурге), имеющая характер состязания и основания на строго продуманных правилах, как и шахматы, но отличающаяся от последней игры большей доступностью и легостью усвоения при значительной сложности комбинаций²¹. Это была игра стратегического характера. Ее составитель преследовал мирные цели: «заинтересовать детей и юношей делом авиации вообще, а различные комбинации воздушной войны могут способствовать развитию их сообразительности, заставлять фантазию работать в совершенно новой для них области». Совсем скоро мальчики, игравшие в цеппелины и аэропланы на картонажном поле, увидели эти боевые машины в действии.

Сделать игрушечный цеппелин как настоящий было делом затруднительным, а вот многое другое производители игрушечной продукции изображали в совершенстве. Техника производства игрушек в начале XX века достигла высокого уровня, так что воспроизведение военных карт, обмундирования и макетов оружия для игры делалось с большой степенью достоверности. Дошло до того, что Министерство внутренних дел в 1911 году разослало циркуляр, в котором сообщалось о запрещении продажи детских игрушек, представляющих собой копии предметов обмундирования (были изъяты из продажи шапки лейб-гвардии гусарского полка с форменной офицерской кокардой).

Близость реальных войн не уменьшала традиционного интереса мальчиков к военно-историческим играм. В 1912 году широко отмечалось столетие Отечественной войны 1812 года. Появилось много книг для детей, этому посвященных. В рецензиях на литературу для детей, выпущенную к столетию

войны 1812 года, осуждались проявления шовинизма. «Ненависть, которую испытывали наши предки к Наполеону и „великой армии“, испытывают как будто и современные нам авторы, и иногда кажется, что, как и сто лет назад, отступление „великой армии“ сопровождается литературным улюлюканьем»²². В настольных юбилейных играх «улюлюканья» не было: там воспроизводилась военная форма и планы исторических сражений. Издательство «Детский мир» подготовило картонажную игру «Отечественная война 1812–1912», состоящую из плаца, двенадцати фигур воинов и двенадцати флагов. На обложке игры был изображен Наполеон в знаменитой позе со сложенными на груди руками. Правила игры близки к шашечным, а поле представляло собой соединение условно шашечного и картиночного поля (в некоторых клетках изображены русские города — попав на них, противник получал преимущества в своих ходах).

Листы на тему военной истории обильно печатало издательство К.Я. Магалифа. Это были фигуры рыцарей, витязей, богатырей, турок (с поясами) и болгар (с шарфами). К игре давались разного рода рекомендации, позволяющие «оживить бумагу». «На обратной стороне витязя отмечены самые опасные для жизни места. Если боец раньше уже принимал участие в битве, то прежние ранения заклеиваются гуммированной бумагой. На время турнира копье можно заменить ручкой с пером. Капля чернил на нем заменит кровь» («Искусство оживить бумагу. Новое занятие для детей»).

Капли крови, страшные взрывы, как и вся настольная военщина, обсуждались и осуждались педагогами. Но жизненный опыт подсказывал, что не военные игры — источник жестокости. Н. Соболев в статье «Застольные игры» высказал свое мнение: «Излюбленные мальчиками военные игры: *Сражение в воздухе*, *Морской бой* и т.п. Педагоги недолюбливают их, а я ничего преступного в них не нахожу: детям неизбежно пережить период „варварства“, и не лучше ли, если изживут они свои воинственные наклонности, сидя за столом, чем в уличных схватках?»²³

Воинственные наклонности изживались сами собой в период военных невзгод. Один из мемуаристов вспоминал, как все домашние увлекались военными играми. Дети и взрослые рисовали пачками русских солдат и генералов (любимым персонажем был генерал Брусилов), против которых выставлялись солдаты кайзера (сложенные в несколько раз листы бумаги разрезались по контуру, а после раскрашивались). В ход шли также военно-морские и сухопутные военные игры, связанные с передвижением фигур по квадратам. Это страстное увлечение было данью разговорам о войне 1914–1915 годов. Страсть к картонажным баталиям полностью прошла, когда семья мальчика попала в котел Гражданской войны 1918 года. Оказавшись в эмиграции, отец с сыном всячески избегали военных игр: «Мы уже насмотрелись настоящей войны и никакого интереса к ней не испытывали»²⁴.

Поход куда велят

Для служивых людей низкого звания не подходили сложные игры на военно-топографических картах или детские картонажи с солдатиками и бумажными крепостями. Для них требовались настольные забавы другого рода. Слова генерала Драгомирова «солдаты — взрослые дети» издатели понимали буквально, переделывая детские игры для солдатской среды. Содержание таких игр было направлено на подъем настроения, а также на обучение азам армейской службы (от называния своей войсковой части до перечисления обязанностей всех воинских чинов)¹.

Среди настольных игр на военную тему были игры, персонажи которых — простолюдины, поставленные под ружье. Простые и незатейливые «гуськи» как будто специально придуманы для развлечения чинов низшего звания. Так оно и было на самом деле. В рекомендациях к играм предлагалось приобретать солдатские «гуськи» или изготавливать их на месте (в полку) для самого демократичного досуга. Армейской средой бытование солдатских «гуськов» не ограничивалось — как всякие общеупотребительные игры, они были рассчитаны на семейный досуг.

Одно из изданий под названием «Поход куда велят. Новая военная игра» было напечатано в Военной типографии в 1869 году. Оно представляло собой бумажное поле, разделенное на пронумерованные четырехугольники с картинками (их рисовали русские литографы). В «Необходимых наставлениях» подробно разъяснялись правила игры, а также давались указания по использованию игры в армии.

1. Лист с картинками, изображающими «Поход», надо наклеить на картон или полотно, или на гладкую сухую доску. На картоне его можно сделать складным, вчетверо. Иначе недолго прослужит.
2. Из сухого дерева, из свинца, из воску или из кости сделать правильный кубик и назначить на нем со всех сторон точки. <...> Это будет металлическая *кость*; лучше иметь их *две* для игры.
3. Из дерева нарезать кружков в гривенник величины и написать на каждом №№ 1.2.3.4.5.6.7.8. Это будут *марки* — по одной на каждого играющего.
4. Из лучины или из картонной бумаги нарезать небольших пластинок: это будут *фишки*. Их раздают по тридцати или более на каждого играющего. *Маркой* — отмечается ход: то есть она ставится на тот №, который выпал играющему.

- Фишками — расплачиваются или получают их, смотря по тому, что сказано в книжке о каждом №. Вместо фишек могут служить орехи или горох.
5. Картина похода кладется посреди стола; возле же нее — коробка для сбора *кона* или *казны*; кругом играющие — каждый со своими марками.
 6. Затем избирается *артельщик*: его обязанность — держать в игре порядок, и т.д.

В примечаниях рекомендовалось приукрасить самодельную игру: «В каждой части войск, конечно, найдется искусник, который может раскрасить все фигуры картины и покрыть ее лаком для красоты и прочности»². Награждать победителей настольной игры можно с музыкой: «Кто первый вошел в № 61-й, тот взял крепость: артельщик подносит ему всю *казну*, а барабанщик — если он есть при этом — бьет ему по столу полный поход. А нет, так и так обойдется».

Структура солдатских «гуськов» повторяла «почтовые приключения»: длинная цепочка событий (комических, сентиментальных, драматических), с пошаговым графическим и словесным комментированием. Их герой — человек подневольный, как и крестьянский сын в игре «Конек-горбунок». Ванюшу гонит по белу свету царский указ, а солдата — присяга и командир. В названии «Поход куда велют» звучит покорность перед велениями судьбы (в этом же гарантии ее благосклонности).

Издание «Приключения солдата, занимательная новая игра для всех обществ» (1861, 1868) имело игровое поле, разделенное на шестьдесят семь четырехугольников (сорок шесть из них были с раскрашенными картинками) и помещенное в картонную папку. На игровом поле изображены предметы и сцены из жизни русского служивого человека. За шестьдесят семь ходов (игра шла двумя костями) разыгрывалась история солдата от рекрутского сбора до победы*. Игра начиналась эпизодом прощания рекрута и последующим обучением его солдатской службе (платит за это в кассу шесть марок). Затем следуют «казарма» (платит четыре марки), «тревога», «порох», «зоря» и прочие моменты солдатской службы. Среди номеров с названиями событий — номера, обозначенные военными должностями («барабанщик», «кавалерист», «литаврщик», «адъютант»). Если игрок попадает на изображение генерала, то сразу передвигается на несколько номеров вперед. Тот, кто попал на знамя, также ставит свою фишку на несколько номеров вперед, получая десять марок

* На рекрутскую тему была сделана общественная игра «Новобранцы» (1889), построенная по принципу карточных игр. Игра представляет собой «призывной участок», в котором есть шестьдесят «призывных» (квадратики с фигурами): безльготных — тридцать, льготных третьего разряда — пять, второго разряда — пятнадцать, первого разряда — десять. Председатель производит расчет всех «новобранцев» на игроков. После распределения вносятся ставки. Начинается переключка номеров. Судьбу каждого призывника решает кубик. Цифры 1, 3, 6 означают, что «призывник» годен (за каждого принятого платятся марки в соответствии с разрядом), цифры 2 — не годен, 4 — не явился, 5 — членовредительство (за него игрокам приходится платить штраф).

за храбрость. Попавший на номер с маркитанткой расплачивается за закуску четырьмя марками. Ставший мародером подвергается расстрелу (по правилам игры от этого можно откупиться). Попавший на номер с инвалидом выходит до конца игры (остальные игроки платят ему марки). На предпоследнем номере изображен памятник («ставится только убитым, а потому надо начинать игру сначала»). На поле № 67 солдат торжествует победу, а игрок получает награду.

Рассказы о жизни русского солдата имели свою повествовательную традицию в назидательной литературе для детей (дворянские отпрыски опекают старого воина). Была и особая солдатская литература, связанная с именем А. Погосского, беллетриста, издателя и составителя игр для низших чинов. Герои его рассказов — служивые люди, изображенные в обстановке солдатского быта (моралисты плохо представляли себе этот быт, предпочитая описывать отставных солдат). Зато Погосский, отслуживший в армии от рядового до офицера, армейский быт знал хорошо. В книге «Солдатский быт прежде и теперь» (1867) он со знанием дела описывает положение солдат до и после военной реформы, проведенной Александром II. Среди ее гуманных достижений — отмена телесных наказаний и сокращение срока службы (сперва до 15, а после до 6–7 лет)*. Приветствуя улучшения, Погосский с умилением описывал патриархальные времена и рассказывал полуфольклорные солдатские истории (старший унтер-офицер просит прощения у тех солдат, которых он не бил за время службы)**.

Погосский был составителем литературы для обучения и образования солдат (буквари, книги для чтения). Материалы из этих книг печатались на страницах издаваемого Погосским журнала «Солдатская беседа». Стиль и тон этих бесед балагурный, пересыпанный поговорками и метким народным словом. «Беседа наша будет не бабья аль девичья, а простая солдатская, ну так если что тверденько слово скажется — чур не гневаться. С часом помаленьку дойдем и до тонкости, заговорим политичнее, а сразу нельзя, братцы. Сначала топором, потом скобелем, а резьба да узоры — последнее дело»³. От лица балагура-рассказчика написаны также тексты для изданий настольных игр («Поход куда велят. Солдатская игра», 1879)***.

Речевое оформление игры в стиле «народного» сказа отличает все издания солдатских «гуськов». Чтение правил поручалось организаторам солдатского

* «Нынешнее положение солдата и весь быт солдатский так улучшился, что его и сравнивать нельзя с прежним нашим бытом и положением. Одежда, пища, вооружение, обучение — изменены в основании и венец этого усовершенствования — *неприкосновенность* честного солдата и общее *просвещение* войска» (Погосский А. Солдатский быт прежде и теперь. СПб.: Тип. Департамента уделов, 1867. С. 66).

** «Ну, вот вы меня извините! — с соболезнованием сказал Исай Егорыч вышедшим вперед, — и сам не знаю, как это получилось и по чьей оплошности обошел я вас?» (Там же. С. 37).

*** В первом издании игры «Поход куда велят» 1869 года имя Погосского не указано. Переиздания дословно повторяют текст игры, убраны только шутки по поводу немцев: «Гут морген — солдат Русе! / Парле ву Турке или Франсе? / — Никак нет, Иван Андреич, / Я больше по части шпрехен зи дейч».

досуга (солдатская масса была в основном неграмотной), но сам текст игры был рассчитан на солдата — слушателя и участника игры. Этот текст представлял собой компиляцию походной песни, военной команды и солдатской беседы. Основной тон в игре задавался походной песней. Такие песни, исполняемые запевалами и поддерживаемые хором, печатались в сборниках военных песен. Их отличает маршевый ритм, бойкий настрой и монархически-патриотическая тематика.

Запевало. Ну-ка, русские солдаты,
Пойдем с туркой воевать,
Если батюшка царь белый
Так изволил пожелать.
Хор. И за правое мы дело
Скорым шагом — марш вперед,
Будь смелее, цель вернее;
Русский храбростью берет⁴.

Помимо песен, в тексте игры звучали военные команды, содержавшие указания для игроков. «№ 1 По генерал-маршу-вставай, собирайся в поход. По сбору — выходи, стройся! Фельдмарш! По отделениям на право! Полы за-вернуть! Песенники вперед! *Три фишки получиай на поход*»⁵. Прозаические отрывки перемежались стихотворными:

Запевало заводи!
Живо собираться,
Сказано, в поход!..
Поглядеть бы, братцы,
Как Дунай течет!..
Ладно бы — ай, ай!
Поглядеть Дунай!

Рядом с песнями и командами — наставления, необходимые для воспитания солдатской массы (обучение грамоте и счету, достойному поведению). Такими наставлениями была богата литература для народа:

Кто на место книжки
Да попал в картишки,
Тот плати две фишки.

Букварь — начало науки;
Получай фишки три штуки.

Солдатский «гусек» должен не только занять солдата, но и поднять его боевой дух, улучшить настроение. Служба изображается в игре как веселое занятие: пока не вышел приказ, солдат — вольный человек, даром что безденежный. Такой жизни только позавидовать.

Чарочка водочки,
Лучку на грош,
Хвостик селедочки —
Завтрак хорош!
Выпей, закуси
И *две фишки* внеси!

За картинкой солдатского гуляния тут же следует наставление:

После, ради развлечения,
Сделай это умноженье.

О развеселой солдатской жизни рассказывается с обильным использованием народных присказок и поговорок:

Ходи по лесу — не хрястай,
Люби девушку — не хвастай!
А пошел в поход — прощай!
Да почаще вспоминай,
Да *две фишки* отдай.

В кодекс солдатского поведения входит соблюдение чести своего полка. Если в обычном «гуське» тюрьма — это обозначение очередного препятствия для игрока, то в солдатском «гуське» гауптвахта наносит урон чести всему полку.

За решеткой — дела,
Как сажа бела!
Два хода пропусти
И *пять фишек* заплати!
Ибо тюрьма — срам
Всем нам!

Эпизоды солдатской службы перемежаются комическими историями: то фельдшер падает с коня, то турок боится зайца (похожие топосы — в «комических

скачках»). Солдат же стремится быть всегда на высоте. Это человек бывалый, прошедший сквозь огонь, воду и медные трубы:

Были в Черном море,
Видывали горя —
Будем и опять
Фишки получать
Счетом — *пять!*

Тема смерти — обычна для «гуськов», в сюжетах которых всегда есть ситуации со смертельными исходами (падения, крушения, кладбища и старушка с косой). В солдатских «гуськах» эта тема имеет специфическое толкование: служивый человек знает смерть не понаслышке и относится к ней со спокойствием профессионала. Фольклорная традиция изображала солдата бесстрашным в поединке со смертью (и нечистой силой). Там же, где смерть берет перевес, не место слезам и отчаянию. На войне как на войне — вот философия персонажей и участников солдатской игры.

По убитому — вздохни, не тужи
Да *три фишки* в казну положи.

Солдатская игра завершается торжественно-маршевым гимном:

Перед полком, среди пуль, среди пламя
Вейся, сверкай, родное наше знамя,
К чести и славе твердо веди,
Победа нас ждет впереди!
За веру, отечество и за царя
На-руку, вперед! Ура!..

После чего следует награждение победителя, первым достигшего шестьдесят первого номера:

Кто первый вышел, тот молодец:
Все забирай! И походу конец!

Сентиментальных нот в солдатских «гуськах» нет (не на слезливую публику они были рассчитаны). Зато в литературных текстах, герои которых старые воины и будущие офицеры, сентиментальные слезы и умиление не редкость. Маленький кадет, взятый в корпус после гибели отца-воина, рассказывает

служивому о своем счастливом детстве в окружении любящих наставников (старый воин при этом утирает слезы).

Старый воин, добрый воин,
Посмотри, как счастлив я!
Как я весел, как спокоен,
Как здесь любят все меня⁶.

Герои солдатских игр исполнены самых верноподданнических чувств. Они, как и герои военно-патриотических песен, всегда готовы доказать жизнью свою верность царю.

Уплетайте без оглядки!
Нет, ведь с русских взятки гладки,
Знает целый свет!
К долгу верностью пылая,
За отчизну, Николая,
Ляжем все костями⁷.

Чужеземные призывы к свободе, которые проникали в русское общество из-за границы, оставляют русского солдата безучастным. В песне 1848 года (время европейских революций), написанной для солдатских маршей, солдат защищен от «вражбых идей» присягой и безграничной верой в царя-батюшку:

Век не ввидет мысль чужая
В наши души и сердца:
Русский, русского питая,
Будет Русским до конца!

За Царя, за веру, други,
За Отчизну кровь прольем!
Дети, старцы и супруги —
Все оружие возьмем!⁸

Многие военные песни привязаны к конкретным военным кампаниям, для которых они писались.

Там далеко за Балканы,
Русский много раз шагал,
Покоряя вражьи станы,

Гордых турок побеждал.
Так идем путем прадедов
Лавры, славу добывать.
Смерть за веру, за Россию
Можно с радостью принять⁹.

В таких песнях пацифистских мотивов нет. Их цель — укрепить боевой дух. Укреплению боевого духа способствовали и «солдатские гуськи», герои которых, подобно фольклорным персонажам, пришли «не сказки сказывать, а насмерть воевать»:

Мы кололи турок всласть
И прикладом стали класть.
Много турок мы наклали,
Да и ружей поломали¹⁰.

Солдатские «гуськи» изображали жизнь русского солдата как вечную и неизменную историю служивого человека. Типология и топография войны не многое меняют в солдатской судьбе. Верность присяге, получение чина, подчинение командиру и близость смерти — эти топоры военного существования никто не отменял. Неудивительно, что настольные игры времен Турецких кампаний и Балканских войн были переизданы для тех, кто попал в газовые атаки и авиационные бомбардировки Первой мировой войны¹¹.

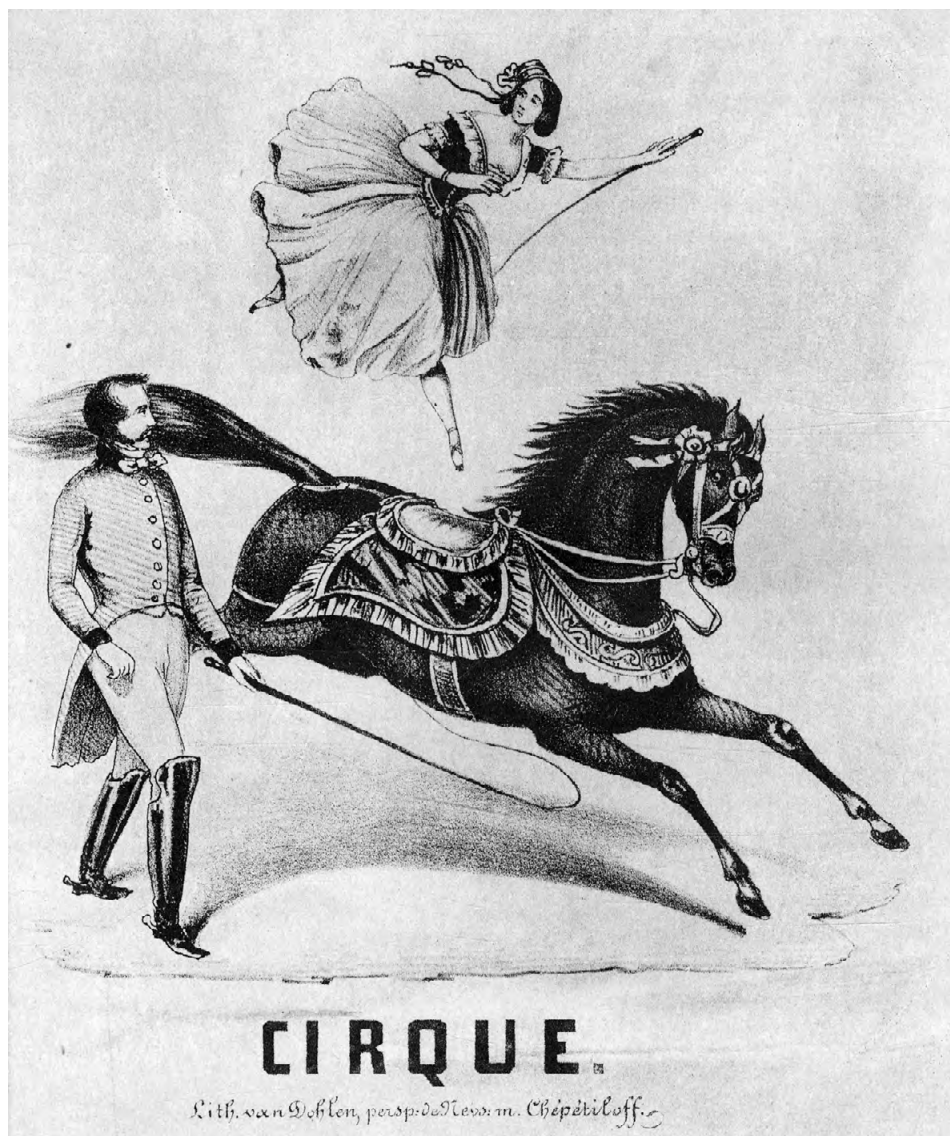
Картонажный цирк

Цирковые представления стали популярной темой настольных игр в эпоху распространения стационарных цирков в конце XIX века. Цирки пришли на смену народным праздничным балаганам, которые устраивались в больших городах на Масляной и Святой неделях. Но и в стенах роскошных зданий цирк оставался общедоступным зрелищем. Будучи глубоко традиционным, цирковое искусство драпировалось новейшими чудесами техники и прогресса, вызывавшими восторг у широкой публики. Взрослых привлекала в цирке эстетика физической силы и телесной свободы, которую демонстрировали силачи, гимнасты и полуобнаженные наездницы. Детям же цирк был интересен дивертисментами клоунов, дрессированными животными и праздничной атмосферой.

Настольные игры в сюжете и оформлении ориентировались на цирковую эстетику. Правила игры печатались в формате цирковой программы, а изображения на коробках и полях делались в стиле рекламных плакатов (экспрессивно ярмарочные и по-современному модные). «Удивительно! Поразительно! Непостижимо! Семейство Попрыгуччио дает чрезвычайное блистательное представление с участием дрессированных собак: пудьки Каро, Культыпки и Лохматки. Скачка с препятствием, высшая школа верховой езды. Упражнения на трапециях и сальто-мортале. Чудеса ловкости, силы и сообразительности!!!» Персонажами настольных игр были клоуны, дрессировщицы собачек, силачи-атлеты, воздушные гимнасты и соблазнительные красавицы-наездницы. Выступления цирковых наездниц, похожих на мифологических амазонок и актрис кафешантанов, вызывали всегда особый восторг*. Ни одна цирковая программа не обходилась без их описаний.

Дрессирован на свободе,
По арене этой тесной
При собравшемся народе
Выступает конь чудесный.
На седле же амазонка,
И коня она ласкает,
Конь послушнее ребенка —

* «Огромной популярностью у парижских зрителей пользовались номера наездниц-балерин, исполнявших на скачущих конях танцы из классических балетов. <...> Даже во время прыжков через препятствия, при исполнении которых требовались значительные физические усилия, наездницы оставались изящными и грациозными» (Кошкин В. Конный спорт. М., 2004. С. 46).



Цирковая наездница из французского издания игры «Cirque» (1856)

Голос всадницы он знает!
Выступая горделиво,
Конь влечет к себе вниманье.
И не раз он всем на диво
Вызывал рукоплесканья!¹

Самым известным номером, демонстрируемым в цирке не одно десятилетие, был прыжок наездницы через обруч с бумагой. Этот номер, опасный



Картинка с подвижными картонажными элементами. Фигура клоуна и круг с наездницей частично закреплены на листе («Вечер в цирке», 1886)

и зрелищный, был очень поэтичным. «Когда они касались обруча и, разорвав бумагу, выходили из него такими же смелыми и улыбающимися, казалось, точно ярко цветная, легкокрылая бабочка, влетев в тонкую паутину, разорвала ее и, невредимая, радостно вырывается на свободу»².

Пышность нарядов и блеск украшений создавали на арене цирка иллюзию красивой жизни в блеске мишурного богатства. Цирк — тот «остров счастья», на котором зритель забывает о проблемах ежедневного существования.

Спектакль вполне удался здесь.
Повсюду слышался лишь хохот,
Не прекращался вечер весь
Рукоплесканий дружных грохот. <...>
Минут веселых мало нам
Дается в жизни быстротечной —
Пусть служит их и цирка нам
Брошюра памятью сердечной³.

В литературе цирковая тема имела драматическое звучание, ведь цирковое искусство всегда граничит со смертью. Русские писатели придавали этому факту социальную окраску: под золотом блестящего наряда скрывалась тяжелая судьба циркового артиста, человека бесправного и безденежного. Много слез было пролито над повестью Д. Григоровича о трагической судьбе гуттаперчевого мальчика. Драматические мотивы не проникали в сюжеты досуговых изданий и настольных игр: там всегда царили праздник и буффонада.

Первые цирковые сюжеты появились в изданиях русских литографических мастерских с середины XIX века. Это были все те же «гуськи» с многословными обращениями и пошаговыми описаниями. «Вероятно, любезные дети, вы бывали в цирке, где любовались ловкостью наездников и наездниц, называемых *волтежорами* и *волтежорками*, удивлялись там силачам или *акробатам*, поднимавшим тяжелые гири, бросавшим огромные шары, игравшим ножами, шпагами и т.п. штукам, которые вас так восхищали, смеялись вы от души забавным выходкам паяцев или *клоунов* и проделкам *арлекина*, *пьеро*, того господина в белой одежде, с большими пуговицами, обмазанного мукою, которого наши русские мужички называют попросту мельником или *лейманом* и над которым они хохочут, как говорится, до слез, видали, вероятно, штучки, выделяемые там собачками, обезьянами и другими учеными зверями. Приходя домой, вы, конечно, с особенным удовольствием рассказывали про чудеса эти вашим братцам и сестрицам, которые так малы, что их еще не берут в цирк. <...> Желая доставить вам удовольствие, я предлагаю этот маленький цирк» («Олимпийский цирк. Игра для детей», 1862)*. «Олимпией»

* Составитель, подобно газетчику, сообщает о реалиях городского досуга: «Теперь нет ни одного цирка в Петербурге, тот, что у Александровского театра, запустел что-то, и вам остается этими удовольствиями наслаждаться только в балаганах на Масляной и на Святой неделе».



Цирковая тема не обходится без эротики («Цирк Чинизелли. Один вечер и что мы там видели», 1897)

назывался один из первых стационарных цирков в Париже, под тем же названием выступали заграничные цирковые труппы. Детям предлагалось устроить на столе с помощью программы, картонажных фигур и игрового поля цирковое представление. В первом отделении было «волтежирование» из трех номеров («Русский танец», «Наездница», «Испанец на лошади»). Во втором отделении выступают акробаты и клоуны. В третьем разыгрывают интермедию Арлекин, Пьеро на осле и Касандр на коне. Четвертое отделение отдано выступлению зверей: «Охота на медведя», «Охотник конный», «Охотник пеший», «Медведь»,

«Собаки». В пятом отделении — «Рыцарь на трех лошадях» и «Лев». Всего пятнадцать номеров, которым соответствуют пятнадцать картонажных фигур. Их нужно вырезать и начинать управлять ими по порядку, указанному в афише. При этом рекомендуется «прибегнуть к изобретательности вашего маленького ума, чтобы *одушевить* их». Для создания игрушечной арены устроены два механических круга, которые можно поворачивать. Забавные сцены можно изобретать и самим (например, на медведя охотится не охотник, как написано в программе, а арлекин и т.д.).

Издатели настольных цирков воспроизводили в картонажах любимые у публики номера, но избирательно. Так, на игровые поля не попадали борцы, смотреть на борьбу которых собиралась самая широкая публика. Видимо, эти артисты цирка казались неэстетичными для настольных игр. Зато обязательно присутствовали вольтижеры, в совершенстве владеющие искусством верховой езды (молодые дворяне, посещавшие манежи, имели возможность оценить их мастерство). Вольтижерам, приводившим в восторг юношество, посвящались отдельные игры («Маленькие вольтижеры, новейшая занимательная игра для детей», 1867)*. На игровом поле вольтижеры выглядели очень живописно. В детских же книгах романтическое обаяние вольтижеров развенчивалось. Среди типовых детских историй — рассказ о том, как странствующие цирковые артисты похищают непослушных детей. Эти дети завидовали вольной судьбе маленьких циркачей, но, испытав ее на себе во время изнурительных странствий, предпочли вернуться домой и стать послушными.

Программы цирков конца XIX — начала XX века заметно отличались от «олимпийских цирков**». Вместо интермедий и медведей — акробатика, превратившая цирк в спортивную арену. В соответствии с этим изменилось и содержание игр. Традиционный «гусек» стал игрой типа «стремитесь вверх»: игроки делают многоходовые перемещения при однократном бросании костей (и никаких расчетов и вычетов марками). Такой тип игры лучше соответствовал специфике циркового действия, стремительного и динамичного. Издание «Московский цирк. Стремитесь кверху. Новая игра» (1898) состоит из поля, разделенного на сто двадцать номеров. Игроки действуют двумя костями (после сто восьмого номера в ход шла одна кость). Вместо пошагового объяснения правил — только несколько общих указаний. «Если играющий

* Эта игра, выпущенная на русском, немецком и французском языках, была разновидностью комбинаторной игры шашечного типа. На полях игры изображены вольтижеры, совершающие удачные маневры или допускающие промахи.

** Образец программы 1911 года: «1. Эквилибрист. 2. Па-де-де на лошадях. 3. Комическое антре. 4. Акробаты. 5. Жокей Дерби. 6. 12 дам балета (цыганский танец). 7. Акробаты с подкидной доской (антракт). 8. Люди воздуха. 9. Парк дрессированных лошадей. 10. Морской акт (акробатика). 11. Знаменитые жонглеры (сцена в ресторане). 12. Смехотворцы. 13. Знаменитые виртуозы на велосипедах» (по кн.: Альперов Д.С. На арене старого цирка. Записки клоуна. М.: Худ. лит., 1936).

остановится на таком номере, который соединили посредством артиста или трапеции с другим номером высшим или низшим числом, то должен перевести свой столбик или на высшее или на низшее число, смотря по направлению нарисованного артиста. Благодаря этому условию легко возможно, что игрок, добравшись почти до 120, вдруг должен опуститься на первоначальную цифру и наоборот — далеко отставший может быстро подняться кверху». Избежать пошаговых объяснений удалось за счет использования графических обозначений — фигур, указывающих игроку направление движения (вверх или вниз). Лучше всего роль «указателей» выполняли гимнасты: графика их тел передавала направление и место перемещения («Гимнастическая игра», 1894). Если прыжок неудачный («гимнаст ошибся при разбеге»), то игрок возвращался на исходный номер. Использование векторов ускоряло игру, в то время как чтение (тем более вслух) многословных комментариев лишало игру динамичности. Цирковая тема подтолкнула издателей к переформлению полей и правил.

Труднее было отказаться от принципа расплаты марками, традиционно стимулирующей интерес игроков. Игра «В цирке» (1894) имела план с изображением цирковых артистов. За прыжок через кольцо, закончившийся падением, игрок платит три марки, за «шикарно исполненный» танец он получает от всех игроков по две марки, падение с лошади означает выход из игры. Клоун за удачные шутки получает четыре марки, шталмейстеру платят за дрессировку две марки, гимнасту оплачивают упражнения на трапеции пятью марками. По такой же высокой стоимости оценивается езда на неоседланной лошади. Есть и особый номер — танец среди яиц, за который также приходится платить. Завершает игру в пятьдесят ходов изображение клоуна.

Клоуны — любимые персонажи картонажных «цирков» начала XX века. К этому времени амплуа клоунов значительно изменилось. Вместо комичных фигур, осыпающих друг друга тумаками, появились клоуны-акробаты, клоуны-музыканты, клоуны-дрессировщики. Клоуны стали важнейшими участниками циркового действия и получили право красоваться на цирковых афишах. С афиш пришло изображение клоуна на обложку игры «Фортуна акробатов, или игра с шариками» (начало 1900-х). Все пространство картонного прямоугольника занимают ярко раскрашенные лица клоунов с крохотными цилиндрами на головах. Все игровое поле отдано артистам-клоунам, которые демонстрируют акробатические чудо-номера на трапециях. Игра заключается в том, чтобы выстрелом шарика попасть в лузы на дне коробки (за каждое попадание игроки получают разное количество очков).

Непременные персонажи цирковых игр — животные. Их изображения служат графическими указаниями перемещения игрока. Этот прием напоминает старинную игру «змеи и лестницы», где изображение лестниц означает

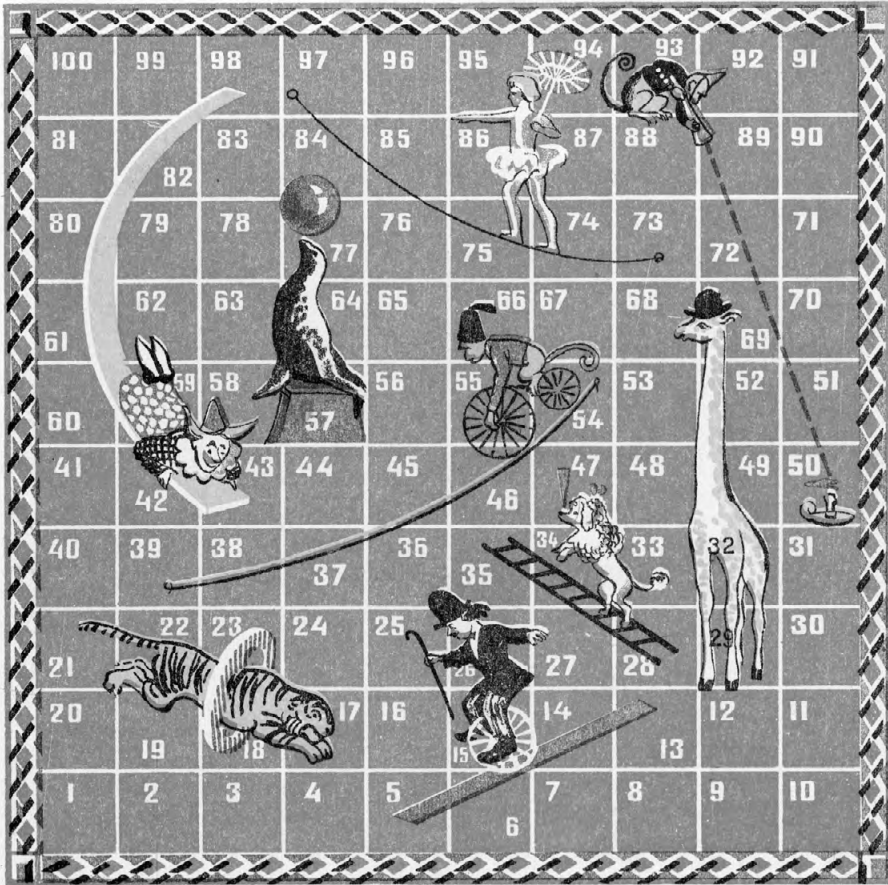
подъем вверх, а тело змеи указывает на перемещение вниз*. Самое выразительное животное на цирковом поле — слон (его фигура занимает основную часть поля). В игре «Цирк» (1915), изданной И.Ю. Ермишкиным, в качестве фишек использовались металлические фигурки слонов. Слоны изображались добряками и любимцами детей в литературе**. В рассказе А. Куприна «Слон» (1907) спасителем девочки от недуга стал цирковой слон. По просьбе дочери отец пригласил в дом дрессировщика со слонем. Больной ребенок затевает с гигантом увлекательную игру в куклы, после чего болезнь отступает и девочка возвращается к жизни. Похожая на вымысел история произошла в действительности. Дрессировщик Дуров привел слона на детский праздник, устроенный в дачном доме знаменитой балерины Матильды Кшесинской. Восторг, вызванный появлением слона, затмил в глазах детей все остальные развлечения.

Цирковая эстетика была переосмыслена в советских настольных играх. Изменения касались, в первую очередь, телесно-эротической привлекательности и грубоватой клоунады (альфа и омега цирковой эстетики). С педагогической точки зрения, и то и другое портит художественный вкус ребенка и плохо действует на его психику. «Большое разнообразие персонажей и всевозможные трюки животных делают очень привлекательной игру „Цирк“, но, к сожалению, неизменными спутниками ее являются полуобнаженная цирковая наездница и отвратительные рожи клоунов»⁴. «Полуобнаженные цирковые наездницы» должны были уйти не только из настольных игр, но и из программ советского цирка, провозгласившего войну «кафешантанной» эстетике. Телесность облекается в суровый спортивно-физкультурный формат. «Первым и самым значительным элементом цирка является демонстрация физической силы и ловкости, физической красоты человеческого тела» — докладывал директор управления Государственными цирками⁵. О том, что «советский цирк должен быть проводником идей физкультуры», писалось в каждом номере журнала «Цирк и эстрада»^{***}. Физкультура, в отличие от спорта, лишена индивидуальности. Физкультурный цирк — это идеальная «модель советской России» (Цирк и эстрада. 1925. № 4). На пути к этому надо сократить число «разрушительных» номеров

* В некоторых изданиях на русском языке эта игра выходила под названием «Сахипа» (со ссылкой на старинную индийскую игру с изображением ползущих змей). В игре «Сахипа» (1895) поле разделено на сто частей, поверх которых нарисованы лестницы и змеи. Игра «Змеи и лестницы» (нем. «Schlangen und Leitern»), выпущенная в 1892 году, имеет круглое поле и маршрут в форме спирали от одного до ста (поверх спирали изображены пять змей и пять лестниц).

** В «Мохнатой азбуке» Б. Заходера, поэта второй половины XX века, выражено детское представление о доброте слона: «Больше всех на суше он, / Очень, очень добрый СЛОН. / Видно, даже у зверей / Тот и больше, кто добрей».

*** Эти заявления не спасли журнал, оформлявшийся в авангардной эстетике, от закрытия в 1930 году. Экцентрика и гротеск нашли себе убежище в жанре циркового плаката, которому, в отличие от плаката театрального, удалось сохранить верность искусству авангарда (см.: Русский зрелищный плакат. М.: Контакт-культура, 2001).



Ц И Р К

Играть могут 2, 3 или 4 человека.

Для игры нужны волчок (или кубик) с цифрами на гранях от 1 до 6 и четыре фишки разного цвета (красная, синяя, жёлтая и зелёная).

Каждый из участников игры берёт по одной фишке. Затем, поочередно, участники игры запускают шестигранный волчок. Тот из играющих, у кого волчок упадёт на сторону с наибольшей цифрой, начинает игру. Он выставляет свою фишку на клетку с соответствующим номером (например, если волчок упал вниз пятёркой, то на клетку 5, если — вниз шестёркой, то на клетку 6 и т. д.). При последующем запуске волчка фишка передвигается вперёд на столько клеток, сколько очков показывает волчок. Так поступает каждый в свою очередь.

Когда играющий попадает на клетку с номером, откуда по смыслу рисунка происходит движение вверх или вниз (подъём по лестнице, прыжок, езда на велосипеде и т. п.), он передвигает свою фишку в соответствии с рисунком иной раз вперёд, а иной раз и назад. Движение вперёд происходит в следующих случаях: с 28 на 35, с 29 на 69, с 57 на 84, с 73 на 97; движение назад — с 13 на 5, с 21 на 17, с 54 на 39, с 93 на 50, с 98 на 43.

Кто первым дойдёт до сотой клетки (или перескочит через неё), тот считается выигравшим.

Игровое поле с правилами к игре «Цирк» (1947)

и увеличить число «созидательных» (к «разрушительным» относились номера с эротическими коннотациями). Однако полностью заменить цирк физкультурой не получалось. Корреспондент журнала «Внешкольник» передавала свое возмущение от посещения советского цирка: «Когда приходишь в наш цирк, видишь только одну пошлятину или трепку нервов» (пошлятиной она называет «яркие мишурные юбочки наездниц»)⁶. Вывод педагога суров: «Жизнь прошла мимо стен цирка, не удосужившись заглянуть в него, переодеть конфетную „пейзанку” и приучить ее к крепким, здоровым, физкультурным движениям»⁷.

«Разрушительных примеров» не должно быть и в литературе для детей. Поэтому даже невинные строчки «Мамзель Фрикасе / На одном колесе» из стихотворения С. Маршака «Цирк» (1925) были признаны «неправильными»*. «Неправильным» казался и весь образ цирка в культуре авангарда 1920–1930-х годов. Свободная игра, подсказанная цирковой темой, уводила далеко за пределы нормативной эстетики. Персонажи произведений Ю. Олеши, Н. Заболоцкого, Д. Хармса, С. Маршака этого времени — эксцентричные личности, творящие чудеса. В стихотворении Н. Заболоцкого «Цирк» чудеса с собственным телом творят девочка-циркачка («прелестный образ и почти что нагишом») и женщина-змея. В сказке Ю. Олеши «Три толстяка» цирковые артисты чудесным образом преобразуют социальную действительность. Цирк — это метафора раскрепощенного искусства, не ограниченного рамками арены.

Потухнут лампы,
Вспыхнет луна.
Загорятся под куполом
Электрические звезды.
Ученые ласточки
Совьют золотые гнезда.

Грянет музыка
И цирк закачается...
На этом, друзья,
Представление
наше
к о н ч а е т с я.
(Д. Хармс, «Цирк Принтинпрам»).

«Необычное представление» закончилось не только в стихотворении Д. Хармса, но и в советской литературе. В 1940–1950-х годах цирковая тема

* Стихотворение Маршака «Цирк», по меткому замечанию А. Твардовского, было написано в «стиле цирковой афиши» с перечислением исполнителей и их номеров.

в ней была сведена до заурядной описательности. С. Маршак сделал «правильную» редакцию стихотворения «Цирк» (1957), убрав из него соблазнительную наездницу мисс Дженни:

Я — прекрасная мисс Дженни,
Я гарцую на арене.
— Гоп, гоп! Гоп. Алле! —
На малиновом седле!*

Представление «цирка Цанибони» Маршак заменил описанием «цирка Шапито», звездой которого он сделал неуклюжую Матрешку в роли акробатки (и никаких соблазнительных юбочек)** . Исчезли звучные цирковые имена — отличительный знак личности артиста. Вместо таинственных обладателей экзотических заграничных имен на арене детской литературы появились «ивановы» и «петровы», как в стихотворении С. Михалкова:

Раз! — летит Петров над сеткой.
Два! — поймал его Петров.
Три! — и прыгнуть вновь готова,
Так прекрасна и храбра,
Зоя Павловна Петрова —
Их любимая сестра.

<...> Ежедневно перед зрителем
Выступает с группой львов
В капитанском белом кителе
Укротитель Иванов⁸.

Главным в цирковой теме стало не чудо или эксцентрика, а дрессура и труд, которые превращают лошадок, собачек и львов в героев арены.

За поворотом — поворот,
Песок сухой и гладкий...
Несет наездницу вперед
Ученая лошадка. <...>

* Возможно, Маршак руководствовался принципами правдоподобия — женское наездничество в эти годы практически ушло из советского цирка. Однако в результате «правдоподобной» переработки из стихотворения ушла поэзия.

**
А вот акробатка Матрешка.
Покуда она еще крошка.
Но время придет,
Она подрастет —
И станет Матреной Матрешка.

(Маршак С. Цирк Шапито. Л.: Детская литература, 1964).

Когда-нибудь видали вы —
С какой большой охотой
Собачка и морские львы,
И попугай работают?»⁹

Победа над животным дается дрессировщику тяжелым трудом, о котором обязательно упоминают авторы цирковых виршей.

Только упорным трудом дрессировки
Можно добиться подобной сноровки.
Вот полюбуйтесь, как ловко со старта
Прыгает в обруч красавица «Марта»¹⁰.

Личность артиста растворяется в постоянном труде — он не король арены, а один из ее труженников, достойный небрежной похвалы. На первое место выходит не артист, а дрессированный зверь. «Конь красивый, конь лихой, / И наездник не плохой!»¹¹ Если же цирковой зверь вдруг зазнался и сплеховал, то его надо пристыдить, как провинившегося школьника: «Какой скандал, какой позор: / Котенка не поймал Трезор!»¹²

Изменилась и стилистика иллюстрирования детских книг на тему цирка: от первоначального подражания лубочно-афишной манере* к художественной игре с ней (в иллюстрациях Н. Лебедева), а после к отказу от цирковой стилистики. Настольные игры, издававшиеся в конце 1920-х — 1930-е годы, отразили эти стилистические изменения. Менее всего стилистика изменилась в листах для вырезания и раскрашивания (они были вне объекта критики и продолжали печататься по старым образцам)¹³. А вот стилистика игровых полей изменилась принципиально: экспрессию и гротеск сменили сентиментальность и описательность. «Цирк. Настольная игра» (1930-е) представляет собой карту с изображением цирка, разграфленную на квадраты от одного до ста. Ускорения и замедления указаны цветом кружков (красный — перемещение вперед, голубой — назад). Указания комментируются в сентиментально-наставительных стихах:

Не спеши, мой милый ослик,
Пробежишь по клеткам поле,

* Книга «В цирке» (1927) с рисунками В. Денисова вышла в издательстве Г.Ф. Мириманова. И хотя Мириманова упрекали за безвкусию, его издания были последним изводом лубочной книги. На страницах книги запечатлен парад популярных персонажей цирковых программ начала XX века (клоун на свинье, танцующая лошадь, обезьяна-наездник, акробат, медведи на велосипеде и коньках, наездница, акробатка на проволоке, гимнасты, клоун Биль и его собачки). С парада животных начинается стихотворная сказка К. Чуковского «Тараканище» («Ехали медведи / На велосипеде. / А за ними кот / Задом наперед»).

А сейчас, хоть неприятно,
Должен ты идти обратно.

Я бедный Чарли Чаплин,
В бочке я застрял,
Я бедный Чарли Чаплин,
Два хода потерял.

Мой милый братец, не спеши,
Бежать так быстро не годится —
Мы поросята-малыши
И можем с лестницы свалиться.

В текстах для настольной игры отрабатываются формулы вежливости, отчего стихи кажутся вялыми («Мы тебя, лошадка, просим, / Перейти на цифру восемь» или «Уважаемая львица, / Просим ниже опуститься»). Но принцип многоходового перемещения, характерный для игр типа «стремись вверх», за цирковой темой остался. Обезьяны, слоны и фигуры гимнастов такое перемещение закрепляют графически.

Я с мартышкой Ко-ко
Улечу далеко.

Вот стоит большая тумба,
Влез на тумбу серый Бумба.
Он не маленького роста —
С ним на верх подняться просто.

Скажи, ты хочешь на сто
Быстрее всех прийти?
Так сделайся гимнастом,
По воздуху лети!

Цирковая тема — одна из немногих, которая сохранилась в советских настольных играх 1950-х годов. Она вошла в наборы для пионерских игротек под названием «Цирк». Среди персонажей советской игры: клоуны, канатоходец, велосипедист, стрелок из ружья, гимнастка и дрессированные звери (лошадки, обезьяна, тигр, слон и тюлень)¹⁴. Когда прославился советский клоун Карандаш, на игровых полях появилось его изображение. Знаменитую мизансцену (Карандаш с осликом) изобразили в игре «Забавный цирк» художники

журнала «Веселые картинки» (1957. № 9). Они же сделали игровое поле красочно насыщенным, вернув игре праздничное настроение. Тема цирка в советских изданиях 1960-х годов получила несвойственное ей прежде лирическое звучание. В рассказах В. Голявкина и В. Драгунского цирк изображался как мир естественных и искренних отношений — в противовес абсурдной социальной реальности. Если в зарубежных изданиях цирковых игр преобладали гротескные типажи*, то в советских настольных играх цирк изображался сквозь призму лирического литературного образа.

* Образец типичного оформления «цирковой» игры — немецкое издание «Туда-сюда» (нем. «Auf und ab», 1950-е), на коробке которого изображена карикатурная обезьяна на лошади.

«Большая охота» для детей и взрослых

Отношение к животным в играх под названием «охота» принципиально отличалось от того, с каким пафосом эти отношения изображались в литературе. В сборниках нравоучительных рассказов XVIII века детей призывали любить и жалеть животных и приводили примеры ответной благодарности (или отмщения). История про собачку, разбудившую свою хозяйку во время пожара, обошла все детские европейские сборники, как и рассказ про жестокого мальчика, обижавшего собак и в наказание покусанного ими. На примерах гуманного отношения к животным воспитывали житейское добросердечие, христианское милосердие и дворянскую чувствительность*.

Семантика отношений человека к животному в настольной игре была лишена сентиментальных коннотаций. Пример тому — игровая история «мартынова гуся». На день святого Мартина, который считался в европейской традиции покровителем этих птиц, устраивался праздничный стол, ритуальным блюдом на котором был печеный гусь. Среди персонажей игры — ловкие охотники и кухарки, радеющие о вкусном обеде. Картинка с обедом помещалась в центре игрового поля, где среди штофов и бокалов красовалось блюдо с жареным гусем**. Никаких сентиментальных чувств бедный гусь не вызывал. Та же история в детской книге была бы рассказана по-другому. Романтически настроенный мальчик Алеша в сказочной повести А. Погорельского «Черная курица, или Подземные жители» (1829) готов отдать жестокосердной кухарке все свои сбережения, чтобы спасти Чернушку от печальной судьбы мартынова гуся. В игре же смерть гуся означала наступление праздника с обильным угощением. Только в конце XIX века, когда «гуськи» стали принадлежностью досуга детей, на игровых полях появились не жареные гуси и смерть с косой, а веселые детки, пасущие птиц на зеленой травке.

Поединок человека с животным — сюжетная основа игр в «охоты». Под этим общим названием (иногда с уточнением «охота на лисицу», «охота на медведя») издавались игры нескольких типов. Несмотря на очевидную связь с охотничьим досугом, охота в настольной игре имела символическое значение.

* «Установление правильного, справедливого, человеческого отношения детей к животным должно составлять одну из существеннейших задач воспитания» (Друг животных, книга о внимании, сострадании и любви к животным. Гуманитарно-зоологическая хрестоматия / Сост. И. Горбунов-Посадов и В. Лукьянская. М.: Типолит. т-ва Кушнерев и Ко, 1915. С. 4).

** Такие картинки были в немецких изданиях общеупотребительных игр («Die Gänse Spiel»), распространяемых также в России.

Из средневековой культуры идет представление о том, что смерть — это охотник, преследующий убегающего человека*.

Комбинаторные игры велись на картонных полях, изображающих лесные уголья. По извилистым дорожками один из игроков вел зверя (медведя, зайца, лису, кабана, оленя и т.д.), а другой — фигуры охотников и собак. Согласно правилам, зверь мог преодолевать барьеры, в то время как преследователи не могли этого делать. Поскольку соотношение возможностей было равным, то поединок между игроками получался напряженным. Герой сказочной повести Э.Т.А. Гофмана «Повелитель блох» Перегринус, будучи взрослым человеком, мечтает получить в подарок настольную «охоту». С досадой он обнаруживает под рождественской елкой только охоту на зайцев и лисиц, охоты же на оленей и кабанов, которую он так любил, не доставало. Можно предположить, что Перегринуса увлекали не столько охотничьи страсти, от которых герой-мечтатель был далек, сколько таинственные блуждания по лабиринтам игровых полей. Для многих же любителей настольных «охот» эти игры были приятным напоминанием о реальных охотничьих досугах. Охотничьи трофеи висели на почетном месте в кабинетах хозяев дворянских усадеб, а картинные галереи украшались изображениями коней и охотничьих собак**.

Участие в охотах, наряду со взрослыми, принимали дети и подростки. Считалось, что охотничий опыт приучает барчука переносить трудности, совершенствует его умение владеть оружием. Герой рассказа Л. Толстого «Как я первый раз убил зайца» («Первая книга для чтения») научился пользоваться ружьем в 13 лет и сумел сделать выстрел лучше, чем взрослые мужчины. Зато у Николеньки Иртеньева из повести «Детство» с охотой связаны мучительные переживания. Получив разрешение участвовать в ней наравне со взрослыми, он отвлекся «на пустяки» и пропустил зайца. От стыда мальчик готов провалиться сквозь землю. Задета и дворянская честь барчука, оплошавшего перед дворовыми людьми. Желание стать настоящим охотником в глазах взрослых пересиливает свойственную детям жалость к животным***.

* «Мир есть жестокая охота, / Где жертва — бедный человек. / А смерть — Нимврод, ему охота / Настичь, пресечь недолгий бег» (Драммонд У. «Мир есть жестокая охота...» / Пер. В. Широкова // Колесо Фортуны. Из европейской поэзии XVII века. М.: Моск. рабочий, 1989. С. 202).

** Изображение атрибутов и сцен охоты — любимая тема русской провинциальной живописи (Лебедев А.В. Тицианом и усердием. Примитив в России XVIII — середины XIX века. М.: Традиция, 1997. С. 99). Поля для игры в «охоту» отличались высоким качеством литографического воспроизведения, словно хотели сравняться с живописными полотнами.

*** Двенадцатилетний сын промышленника принимает участие в охоте на медведя наравне со взрослыми мужчинами. Только однажды у него возникло сожаление, которое быстро прошло. «На этот раз меня охватило странное чувство: мне стало жалко и детей, и самую медведицу! Тут я невольно подумал: почему же охотник не испытывает такого чувства в самый момент стрельбы! Мы сложили всех трех медведей вместе и сами около них снялись. Затем мы принялись „пластать“ их. Я собственноручно принялся „пластать“ одного медвежонка» (Крамаренко Ж. Камчатка. Мое путешествие и моя охота на медведей и горных баранов в 1918 г. Берлин: Изд-во О. Дьяковой, [б.г.]. С. 67).

Мальчики с малолетства воображали себя охотниками, разыгрывая «блуждания по лесу» в гостиной или в саду. На такие игры их вдохновляли не только устные рассказы охотников, но и истории про звероловов и следопытов из переводных бестселлеров (Ф. Купер был одним из любимых авторов).

В русской же литературе для детского чтения главным героем был анти-охотник — персонаж, который отказывается совершить убийственный выстрел или горячо раскаивается в совершенном («Дед Мазай и зайцы» Н. Некрасова, «Емеля-охотник» Д. Мамина-Сибиряка, «Перепелка» И. Тургенева)*. В этих произведениях нравственный тезис торжествует над житейской практикой (в реальной жизни все авторы были заядлыми охотниками). Название рассказа И. Шмелева «Последний выстрел» (1912) можно отнести к целой серии охотничьих историй с растиражированными гуманными развязками. Их юные герои (гимназисты, студенты) тяжело переживают убийство невинных зверюшек и навсегда отказываются от охоты. Раскаянием охвачены и малолетние рыболовы (о сочувствии к выловленным рыбкам любили писать дамы-писательницы). Отрицание охоты и рыбалки в книгах для детей доходило до пародийной слезливости**.

Зато охотники изображались в текстах для детей как отъявленные негодяи. Жестокий охотник в стихотворении П. Потемкина «Охота» «заряжает да стреляет», в итоге:

Восемь зайчиков подряд
Все убитые лежат.
И еще штук семь навеки
Безобразные калеки¹.

Подобных итогов не может пережить ребенок, стараясь на свой лад переделать печальные концовки. Известное стихотворение Ф. Миллера про зайчика, застреленного охотником («Пиф-паф! Ой-ой-ой! / Умирает зайчик мой!»), пережило фольклорное преобразование («оказался он живой»), которое вытеснило первоначальный литературный текст.

В охотничьих рассказах сентиментальностей нет, речь в них идет об особенностях национальной охоты. «Велика и обильна наша Россия, широко

* В повести В. Авенариуса молодые люди спорят о том, позволительно ли цивилизованному человеку заниматься охотой («остаток древнего варварства»). «Я понимаю, что поступаю дурно, но все-таки нахожу в этом дурном своего рода удовольствие». Сам же Авенариус считает охотничье зверство недопустимым: «С тех пор и до сегодняшнего дня я не брал в руки огнестрельного оружия и, говоря по чистой совести, ни мало о том не горюю» (Авенариус В.П. Листки из детских воспоминаний. СПб.: Тип. «Общественная польза», 1893. С. 175).

** Даже тараканы вызывают слезы у авторов детских книг. В одной из них мальчик услышал во сне жалобы таракана. «Врагов у нас много, а друзей, кажется, нет вовсе!» — и, говоря это, таракан стал тереть лапками свои глазки, и Пете показалось, что по его мордочке, по длинным усам катятся слезы». Потрясенный мальчик умоляет мать не обижать тараканов (Друг животных, книга о внимании, сострадании и любви к животным. С. 202).



Иллюстрация к переложению стихотворения о зайчике («Пиф-паф», 1928)

раскинулись в ней степи, протянулись на десятки и сотни верст непроходимые леса, много поэтому в ней всяких угодий, богатых дичью и зверем. В лесистых местностях охота составляет промысел, которым кормится часть населения, занимаясь им в известное время года»². Вот этим промышляющим крестьянам и посвящены охотничьи рассказы для юношества. Мужество русского простолудина на охоте служит поводом для рассуждений об особенностях национального характера («Волка бояться — в лес не ходить», — говорит народ. Не ходить в лес нельзя, стало быть нечего и волка бояться»³). О национальном характере крестьянина-охотника писались школьные сочинения по сюжетным картинкам (тема «Охота на медведя»)⁴.

В изданиях настольных игр говорить о национальном характере не приходилось: охотник — это европеец, проводящий досуг в охотничьих занятиях. Описанию этих занятий были посвящены разные типы изданий. Среди них развлекательные наборы картинок, которые были очень популярны («Охота. В 16 раскрашенных картинах из Андреева», 1871). Охотник, облаченный в модный охотничий наряд, попадает в разные переделки — комические и драматические, но пребывает всегда в отличном настроении («Я возвращаюсь домой с песнями и ликованиями, судьба мне нынче помогала, а ружье обогащало»). Такое же бодрое настроение царит на игровых полях, сделанных в стиле комических картинок*. Но были и другие типы изданий, оформленные в романтическом стиле (с живописными охотничьими замками и роскошными кавалькадами охотников).

* Для персонажей «почтовых» игр попытка поохотиться всегда кончается комически. Так, господин Зайчиков стреляет в ворону, а попадает в корову (Игра «Извивистый гусек или Приключения господина Зайчикова», 1854).



Сценки из охотничьей жизни («Охота», 1871)

Для игроков всякого возраста в мастерской П. Вдовичева была издана «Большая охота (на рус., нем. и фр. яз.)» (1842) с подробным описанием правил для русского читателя. «Сия игра состоит, как видно, из карты, представляющей лес, перерезанный множеством дорог, из коих многие пересечены барьерами. Посредине находится круг, к которому примыкают дороги; в сем кругу помещают тех животных, за которыми обыкновенно охотятся в наших лесах». В игре используются фигуры четырех конных охотников, четырех пеших, четырех псарей, трубящих в рога, и стая из двенадцати собак. Все эти фигуры помещают с каждой стороны леса на местах, обозначенных номерами на карте. «Тот игрок, который заставляет ходить зверя, начинает игру, выступая с ним из круга, но стараясь отойти не очень далеко, т.е. останавливая его у первого перекрестка дороги; игрок, управляющий охотниками, примечает дорогу, к которой стремится зверь, и пускает для преследования его одного из охотников или собаку, как ему заблагорассудится, останавливая их также при первом перекрестке дороги. Повстречая барьер, зверь может перескочить через оный, но охотник и собака не могут того же делать. Они должны возвратиться назад и избирают другую дорогу, чтобы найти след. Когда зверь окружен или догнан и не может более бежать, то партия выигрывается охотниками». Как поясняет издатель, «устройство сей игры таково,

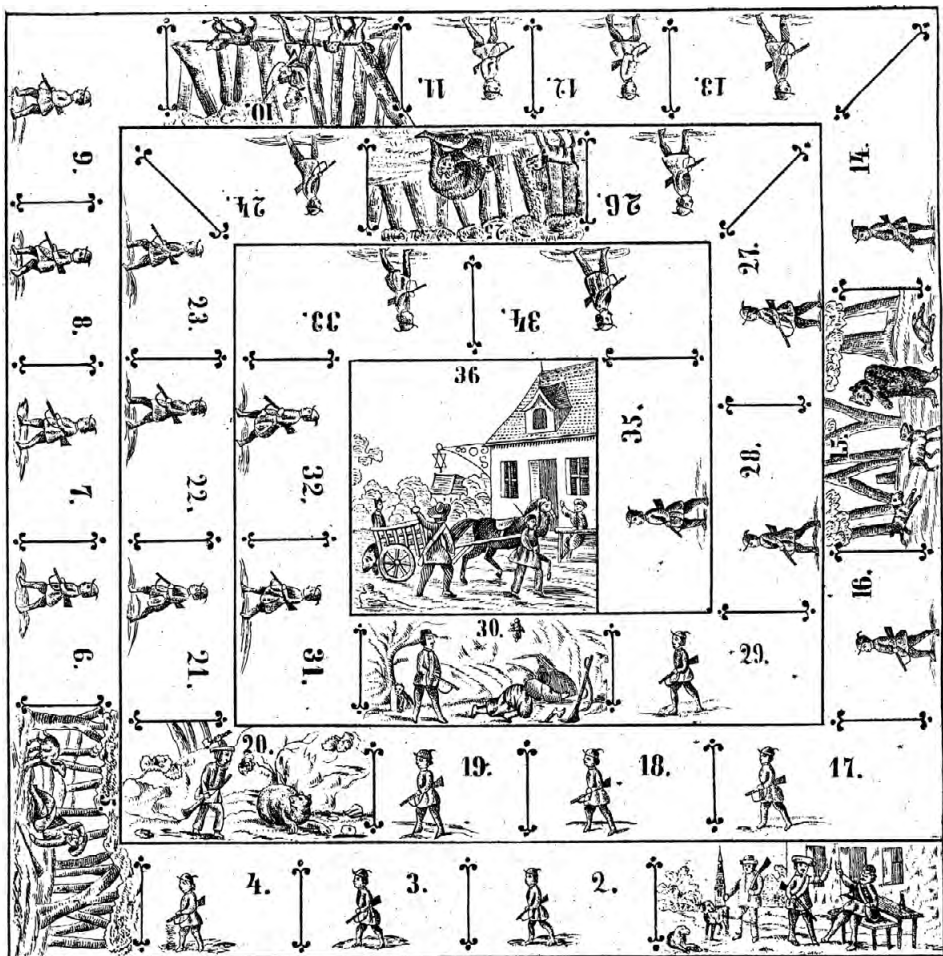


«Охота на медведя» (1867). Обложка и игровое поле.

что вероятность выигрыша почти равна с обеих сторон» (заял паритетного поединка между игроками). Описанная игра в «охоту» — разновидность комбинаторных игр, в которых роль случая сведена на нет (игральные кости не используются).

В «охотах», сделанных по принципу «гуськов», передвижения игроков-охотников определялись показаниями костей. Эти игры всегда пользовались большим спросом. По словам издателя, «Охота. Новая игра для больших и малых обществ» (1861) «давно уже известна публике и мало есть домов, в которых бы она для приятного препровождения вечеров не была употребляема»*. В общественной игре «Охота на медведя» (1867) поле раз-

* Эта игра, несколько раз переизданная М.О. Вольфом, представляла собой поле с пронумерованными четырехугольниками, в большей части которых помещались раскрашенные картинки (таким же был принцип оформления игры «Приключения солдата»).



делено на прямоугольники, порядковые номера которых увеличиваются к центру. Персонаж игры — охотник, попадающий в типичные для охотничьих историй ситуации: ломает себе ногу («он остается на месте и лишается права брать кости, когда придет его очередь»), нападает на след медведя («за это он продвигается вдвое против брошенного им числа костей»), охотнику удастся убить медведя («он продвигается на 12 ходов и получает по марке с каждого»), медведь опасно ранит охотника («он или совершенно исключается из игры или платит в кассу 3 марки и тогда вновь имеет право принять участие в игре»), охотник открывает берлогу («ему позволяют за это в другой раз бросать кости»). Возвращение с охоты происходит на итоговом № 36 (чтобы попасть на него, надо выкинуть точное число недостающих ходов). Фигурка горе-охотника напоминает персонажей «скачек» и «почтовых игр», а оформление игры повторяет стиль комических листов.



«Охота. Общественная игра» (1878). Обложка издания

В иной манере сделана «Охота. Общественная игра» (1878), представляющая охоту как занятие аристократов. В центре изящно оформленного игрового поля — романтический замок, дорога к которому обозначена отдельными кружками. Игра ведется костью и фигурками животных. Если игрок попадает на круг с изображением животного, то получает фигурку с этим животным. Оказавшись на пустом кружке, игрок платит штраф. Платить приходится также за завтрак у лесника (три марки). Тот, кто войдет в замок первым, награждает всех игроков согласно добытым зверям (кабан и олень оцениваются в пять марок, дикая коза и выдра — это четыре марки, белка, глухарь и лиса — три марки, заяц и утка — две). По краям картонного поля изображены сцены дворянской охоты на кабана, оленя, зайца и птиц.

В картонках на тему «русской охоты» замков и кавалькад с дамами не было — их героями были дворовые и крестьяне, бесстрашно вступающие в поединок со зверем. «Охота на медведя» (1856) художника А. Лосева состояла из панорамной картины, изображающей лес, и фигур охотников с ружьями. В издание входили также репродукции картин «Медведь кидается на охотника» и «Дровосек-крестьянин бросается на медведя и убивает его».

Издатели старались всячески разнообразить настольные «охоты», используя не ослабевающий интерес русской публики к этой «национальной»

теме (даром, что большая часть «охотничьих» игр печаталась в Польше и Германии). Использование усложняющих условий (карточек, шашек и т.д.) видоизменяло обычный «гусек». Игра «Охота на лисицу» (1889) состоит из плана, шести наездников, лисы и костей. Главным героем в этой игре является не охотник, а лисица (она играет двумя костями, остальные одной). Если она совершает промахи (оказывается на виду у охотников), то игрок вознаграждается марками, если наоборот, то игроку приходится расплачиваться. Поединок ведется на протяжении сорока шести ходов.

В издании «Охота» (1894) игра ведется с помощью кости, четырех оловянных фигурок (заяц, серна, олень и кабан) и карточек (охотники). Если поле, на которое попадает фишка игрока, уже занято животным, то этот зверь считается убитым, а игрок получает пять марок. Если животное попадает на номера с гончими, то игрок платит в кассу две марки и отступает на четыре хода. На протяжении шестидесяти двух ходов игроки встречают различные препятствия, связанные с охотой.

Близки к комбинаторным играм в «охоту» те издания, где в роли «охотника» выступает зверь, преследующий овец, кур и т.д. Перемещения в таких играх делались по старинным игровым схемам. Игры типа «Лиса и куры» («Кошка и мыши») ведутся на расчерченных определенным образом полях, где о животной тематике напоминали только названия и рисунки, обрамляющие поля*. Эти старинные игры считались полезными для детей и взрослых (тренировка ума). Издание А. Иконникова «Гуси-лебеди — домой, волк под горой! Общественная игра» получило Серебряную медаль на Всероссийской выставке игрушек в Петербурге в 1890 году. Один игрок ведет фишку волка, другой — пятнадцать гусей и лебедей. В правилах игры сказано: «В игре принимают участие двое. Гусей и лебедей расставляют на № 1–15, волки занимают любые места от 16 до 20. № 23–31 — пруд, в котором гуси-лебеди могут спастись от волков. Волки стараются загородить дорогу к пруду. Гуси-лебеди выигрывают, когда их наберется девять штук. Волк может съесть гусей-лебедей, если пустое место сзади (как в шашках). Волки ходят по всем направлениям, кроме красных. Гуси-лебеди только вкось и вперед». В некоторых случаях издатель добавляет в игру сентиментальные ноты (дань детскому восприятию и литературной традиции). В издании «Лисица и куры или куриный двор. Новая игра» (1899) надо спасти курицу и отвести ее на куриный двор. По дороге в семьдесят три хода бедную курицу поджидают петух (три марки в кассу), ястреб, собака, кошка, хорек (начинай игру сначала), лиса (игрок выбывает из игры). Там же, где нарисовано яйцо, игрок продвигается на пять ходов вперед.

* В игре «Лиса и гуси» используется одна фишка для лисы и тринадцать фишек для кур. Задача играющих — окружить лису курами, чтобы она не могла уйти. Куры могут ходить только вперед и в сторону по сплошным линиям, лиса же двигается по всем направлениям и по всем линиям.



«Поймай рыбку» (1951). Коробка для игры, картонные рыбки и пруд



В игре «Волк и овцы», выпущенной токарно-механической мастерской А.И. Мельникова (1884), геометрическая схема игры заменена на круги, разделенные на сектора. Игра ведется цветными шашками, представляющими волка, сторожей, собак и овец. Задача волка — «съесть» овец, а задача остальных участников «запереть» волка. А. Величков рекламировал эту игру как не уступающую шахматам по своей занимательности. «Эта игра весьма полезна, как развивающая многосторонние способности играющих, и будет интересна не только для детей, но и взрослых».

Помимо «охоты», можно было позабавиться игрой в рыбалку. Картонажные «рыбалки» появились в середине XIX века как развлечение для детей и общества. Маленькой удочкой с крючком на конце (или магнитом) нужно было выловить рыбку из картонного «пруда». Его изображает четырехугольная картонная ширма, расписанная под пруд. Игроки, воображая себя рыболовами, вытаскивают не глядя содержимое пруда*. Игра «Рыболов-любитель», с юмором изображающая процесс рыбалки, была у детей последнего императора.

«Рыбалки» издавались и в советское время. По свидетельству сотрудников игротек 1930-х годов, игра «Кто поймает. Магнитный аквариум» очень нравилась детям. По такому же образцу было сделано издание «Поймай рыбку»

* «Маленькие рыбаки, игра в рыбку», 1899. Выпускались также игры в «рыбалку» для большого общества. Рыбы в такой игре делались из картона большого размера. «Настоящая игра рекомендуется как хорошее средство поддержки веселья в общественных местах при праздновании имен, масленицы, накануне Нового года и т.д.» Рыбы расставляются по комнате. Их надо вытащить и узнать, какое число очков на них написано («Новейшая удочная игра»).



Мальчик с охотничьим ружьем — образцовый герой советской литературы 1930-х годов («Лесник. В лесу», 1938)

(1951). Игра состояла из картонной ширмы, изображающей пруд, удочек с магнитом, семи рыбок (каarp, осетр, плотва, окунь, лещ, щука, карась) и трех старых вещей (шляпа, веник, консервная банка). Внутри ширмочки бросают изображения рыбок и предметов, которые цепляются магнитиком за железные петельки на картонных предметах. Если на удочку ничего не попало, то игрок передает ее другому. Выигрывает тот, кто поймал больше всего рыбок. Для школьников постарше игра усложняется: каждая рыба имеет указанный вес, так что игроки соревнуются на большее количество килограммов улова.

Тема охоты в революционных играх трактовалась как аллегория борьбы человека с враждебными силами (что силы природы, что капиталисты — все одно). «Наряду с играми, знакомящими с революционной жизнью, остаются, конечно, игры, знакомящие с природой, например, с жизнью зверей и пр.

Природа на службе человека, животные, как его ближайшие помощники или враги, с которыми он должен учиться бороться и побеждать, — таково содержание этих игр»⁵. В играх 1930-х годов тема охоты перестала использоваться как политическая аллегория и перешла в область народного хозяйства. Советская страна экспортировала пушнину, так что о «барских затеях», как поначалу называли охоту, говорить перестали. «Теперь разве только полный невежда скажет, что охота — „баловство“, и больше ничего. Это „баловство“ дает государству ежегодно различных материальных ценностей на 100–150 млн золотых рублей». Но значение охоты не исчерпывается золотыми рублями. «За охотой, не только промысловой, но и любительской, признано важное военное значение в смысле подготовки прекрасных стрелков, разведчиков, знакомства с походной жизнью и проч.». Помимо военных задач, охота рассматривалась как вид деятельности, воспитывающий самостоятельность и выдержку — важные качества для строителя новой жизни. «Охота является прекрасным развлечением, знакомит с жизнью природы, приучает к наблюдательности, выдержанности, находчивости и т.д.»⁶. В то же время охота требует соблюдения строгих правил (они печатались в брошюрах, прилагавшихся к играм). Настольные игры выполняли роль охотничьего ликбеза, цель которого «сделать из молодежи не вредных стрельцов», а «полезных охотников — хозяйственников»⁷.

Самым знаменитым охотником в советских текстах для детей был Владимир Ленин. Мемуаристы утверждали, что его страсть к охоте началась с детства: маленький Володя Ульянов целыми днями «охотился» во дворе дома в Симбирске (возможно, под влиянием чтения приключенческих книг)*. Страсть к охоте реализовалась в период жизни в Горках. Рассказы про встречи с Лениным на охоте написаны от лица простых людей, умиляющихся невинным забавам когда-то всесильного большевистского вождя.

Иная роль у человека с ружьем в произведениях В. Бианки⁸. Охота избражалась в них как достойный поединок между человеком и зверем, и в этом было принципиальное отличие от предшествующей традиции. Ведущим мироощущением в культуре конца XIX — начала XX века было безусловное признание превосходства человека над животным миром. Писатели, особенно работавшие для детей, изображали животных как наших меньших братьев: «И зверье, как братьев наших меньших, / Никогда не бил по голове» (С. Есенин). В. Бианки отказался от этого чувства превосходства. Нет в его повестях и противопоставления охоты и охраны животных (избитый для детской литературы мотив). В природе настоящей, не придуманной авторами детских

* Приятель маленького Володи Ульянова Н. Нефедов вспоминал, что в детстве «все лето они почти не выходили из сада, устраивали самострелы, изображали из себя охотников, отправляясь, якобы, в лес на охоту» (Алексеев В., Швер А. Семья Ульяновых в Симбирске. М.: Госиздат, 1925. С. 37).



Отец показывает мальчику, как надо обращаться с игрушечным ружьем

книг, охотник и зверь равны друг другу — один вооружен звериной мощью и хитростью, другой — ружьем. Поэтому охотник имеет полное моральное право вступить в поединок со зверем, и такой поединок может оказаться для человека роковым. В повести Бианки «Одинец» заурядная история лосиной охоты превращается в захватывающую драму. Ее участники — молодой охотник и матерый лось, прозванный Одинцом за мрачный нрав и одинокий образ жизни. Образ зверя окружен мистикой (по словам местных жителей, этого лося нельзя убить, потому что он прячется от преследователей, уходя под землю). Молодой охотник, знавший природу только по книжкам, суевериям не верит. Однако во время охоты в душе преследователя происходит переворот. Оказывается, что духовная сила зверя, питающаяся силой самой земли, способна вести за собой человека. Воспевание этой силы вызывало критику произведений Бианки об охоте. «Писатель на каждом шагу подчеркивает правоту и превосходство животного, преследуемого человеком»⁹. Такое предпочтение сводит на нет все успехи человека в области социального строительства. «Отличительная особенность Бианки, особенность, раздражающая всякого советского человека, это его поразительная и неизменная отвлеченность от конкретной обстановки, от социальной среды»¹⁰. Поскольку рассказы Бианки уводят подрастающее

поколение от классовой борьбы и общественной жизни, читать их не рекомендовалось¹¹.

Профессиональные егеря и охотники представлялись в книгах для детей и юношества как «бывалые люди». От лица егеря написан цикл рассказов М. Пришвина «Рассказы егеря Михал Михалыча» (1928). Рецензенты подчеркивали откровенность Пришвина в изображении охоты, которая интересна детям, «охотникам по своей склонности». «Охота выводит человека из комнаты на просторы мира. Здесь он начинает по-настоящему любить природу, а не любоваться ею. <...> Пытая природу, человек вырабатывает в себе бесстрашие, выносливость, смелость, наблюдательность, закалку»¹². Главное значение охоты в том, что она выполняет «общественную функцию» и в традиционных для детской книги гуманных оправданиях не нуждается. Все дело в том, что у куницы хороший мех, и Пришвину, автору реалистических рассказов, «нет нужды скрывать от детей цели охоты». Содержание рассказов Пришвина рецензент свел к утилитарно-промысловой теме, принизив заодно принципы гуманизма (гуманизм и пацифизм — понятия не из лексикона критика 1930-х годов).

Были и такие произведения, цель которых — рассказать детям о пушном промысле и скорняжных работах (раньше об этом не принято было распространяться в детских книгах). О пушном промысле напоминало название книжки-картинки «Звери хищные, шкуры пышные». Чтобы не вызвать у детей слезливой жалости по отношению к зверью, животные изображены автором и художником отъявленными злодеями*. В книге под названием «Пионеры в царстве пушнины» поведана история московского пионера, который провел лето в семье сибирских звероловов. Приобщение к опыту звероловов и добычи пушнины изменило характер мальчика, который за время этой поездки «прикоснулся к действительной, нужной, жизненной работе»¹³.

Советские издания для детей в бодрых жизнеутверждающих тонах описывали получение первого охотничьего опыта. В автобиографических рассказах Е.В. Дубровского (псевдоним Лесник) рассказано, как у него в детстве зародилась страсть к охоте и как ему удалось купить свое первое охотничье ружье. Главное для мальчика — не дать зверю себя облапошить (юному охотнику всего двенадцать лет). И никаких сентиментальностей по поводу убитых зверюшек: «Хлоп — и кончено»¹⁴.

Для овладения охотничьим мастерством необходимы знания о лесе и его обитателях. Лесной ликбез — тема детских книг, пособий и игр, персонажи которых отправляются в лес сперва погулять, а после пострелять. Литература

* «Барс — зверь жестокий, / Живет на юго-востоке. / С ним людям / Ужасно трудно. / Он всегда готов / Обидеть и людей, и скотов! / Видом барс красивый / И очень спесивый!» (Федорченко С. Звери хищные, шкуры пышные. М.: Госиздат, 1927. С. 7).

хвалит знатоков зверей и подсмеивается над теми, кто в них не разбирается. Для самых маленьких были изданы «охотничьи» книжки-картинки. В книге В. Лебедева «Охота» (М.; Л.: Радуга, 1925) представлены красочные динамичные картины охоты на животных в разных уголках земного шара. Для малышей же издавались игровые тексты с загадками.

— Где ты, Костя, побывал?

Непутевый, пропал?

— Ходил в лес я в гости, —

отвечает Костя, —

видал я в лесу

самое лису.

— Она, лиса, маленькая,

она, лиса, беленькая...

По лесочку прыг-прыг,

по снежочку тук-тук.

— Ах ты, мал-мальчишка,

Да это ЗАЙЧИШКА!

— Зайчина, я знаю,

какой бывает,

зайчишка сероватый,

зубоватый,

по полю рыщет,

телят-ягнят ищет.

— Сбился ты с толка —

Не узнал ВОЛКА!¹⁵

Настольные игры на темы охоты выполняли роль «охотничьего» и «природоведческого» ликбеза. В издании «Охота, игра для детей среднего и младшего возраста» поставлена прагматическая цель: «познакомить детей с основными видами зверей и птиц, а также со сроками разрешенной охоты». Игра состоит из игрового поля, фишек, кубика, шестидесяти шести карточек с рисунками зверей и птиц. «Цель игры — пройти все игровое поле по маршруту, указанному на нем, настрелять как можно больше дичи и зверей и сдать их в Союзпушнину». Игровой маршрут разделен временными указателями (от января к декабрю). Если игрок, кинув кубик, попал на кружок со зверем, то он вознаграждается дополнительным ходом. Если на кубике выпал чет, то зверь убит, если нечет, то зверь ушел. За каждого убитого зверя игрок получает премию.

Система запретов, изображенная картинками, соответствует правилам охоты: заказник (охота запрещена), утка (в мае охота запрещена), тетерка (в феврале охота запрещена) и т.д. Все правила охоты напечатаны в приложении к игре. Тот, кто больше настрелял зверей и птиц, выиграл. По этому же принципу сделана игра «Охотник» (1948) в оформлении художника К. Пономарева. Игра, выпущенная тиражом 10 тысяч экземпляров, помещена в коробку внушительных размеров с крупной надписью «Охотник». Игры на тему охоты издавались в союзных республиках. На Украине была выпущена подборка «охотничьих» игр на украинском языке («Охотники и лисицы. Охота на зайцев», 1930).

Игра «Охота» (1938), рассчитанная на детей от семи до двенадцати лет, основана на запоминании. Старший раздает каждому игроку равное число кружков с изображением зверей: белки, бурундука, росомахи, волка, рыси, куницы, лисы, барсука (всего таких кружков тридцать шесть штук). Игроки размещают их на участке леса, стараясь запомнить изображение зверя и его размещение на поле (старший в это время считает медленно до тридцати). После этого кружки переворачиваются. Игрок берет блошки и стреляет ими в зверя, перед этим его назвав. Если зверь назван правильно и игрок в него попал, то зверь достается ему. Тот, кто попал в лося или бобра, платит штраф (пропускает ход), так как это редкие звери и охота на них запрещена. Игрок, который подстрелил волка, рысь или росомаху, получает премию: это «хищные звери, которых следует истреблять».

Игра «Меткие стрелки» (1951) развивает память детей на основе охотничьей стрельбы. В эту игру играют двое. Один раскладывает картонные карточки с изображением уток в верхней части коробки, другой пытается запомнить их расположение. После этого ряд с утками закрывается картонной линейкой. Задача стрелка — расставить в нижнем отделении карточки с изображением охотников так, чтобы ружья охотников были направлены на птиц. Когда закрывашка снимается, игроки смотрят, сколько уток убил охотник. Утка считается убитой, если ружье охотника окажется в пределах указанных линий. Подсчитав число убитых уток, каждый стрелок передвигает свою фишку на такое же число клеток.

В играх, сделанных по типу стрелкового тира, можно было потренировать свои будущие охотничьи умения. В издании «Башня успеха. Игра-конструктор» (1939) предлагалось сделать мишени из картона. Шарик, подвешенный на веревке, заменяет охотничье ружье. Целиться надо в изображения зверей (медведь, лиса, заяц, глухарь), получая разные очки за попадание (в зависимости от пользы убитого зверя). Игры в охоту входили в состав «Пионерских игротек». В игре «Охотник. Настольный бильярд» игровая площадка изображала фауну средней полосы России. С помощью толкателя совершался выстрел шариком в лузы. В зависимости от того, что это было (лощина, загон, гнездо, фигура

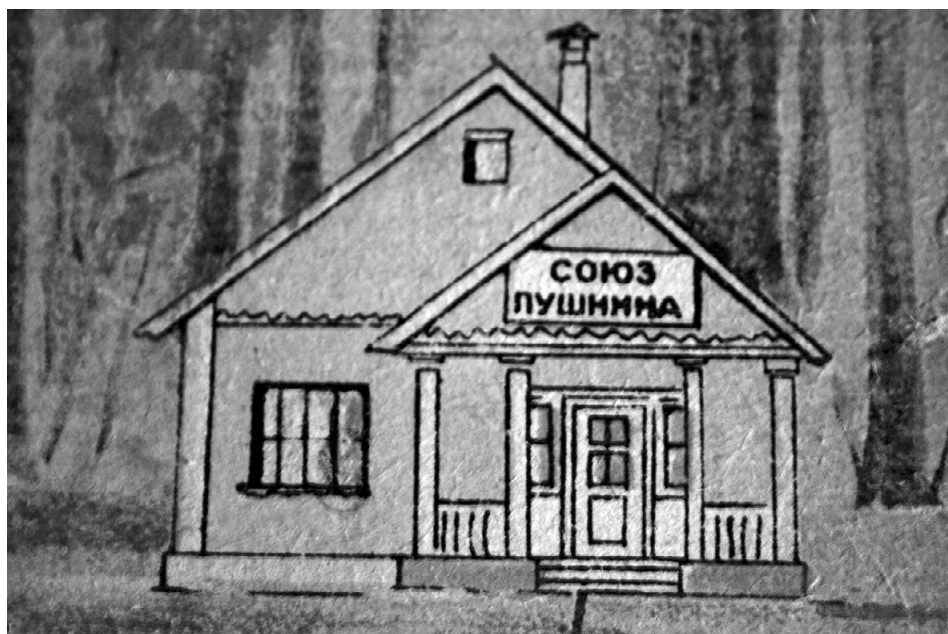


«Охотник» (1948). Коробка и игровое поле

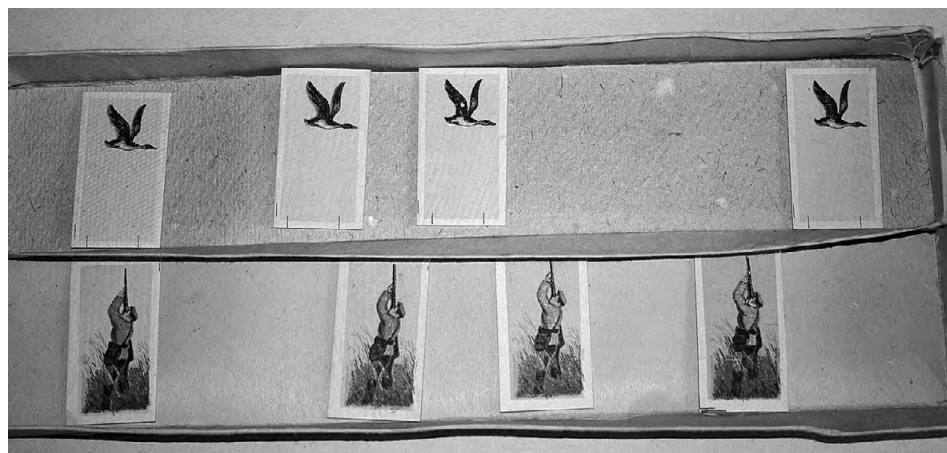
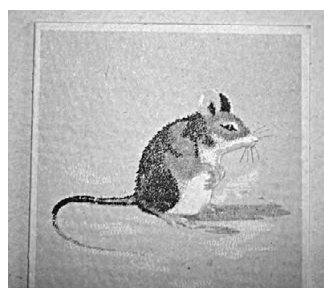
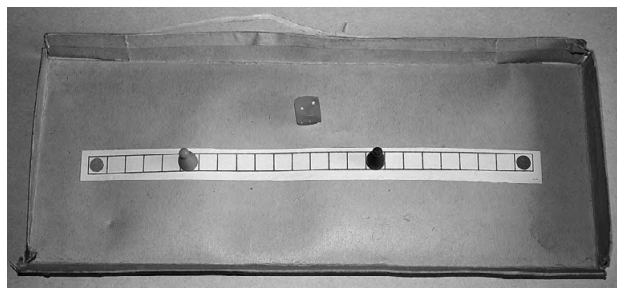
зверя), считались очки. Пострелять в зверя можно и блошками. В игре «Наш зоосад» тема зоосада перетекает в тему охоты. Детям предлагается заселить карту изображениями зверей на карточках, а после стрелять блошками. «Кто настреляет больше очков, тот будет охотником-стахановцем и может ехать охотиться в тайгу, степи и пр.»

Охотничье ружье в советских книгах для детей имело идеологические коннотации. В контексте оборонной программы ружье, пусть и игрушечное, — это предмет из арсенала будущего воина, охотника на нарушителей границы и шпионов. Поэтому детский писатель превозносит мальчика, выбравшего самую правильную для своего времени игрушку:

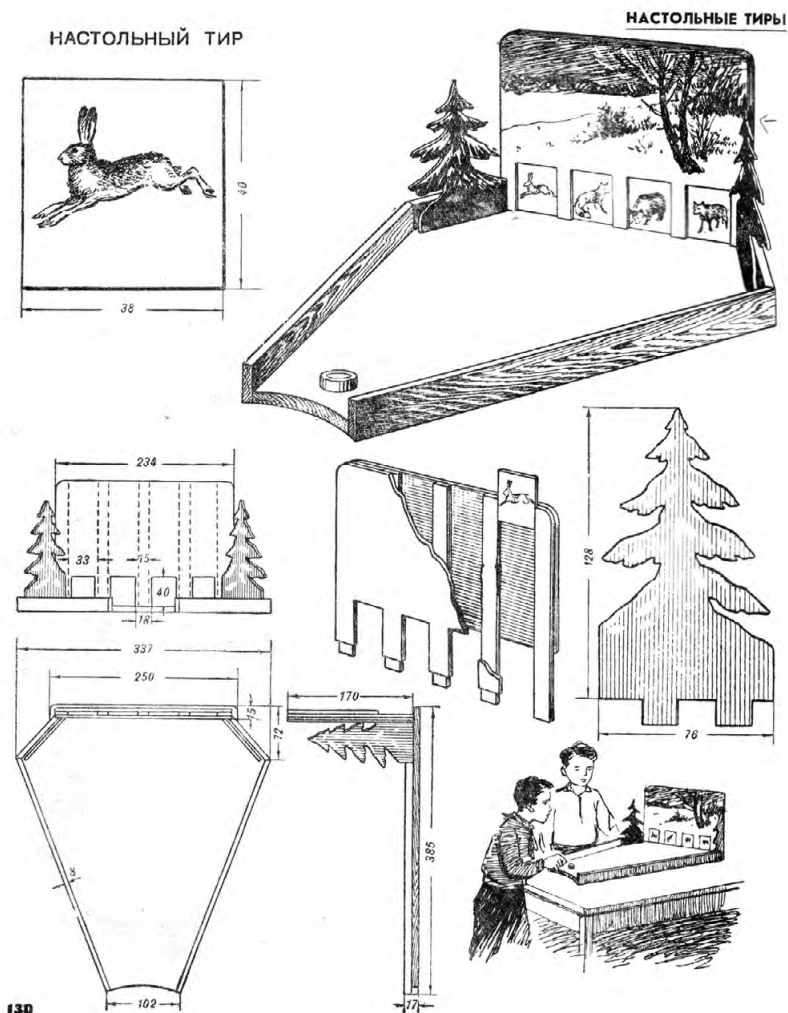
Кто видел у нас
В магазине
Андрюшку?
Он самую лучшую
Выбрал игрушку —
Он выбрал ружье,
И сказал продавец:
— Ты будешь охотником,
Ты молодец!
(С. Михалков, «Андрюшка»)¹⁶.



Человек с ружьем — положительный герой эпохи 1930-х годов, знакомый по пьесе Н. Погодина «Человек с ружьем» и фильму С. Юткевича с тем же названием. Советский дошкольник с ружьем намного лучше ориентируется в жизни, чем простоватый солдат Иван Шадрин, только начинающий осваивать азы политграмоты.



«Что к чему? Три игры для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста» (1951). Коробка для игры, картонная линейка, одна из карточек и вариант расположения деталей игры «Метки стрелки»



Макет настольного тира (из «Пионерской игротки» Е. Минкина, 1962)

Резко изменилось трактование охотничьей темы как антигуманной в детской литературе и играх в эпоху политической оттепели*. Во вновь созданном детском журнале «Веселые картинки» было напечатано «антимихалковское» стихотворение про мальчика, выбирающего не ружье, а мягкую игрушку.

Где больше всего обитает зверушек?

В лесу. А еще — в магазине игрушек.

* Среди последних изданий охотничьих игр — «Птицеловы» и «Охота на зверей и птиц». Обе выпущены в 1959 году Львовским совнархозом для коллективного досуга детей. В игре используются изображения птиц и зверей и катапульта, из которой ведется стрельба. Попадание в гнезда птиц штрафует, как и несоблюдение сроков и условий охоты.

Сидят, не кусаются, рядом на полке
Усатые тигры и серые волки. <...>
Отважный охотник, по имени Федя,
Уносит в руках и слона, и медведя!
Сильней не встречал я нигде зверолова,
Честное слово!¹⁷

Эпоха оттепели (середина 1950-х — 1960-е годы) принесла в издания для детей иное отношение к природе: вместо отстрела — охрана, вместо ружья — фотоаппарат, вместо охотника — художник. «Откройте эту книгу, как окно в лес и поле, вдохните запахи лета, полюбуйте богатством красок русской природы! Стихи, написанные поэтом, принесут нежный аромат цветов; рисунки художника покажут яркие причудливые букеты, которые вы сможете сами собрать в лесу и на лугах; а ботаник расскажет, как найти наиболее интересное и полезное растение. И поэт, и художник, и ботаник создали эту книгу в надежде, что она научит и вас, юные читатели, любить природу, испытывая высокую радость от общения с нею»¹⁸. Радость от общения с природой исключала охотничий и промысловый азарт, а вместе с ними ушли и настольные игры в «охоту».

Животные в зверинце и на воле

Ознакомление детей с обитателями зверинцев и сельских дворов — традиционная тема настольных игр и игрушек. В столичных магазинах и провинциальных лавках XIX века продавались игрушки, изображавшие различных зверюшек, наборы, составленные из фигурок диких и домашних животных, листы для вырезания на зоологические темы, зоолото. Во всех этих играх, в отличие от остросюжетных «охот», преобладала описательность — животное описывалось, рассматривалось, угадывалось, классифицировалось. Научным материалом служили издания естественной истории Бюффона, а литературным — рассказы о посещении зверинца. Во время прогулок под руководством наставника ребенок получал возможность увидеть животный мир в его разнообразии. Местом действия был знаменитый стационарный зоопарк в Париже, открытый в 1840-е годы (московский и петербургские зоопарки были созданы двумя десятилетиями позже). Описанию зоопарков посвящались книги-картинки и книги-игрушки, знакомявшие ребенка с их обитателями (зачастую это был игровой прием: материал брался из энциклопедий и не имел отношения к реальным зоопаркам)¹.

В состав картонажных изданий входили литографические изображения животных, панорамная картина зверинца, а также брошюры с популярным зооописанием. Следуя традиции игр-«гуляний», издатели советовали преодолеть тоску от плохой погоды игрой в зверинец. «Когда холод и ненастье будут удерживать вас в теплых комнатах и нельзя вам будет гулять и резвиться в садах и дачах, — тогда эта новая картонажная игра будет служить вам приятным и полезным препровождением времени, знакомя вас с различными животными, водящимися на земном шаре». На улице зима, а в картонажном зверинце вечное лето с тропическими пальмами и экзотическими животными. Вид зверинца на литографии напоминает сказочные палаты, с высокими готическими сводами и ажурными решетками. Обитатели этих палат описываются издателем не столько «по Брему или Бюффону», сколько «по Крылову». «Узнаете ли вы этого небольшого зверька? Как не узнать? Это — лисица. Хитрая и плутоватая лиса, известная нам давно из басен Крылова» («Прогулка с детьми в зверинец. Новая картонажная игра с декорацией и раскрашенными фигурками животных»). Полусказочными предстают также изображения животных, воспроизведенные со старинных литографий. Игра с ними легко переходила границы познавательного занятия и уводила в мир фантазий и условностей (одна из функций всякой игры).

Персонажами детских «зверинцев» были не самые популярные представители фауны, а самые легендарные. Истории из старинных физиологов, пересказанные натуралистами XVII — начала XIX века, излагались в досуговых изданиях как вполне достоверные*. Главный персонаж во всех «зверинцах» (игровых и книжных) — лев, образ которого богат легендарными коннотациями (царь зверей, величественный и благородный). «Обратим теперь наши взоры на этого льва. Вид его страшен, но он обладает многими благородными качествами: его благодарность и великодушие известны всем. Какая великолепная грива! Какая гордая поступь! Сила и ловкость его приобрели ему еще с древних времен название царя животных. Его что-то тревожит. Посмотрите, какими морщинами покрывается лоб его...»² Издатели советовали детям вспомнить рассказы о благородстве львов. «Отдохнем теперь глазами на величественном льве. Хотя он страшен, по крайней мере, у него благородные качества. Он способен к признательности и великодушию. Вы помните, мои дети, об Андрокловом льве и льве Флорентийском»^{3, **}. Дети, конечно, помнили обе легендарные истории, часто включаемые в книги для чтения***. Первая рассказывала о льве, который спас жизнь рабу Андроклу на арене Колизея (в благодарность за то, что тот вытащил из лапы страдающего зверя занозу), а вторая о том, как лев посочувствовал горю матери и не тронул ее ребенка. В популярных зооброшюрах, описывающих зоопарки, легенды о великодушии льва развенчивались (дабы доверчивые посетители не слишком рассчитывали на благородство царя зверей и держались подальше от его клетки)****. В литературных же «зверинцах» лев до начала XX века оставался фигурой, окруженной романтическим ореолом*****.

Литературный портрет животного заметно отличался от его литографического изображения, сделанного с дотошной точностью (картинки брались из энциклопедий). Из этих картинок, наклеенных на картон, составлялись зоологические лото. Ведущий называл номер, игрок закрывал карточкой свою картинку, а после читал текст в брошюре. Труднее всего было не угадать животное,

* «Брэм, располагая большим научным багажом, вводил анекдот, как иллюстрацию к основному тексту, — в детских книжках средство делается целью — анекдот приобретает значение основного содержания» (Покровская А. Эволюция поучительных и образовательных книг // Новые детские книги. Сб. V. М.: Работник просвещения, 1928. С. 56).

** Легендами окружены и истории про других зверей. Про оленя сказано, что «в ту минуту, когда его ловят, на глазах его видны слезы от усталости или горести» (Прогулки детей по парижскому ботаническому саду и его зверинцу / Пер. с фр. М.: В тип. А. Семена, 1850. С. 41)

*** Источником большинства «зоологических» текстов были переведенные с немецкого многотомные «Зрелища вселенной» (одно из изданий — Новое зрелище вселенной, представляемое из царства природы, искусства, нравов и обыкновенной жизни для детей обою пола, к приятному и полезному их упражнению / Пер. с нем. В.Б. 2-е изд. Т. 1–3. М.: Унив. тип., 1811).

**** «Наружность льва величественная, постановка горда, в нем видна сила, но главные черты в его характере — это лень, смелость и хищность; приписанное же ему великодушие — старая басня» (Краткое описание зверинца в Москве. М.: тип. С. Орлова, 1862. С. 10).

***** «Спокойно, величаво / Улегся царь зверей. / И значит, что по праву / он всех зверей сильней» (Зверинец. М.: Изд. т-ва И.Д. Сытина, 1909).



«Прогулка с детьми в зверинец» (1884). Обложка игры

а назвать его на нескольких иностранных языках (Зоологический сад. Игра для детей. СПб.; М.: изд. М.О. Вольфа).

В начале XX века зверинец стал называться зоологическим садом — городским развлечением, доступным для самой широкой публики. Меняется и его изображение в настольных играх. Вместо сказочных палат — реальный московский зоопарк (хотя и не лишенный экзотики). Игра «Прогулка по зоологическому саду» (1911) состояла из игрового поля, шести металлических фигурок животных, марок и книги с описанием зверей. Игровой маршрут представляет собой спираль, в отдельных частях которой помещены изображения животных. Игроки «гуляют» по такому зоопарку с помощью кубика по принципу «гуська».

В 1920–1930-х годах зоопарк стал любимой темой отечественной детской литературы. На тему посещения зоопарка издавались книжки-картинки, азбуки, стихотворные истории, герои которых — обитатели зоопарка⁴. В некоторых случаях это были рифмованные надписи к картинкам, а в других — полнокровные художественные произведения. В зоопарк ведут читателей стихотворения С. Маршак «Детки в клетке» (1923), В. Маяковского «Что ни страница — то слон, то львица» (1928), А. Введенского «Много зверей» (1928), Б. Пастернака «Зверинец» (1929). Зоопарк — приметная деталь современного города, средоточие культуры и цивилизованного досуга. Собрав в своих пределах

представителей звериного мира, зоопарк утверждает торжество городской культуры над деревенской «темной» (актуальная тема первых советских книг для детей). Однако в стихотворных зоопарках сопоставление человеческого и звериного не лишено драматизма (в первой редакции цикла С. Маршака «Детки в клетке» это особенно ощутимо). Небезразличны поэты и к мотиву неволи, на которую обречены обитатели зоопарка*. Зато «монархических» ассоциаций в советских стихах для детей нет. Поэтому образ льва, обремененный метафорой «царь зверей», имеет отрицательные коннотации («Лев гордый, / Ходит твердо, / На народ / Глазом не ведет»⁵). Предпочтение отдается более «демократичному» тигру (к тому же он очень красочный зверь, как и полосатые зебры — любимые персонажи рисованных «зоопарков»).

В настольных играх право первого голоса принадлежало не поэтам, а художникам-анималистам, среди которых в 1920–1930-е годы было много талантливых авторов. Благодаря им детская зооигра перестала быть просто зоологическим атласом**. Художники стремились передать натуру зверя, динамику его движений, красоту и мощь природы, воплощенную в животном⁶. Таким было не только оформление книг о животных, но и карточек лото, листов для вырезания. В игре «Наш зоосад» дети с помощью оттисков печатали изображения животных (разновидность игры «Юный печатник»), раскрашивали их и наклеивали на картон. После этого можно было начинать игру с самодельными карточками по правилам лото или домино. В игре для маленьких «Звери в клетке» надо было расставить по клеткам зверей, рассмотреть их и запомнить. После этого карточки с изображениями животных переворачивались, а ребенок должен был сказать, какой зверь находится в какой клетке. В эти же годы вышло издание «Малыши». На больших картах помещалось изображение взрослого животного, вокруг которого надо было собрать карточки с видами детенышей. Все животные, о которых рассказывалось детям, были из числа полезных человеку (утка, курица, кошка, собака, свинья, кролик). Издания 1930-х годов отличались прагматичным отношением к природному миру: животные делились на «врагов» и «друзей» человека. В «Зоологическом лото» («Труд и творчество») карточки с изображениями животных располагались по темам: 1) враги сельского хозяйства; 2) промысловые звери; 3) домашние четвероногие животные; 4) прирученные животные; 5) вымирающие животные.

* «Вот рогатый олень / И ему томиться лень. / Не желает он томиться, / А желает удалиться. / Очень озабоченный / Бегаёт по клетке — / Клетке заколоченной — / И глядит на ветки» (Введенский А. Много зверей. Л.: ГИЗ, 1928).

** В статье «Графический язык детских книжек» Н.Я. Симонович-Ефимова писала: «Зверь — это все, что угодно, только не бесхарактерный скучный атлас; все, что угодно, но не гадкий урод» (Новые детские книги. Сб. IV. М.: Работник просвещения, 1926. С. 93–94). Образцовыми она считала изображения животных английского художника С. Ольдина (ими были проиллюстрированы первые издания книги С. Маршака «Детки в клетке»). «Важно, что изображения животных у него — не протокол их форм, но в них присутствуют и живут дух и жизнь, свойственные каждому» (Там же).

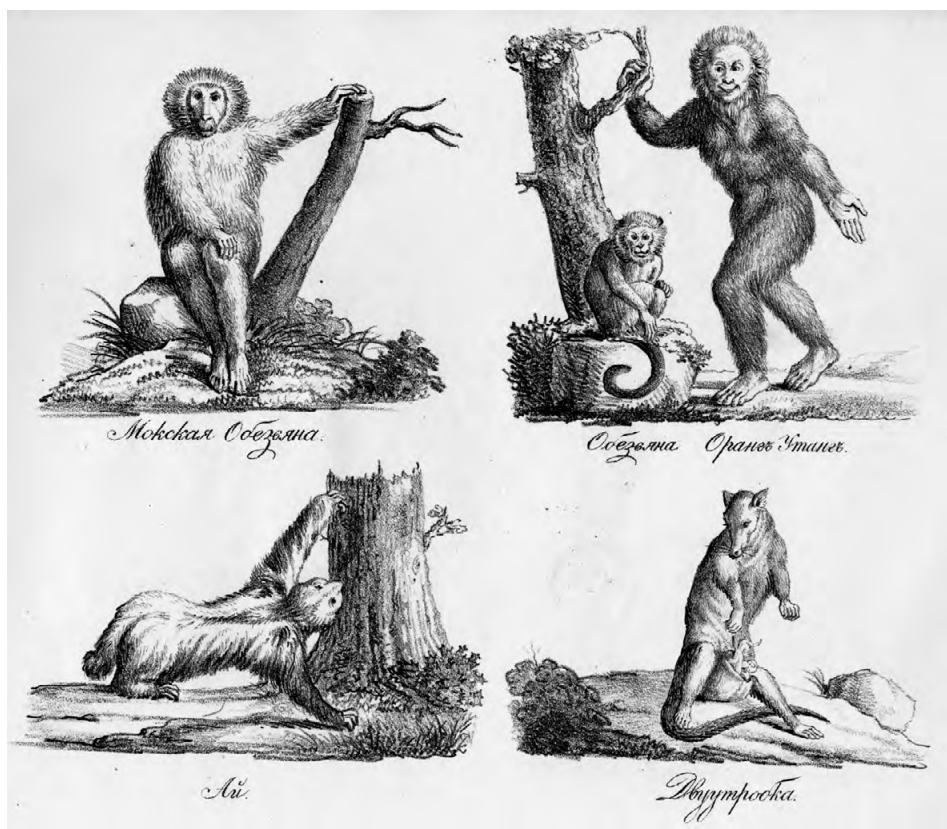
Première Classe du regne animal: Les Mammifères.		ПЕРВЫЙ КЛАССЪ. Животнаго Царства.		Erste Klasse des Thierreichs: Die Säugetiere.	
I. Двурукие. Bimanés ou les Hommes. Zweihänder oder Menschen.	II. Четвероруки. Quadrumanes ou les Singes. Vierhänder oder Affen.	III. Летучия. Les Chiroptères. Die Flederfüßer.	IV. Грызуны. Les rongeurs. Nagetiere.		
					
Европейецъ. L'Européen. Der Europäer.	Орангъ-Утангъ. L'Orang-Outang. Der Orang Utang.	Павианъ. Le Babouin brun. brauner Pavian.	Большая летучая мышь. Le Galeopithecus. Der fliegende Fleder.	Слѣпецъ. Le Rat taupe. Der Blindmaus.	
					
Монголъ. Le Mongol. Der Wlöngele.	Гивонгъ. Le Gibbon noir. Der schwarze Gibbon.	Мандрилъ. Le Mandril. Der Mandril.	Вампиръ. Le Vampire. Der Wampyr.	Соня. Le Loir vulgaire. Der Siebenbläter.	
					
Негръ. Le Nègre. Der Neger.	Овезьяна. Le Singe. Gemeiner Affe.	Маргушиа. Le sôguin. Gemeine Fledermaus.	Летучая Мышь. Craive-sourcette. Gemeine Fledermaus.	Крыса. Le Rat noir. Die Sauerratt.	

Карточка для игры «Зоологическое лото» (1861)

Однако прагматикой отношение к животному миру не ограничивалось. Художники-анималисты вносили в зоологические игры свое видение природы. Точностью внешнего облика они стремились передать характер зверя, его индивидуальность. Взгляды животных завораживают зрителя в работах художника-теософа В.А. Ватагина, оформлявшего книги и игры для детей. Любимой игрой Александра Меня, с детства страстно любившего животных, было зоологическое лото. «Когда ему подарили зоологическое лото с рисунками Ватагина, он был абсолютно счастлив. С этим лото он не расставался долгие годы, и когда половина карточек была растеряна, он все равно мог без конца рассматривать их и раскладывать из них „пасьянсы”^{7, *}. Речь идет об игре «Зоологическое лото. Животные разных стран» (1939), состоявшей из восьми карт и ста двенадцати карточек с изображением зверей и птиц разных стран. Консультантом издания был зоолог-натуралист С.С. Туров. Мальчика в этой игре привлекали рисунки В.А. Ватагина, с которым будущий священник познакомился через несколько лет^{**}.

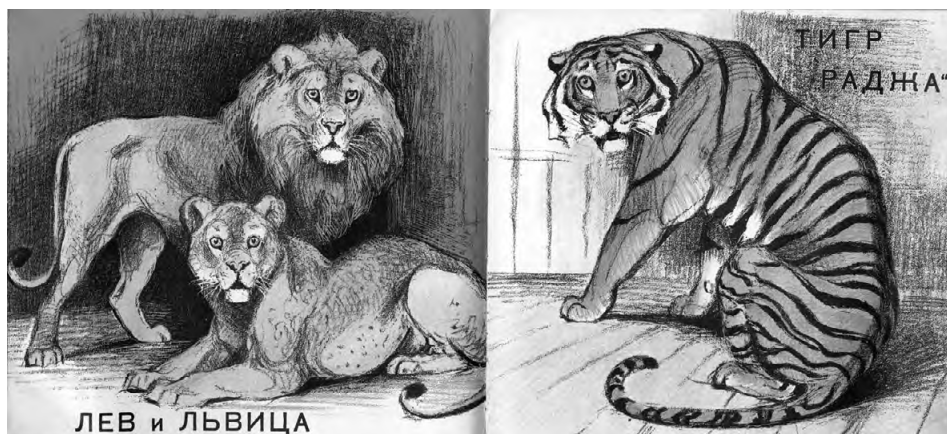
* Когда во время войны мальчик оказался в незнакомом доме, он был счастлив увидеть точно такое же зоологическое лото с рисунками Ватагина, какое было у него.

** «Работы этого анималиста были мне дороги с раннего детства (иллюстрации к „Маугли” и др.). Я видел, что он понимает саму душу животного. В его скульптурах и рисунках была та зоологическая мистика, которая была мне родственна всегда» (Масленикова З. Жизнь отца Александра Меня. М.: Присцельс; Русслит, 1995. С. 105).



«Зверинец для детей» (1832)

Образец естественно-научной игры — «Зоосад» (1935). Игра предназначалась для детей школьного возраста и ставила перед собой задачу: «в игровой форме способствовать развитию интереса к зоологии». Самыми оригинальными в игре были изображения животных, запечатленных в динамике. Изобразительный ряд начинался с «портрета» рычащего льва, размещенного на коробке (большой формат издания придавал зверю устрашающее величие). Сама же игра традиционно систематизировала знания по зоологии. Делалось это с помощью карточек, на которых рядом с изображением животного обозначалось его место в классификации (например, «зубр — млекопитающее, парнокопытное, жвачное, полорогое»). Все сто шестьдесят карточек были разделены на тридцать групп. Каждая группа состояла из неравного числа животных, в зависимости от этого они оценивались разным количеством очков (очки были написаны в верхних углах карточки). Получив карточки, каждый игрок распределял их по группам («грызуны», «кошки»). Цель игры состояла в том, чтобы из имеющихся карточек составить «зоосад» с наибольшим количеством очков. Делается это методом опроса остальных играющих, которые выдают игроку



Звери в изображении художника В. Вагагина смотрят на зрителя одухотворенным взглядом

необходимые ему карточки. К игре прикладывался справочник, составленный по материалам Малой советской энциклопедии.

Энциклопедизм советских зоологических игр напоминал своей основательностью старинные лото. Правда, легенды и анекдоты, которыми славились издания на тему «жизнь животных», в советских играх начисто отсутствовали: там господствовала установка на реализм, а легенда и вымысел изгонялись. Писатель-фантаст А. Беляев придумал и нарисовал для детей лото, карточки которого состояли из двух половинок. Самое забавное, что при совмещении этих половинок получались невиданные звери. И, как вспоминала дочь писателя, «это было даже интереснее, чем собирать по правилам». Издательство отвергло предложенную игру, хотя сам принцип совмещения половинок был использован при создании игры с познавательными целями (по ее условиям ребенок должен собрать изображение реального зверя)⁸.

Однако полного реализма в игре все равно не получалось. Совмещение деталей и подбор половинок предполагает игровое преобразование действительности. Таким преобразованием были игры в пазлы, посвященные ознакомлению с животным миром. Как правило, это были дорогие игры, с красочным рисунком и деталями из высококачественного картона. К началу XX века они стали производиться в Российской империи. У детей последнего русского императора было красочное «Лото из картин животных», выпущенное в Риге в 1903 году. Оно составлено из тематических карт (луг, птичий двор, конюшня) с изображениями животных. Некоторые детали на картах отсутствовали (например, грива у коня, хвост у петуха и т.д.). К игре прилагались разрозненные недостающие части. Смысл игры был в том, чтобы узнать недостающую деталь среди тех, которые вытаскивает ведущий, и поставить ее на пустующее место. Об играх такого типа вспоминал М. Горький в письме, опубликованном в газете



«Кыш-кыш — домой!» (1930-е). Коробка и фишки в виде различных птиц

«Ленинская смена» 30 августа 1933 года. «Для начала создания новой игрушки я бы советовал дать стадо: вырезанные из дерева фигурки лошадей, коров, овец, свиней, телят. Нужно расчленить каждую на части, т.е. дать отдельно голову, шею, ноги, хвост, и пускай ребенок учится соединять части, создавать целое. Так же сделать птиц, грызунов, мелких хищников»⁹. «Расчленять» картонных животных советские производители не стали, предпочтение было отдано играм с тематическими подборками цельных фигурок животных. Особенно популярной в картонажах была тема «Сельский двор», среди обитателей которого птицы, коровы, кони, свинки и т.д. Фигурки для этих игр изготовлялись из картона с точным воспроизведением внешнего вида животного.

Тема сельского (птичьего) двора оказалась востребованной в играх, построенных на комбинаторных перемещениях. Игра в них шла на разграфленном поле, а фишками служили фигурки животных. В издании «Кыш-кыш — домой.

Игра для детей от 5 лет и выше», выпущенном КОИЗом в 1930-е годы, фигурки изумительной красоты изготовлены по рисункам художницы Г. Якубович. Тема «ребята и зверята» литературна и сюжетна. Игра, наследуя традицию детских текстов, начинается с подробного рассказа про четырех детей, выращивающих домашних птиц. «У Маруси были курочки-рябы, петушок — красный гребешок и желтые цыплятки. Петя жил у пруда, у него были уточки-тупоносочки с косолапыми утятами. У Лизы были индюшки-шалдушки-балдушки с крохотными индюшатами. А у Яши были гуси-гагачи и гусыня-шипунья с пушистыми длинноногими гусятами». Девочка Маруся, которая любила своих птичек и заботилась о них, вдруг решила с ними расстаться (психологические мотивировки и логика игры уживаются с трудом). «Любил петушок свою хозяйку, любили и курочки-рябы. А Марусе они надоели: ей больше нравились Яшины гуси-гагачи. А Яше надоело слушать гусиное гоготанье и шипенье. Ему захотелось слушать петушьи песни и веселое кудахтанье кур». Дети стали меняться птицами, что привело к невообразимой путанице: гуси шипят, куры квохчут, индюшки кричат «шалды-балды», так что пришлось опять меняться птицами. «Дядя Шульман» (автор игры и известный педагог), видя эту сцену из окна, очень смеялся и придумал игру. Он объяснил детям, как надо по правилам передвигать фигурки птиц. В процессе игры на игровом поле получается пестрый птичий кавардак, в котором важно не растерять своих птиц. Объяснение правил заканчивается эпилогом: «Понравилась ребятам эта игра. Долго они в нее играли. Перегонять с места на место игрушечных птиц куда спокойнее. Они не шумят, не шипят и крыльями не хлопают».

В издании «Переполох. Игра для детей дошкольного возраста» (1938) к игре написано большое повествовательное вступление. «Жили-были на одном дворе курочка Пеструшка с цыплятами, утка Водоплавка с утятами и собака Лайка со щенятами». Животные устраивают переполох во дворе, а дети наводят порядок. В реалиях игры это выглядит так. Карточки с изображением животных перемещаются и кладутся на темные клетки, после переворачиваются. Каждый игрок собирает одну семью. Для этого он передвигает карточки по диагонали на любое количество клеток. На место снятой картинки ставят фишку. Перепрыгивать через занятые клетки нельзя. Согласно правилам, надо взять сперва взрослое животное, а потом его потомство. Комбинаторная игра, требующая внимания, легко может быть заменена детьми на игру с картонажными фигурками типа «Сельский двор». Издания таких фигурок, идущие еще от немецких картонажей XVIII века, продолжали выпускаться советскими издательствами, а комбинаторные игры, как слишком мудреные, не перешагнули границ 1940-х годов.

Детский мир в картинках

Изображения детей и детской жизни в русских изданиях настольных игр появились не раньше последней трети XIX века. Общеупотребительные игры заполнялись картинками из мира взрослых. Участие педагогов и психологов (а в конце века и деятелей искусства) в создании игр и пособий для детей принципиально изменило ситуацию: игра стала разговаривать с ребенком на понятные и близкие ему темы. Детские темы активно эксплуатировала и «индустрия детства», производившая разнообразные товары для детей. Изображения милых детишек украшали конфетные фантики, подарочные коробки, рекламные листы, обложки журналов и календарей, а также детские книги и настольные игры. Везде царило нескончаемое «золотое детство».

Сентиментальные «украшения» не всегда шли на пользу детям. Педагоги и художники ратовали за осмысленный отбор изобразительного материала, подчеркивая значение картинок для развития ума и вкуса ребенка. Издатели же предпочитали изображать детский мир как трафаретный рай (таким он нравился взрослым, приобретающим игры для своих детей). Дети живут в этом раю, окруженные овечками-птичками, кошками-собачками, цветочками-травками. Растиражированные в книжках, журналах и открытках, эти образы стали клишированными знаками детства. В мир такого детства стремится попасть не только любитель сентиментальностей, но и современный поэт, умяляющий свои высокие порывы до самых малых желаний и кротких радостей.

Белки, зайки, мышки, крыски,
Землеройки и кроты,
Как вы вновь мне стали близки!
Снова детские цветы.

(К. Бальмонт)¹

Детишки и «друзья детства» (птички, зайчики, котята) царили на кубиках, пазлах, разрезных картинках и игровых полях. Так, «гуськовые» игры типа «стремись вверх» часто изображали играющих зверюшек. Как правило, это были те же котики и собачки, которыми украшались обложки детских сентиментальных книжек. Для обозначения кошачье-собачьей темы в играх использовалось общее название «Мяу-мяу»: кувыркающиеся котята и собачки то лезут вверх, то прыгают вниз (игрок следует за персонажами). Игры с такими картинками вызывали умиление не только у детей, но и у взрослых. Когда

в советское время «кошачьи» сюжеты стали считаться пошлыми, родители с детьми начали сами рисовать на игровых полях котиков и собачек (в советских магазинах игр с подобными картинками не было).

Вместе со зверюшками на игровых полях конца XIX — начала XX века резвились дети. В игре «Моя лошадка» на поле нарисованы мальчики, которые катаются вверх и вниз на палочках с лошадиными головами (если игрок встал на конец одной из палочек — он должен подняться или опуститься до головы лошадки). В популярном типе издания под названием «Lawn Tennis. Лаун-теннис» (1880) на тему модной теннисной игры нарядные детишки весело кидают ракетками шарики (рисунок указывает передвижение фишек вперед или назад).

Модными считались картинки с изображением детского труда: комичные фигурки маленьких прачек, кухарок, поваров и мастеров вызывали умиление. Издание «Маленькие хозяйки» (1885) состоит из кубика со знаком умножения, плана, тридцати двух карт, шести игровых тарелок и марок. Игроки делят карты и марки поровну, а после бросают кубик со знаком умножения. Если этот знак выпал, то надо умножить цифры на картах. Тот, кто находит результат на своих картах, покрывает этим номером место на плане. В итоге составляются «прелестные картинки из домашнего хозяйства» (эти прелести предлагались для девичьего досуга). Мальчики на свой лад принимали участие в домашнем хозяйстве. Герой издания «Базар, общественная игра» (1894) проявляет немалую осведомленность в хозяйственных закупках. «Моя мамаша покупает теперь только на базаре. Там выбор легче и лучше, все бывает свежо и так как она хорошо умеет покупать, то все получается дешево. Я для покупки еще молод, зато настоящею игрою хочу упражняться в ней и веселиться». За марки игроки покупают «лавку» (карточку). Ведущий предлагает товары. Кто первый заполнит «лавочку», тот выигрывает. Отдельные игры посвящались проделкам поваров (они похожи на играющих детей). В издании «Веселый повар» (1905) на игровом поле изображены кулинарные промахи повара. Там, где он окончательно испортил блюдо, игроку надо начинать игру сначала.

Картинки лото с изображениями маленькой посуды, игрушек, елочек и т.п. создавали уютный мир домашнего детства. Он дополнялся предметами взрослого быта — в лото садились играть все члены семьи, так что без изображения «пробочника» (штопора), как и нескольких видов стопок и бокалов, в игре было не обойтись.

Игра в лото, претендующая на систематизацию, не лишена серьезности, в то время как «гуськи» близки к жанру комических приключений. Героями таких приключений в детских книгах были шалуны и проказники. Описаниями их проделок заполнялись рисованные книжки со стихотворными надписями. Первым шалуном, получившим «прописку» в детской литературе, был «Struwwelpeter» (1844) Генриха Гофмана, который в русских изданиях стал

зваться Степкой-растрепкой. Этому персонажу не уступали по популярности шалуны художника Вильгельма Буша, которого Александр Бенуа называл «чудесным другом детства». Истории про Макса и Морица переводились многими русскими поэтами (от Константина Льдова до Даниила Хармса)². Книжные приключения шалунов переносились на игровые поля: за каждую проделку проказливых детей игроки расплачивались марками. В начале XX века на русском рынке появилась игра «Степка-растрепка» и целая серия игр про Макса и Морица («Макс и Морис», «Путешествие Макса и Мориса вокруг света», «Путешествие Макса и Мориса на Северный полюс»). Отечественным вариантом бушевских шалунов были персонажи под русскими именами. Издание «Петя и Сеня. Веселые шалости в 35 картинах» (1900) вышло без стихотворного текста, зато с комическими картинками (из рисованных книжек Л. Меггендорфера)³.

Образ неунывающего в нищете юнца представляла игра «Веселый попрышайка» (1896). В игре было две кости, одна с номерами, другая со знаком плюс или минус. Оригинальным было игровое поле в виде шляпы. По ее контуру проходил пронумерованный маршрут, а в середину шляпы кидались марки.

Детская жизнь состоит не только из радостей, о чем напоминает название игры «Конфетка и розга, новая игра для детей всякого возраста» (1889). Дети в этой игре делились на две партии — «послушных» и «шаловливых». Восемьдесят белых, десять красных (конфетки) и десять темных (розги) камушков кладутся в мешочек и вытаскиваются поочередно каждой из партий. Если «послушный» вытащил белый камушек, то он ставит его на конфетку, нарисованную на плане, если красный, то получает конфетку из кассы и ставит два камушка от противника на свой план, если же он вытащит темный, то платит в кассу одну конфетку и отдает два камушка. Та партия, которая первой покрывает план, делит кассу между собой.

Выпускались настольные игры на тему жизни школьников и гимназистов. В некоторых изданиях игрокам предлагалось поиграть в «уроки» и «экзамены». «Игра в школу» (1890) начиналась с выбора учителя, которому все игроки платят марки за фигурки учеников. Учитель задает разные вопросы, по результатам ответов на них «ученики» переходят в следующие классы (с получением марок). Игра «Экзамен», названная его издателем В.Р. Имянитовым «универсальной общественной игрой», была издана в Варшаве в 1890 году. Играющие изображают «учеников» в классе, которым предстоит сдать экзамен по десяти предметам (они обозначаются картонными квадратиками). Игрок, выбранный директором, после внесения ставок выдает каждому играющему номер («балл»). В этой игре не нужно отвечать ни на какие вопросы: баллы выдаются за выпавшие номера. Правда, без счета в игре не обойтись: надо сосчитать баллы, вычислить, какие из них переводные, а какие нет, посчитать, возможна ли передача и пр.

На тему школьного дня была составлена игра «День в школе» (автор проф. Гилариус), напечатанная в журнале «Задуманное слово» (1909. № 26). Игра состоит из игрового поля, кости, четырех фигур учеников, ордена для учителя, лаврового венка, штрафной черной медали и игровых марок. Маршрут изображен в форме спирали, разделенной на отрезки. В отрезках помещены эпизоды из жизни учеников мужской школы. Под рисунками — краткое изложение события («Должен спешить», «География хромает», «Наказанная леность»). В правилах игры событиям школьного дня даются комментарии. Вот некоторые из них. «Приятно идти первый раз в школу» (получи две марки); «Заботливый ученик совсем одет и готов идти в школу еще за много времени до начала занятий»; «Времени еще достаточно, можно зайти по дороге в кондитерскую купить пирожных» (плати три марки); «За покупкой потерял много времени, должен торопиться» (плати одну марку); «Боится опоздать, бежит что есть силы. Теряет кошелек» (плати три марки); «Начинает трусить. Чувствует, что забывает, все, что знал» (пропускает ход, чтобы успокоиться); за незнание счета платит пять марок. «Знающий ученик имеет вид профессора. Он не расстается с книгами и очками» (получает лавровый венок), «Кто не учился в году, теперь наверстывает» (должен пропустить ход и молчать), «В день экзамена учитель просеивает учеников, точно сквозь сито». Ведущий изображает учителя (ему дается учительский орден): во время игры он задает вопросы и придумывает для игроков задания (в том числе скакать на одной ножке, кукарекать и т.д.).

В конце XIX века входят в практику коллективные формы детского отдыха, и в играх отражены эти педагогические новшества. Издание «Летняя колония» (1894) изображает «городок» на природе, организованный для отдыха учащихся. К игре прилагается тридцать марок (по шесть марок одного цвета). Игроки крутят стрелку и ставят марку на выпавший номер, если цвет номера и марки совпадает (в противном случае игрок лишается хода). Разноцветные марки добавляли красочности в экзотическую картинку детского отдыха. Экзотикой для многих детей в условиях «многоярусного» русского детства были отдых на побережье, забавы в игрушечном домике, Майский праздник и детский карнавал. Увидеть все это можно было только в детских книгах и на игровых полях⁴.

Иностранным сюжетам настольных игр издатели стремились противопоставить истории на темы из русского детства. Издание «Игра гусек» (1909), составленное художницей Н.Я. Симонович-Ефимовой, представляет собой связный рассказ в картинках про один день из жизни крестьянского мальчика. Событийный ряд отображен на игровом поле и изложен в тексте брошюры. Для оформления игры художница использовала принцип широких цветовых пятен, выходящих за границы контура рисунка. В состав игры входили также картинки для раскрашивания (они повторяли изображение на игровом поле).

Передвижение ведется с помощью игральной кости («то есть небольшого кубика, на каждой площадке которого обозначены очки»). Составительница предназначала свою игру для широкого круга детей (в том числе крестьянским детям). На демократичного читателя был рассчитан и сюжет игры про мальчика Ваню. Каждому эпизоду рассказа соответствовала картинка на игровом поле. «Еще свежо, не жарко (№ 1) — босым ногам приятно в росе. Кругом так просторно, хорошо — из деревни пахнет дымом и хлебом. Ване не терпится, он торопит маленьких, тащит их за собою, наконец, отпускает руку. Шаг за шагом компания расстраивается. Так и ушел Ваня один (№ 2). Чем ближе к лесу, тем скорее он идет. Наконец — лес. Старый, еловый. Внизу (№ 3) сырой мох, и кругом так тихо, что Ване и страшновато, и хорошо». Художница постаралась избежать карикатурности в изображении деревенского мальчика, но без комических огрехов и промахов герою «гуська» не обойтись. «Шел-шел — солнце стало припекать. Вдруг хватился за голову — а шапки-то на голове и нет. Ах ты, Господи! Фу, какая досада!» Пришлось назад идти — искать шапку (игрок возвращается на № 3). Ваня нашел шапку, а тут и грибы стали показываться (получи одну марку). За сбор подосиновиков, сыроежек и лисичек игрок получает две марки. После леса Ваня возвращается в деревню. По дороге видит барина, который бросает ребятишкам пряник (получи две марки). По поручению барина отец едет в барскую ригу и берет мальчика с собой. «Как весело стало Ване. У него точно крылья выросли, легко вскочил он на телегу, взял возжи и осторожно выехал из сарая». По дороге в город Ваня видит нищего и дает ему кусок пирога (игрок платит в кассу одну марку). Если в назидательном рассказе герой вознаграждается за добрые поступки, то в игре действует утилитарный счет. В городе мальчик пытается продать грибы-ягоды. На улице встречает знакомую барыню, которая покупает у него грибы и дает деньги на посещение зверинца. В зверинце Ваня видит слона, обезьяну. Слон протягивает мальчику хобот, и Ваня жалеет, что у него не осталось пирога. В завершение поездки Ваня с отцом идут в трактир чаевничать (игроки платят марки за чай).

«Гуськовая» игра, с ее обобщающей символикой и событийной дискретностью, позволяла рассказать не только о жизни деревенского мальчика Вани, но и о будущем муже художницы. Художник Иван Ефимов стал героем настольной игры, нарисованной Симонович-Ефимовой для домашнего пользования. Картонное поле разделено на квадраты с рисунками из жизни Ивана Ефимова. Самым распространенным в игре был рисунок со спящим героем, означавшим «пропуск хода» — «Иван Семенович (мой жених) спал, спал» (в игре запечатлена реальная житейская ситуация)⁵.

Картинам из жизни русских детей было посвящено оригинальное издание «Детская игра лото» (1915). Всего в игре было сорок восемь картинок на шести больших картах. Истории, рассказанные на одной картине, имели продолжение

или начало на остальных. Все истории сделаны в традициях «Книг для чтения» Льва Толстого (реалистические картинки из быта детей разных социальных слоев русского общества). Не обошлось в игре без благотворительных сюжетов («барышня в теплой шубке разговаривает с бедными детьми»), которых Толстой всячески избегал. К началу XX века комплиментарных поклонов в сторону богатеньких детей стало меньше, но в досуговых изданиях они сохранялись. Основное место в лото отдано сюжетам из домашней и трудовой жизни русского крестьянина («крестьянские дети на покосе», «мальчик правит лошадью», «крестьянка за прядением», «дети собирают грибы», «крестьянин кормит лошадь овсом», «странники бредут по зимней дороге», «крестьяне пьют чай в избе»). Ряд сюжетов посвящен крестьянской учебе, описанной в литературных («Филипок» Л. Толстого, «Малыш и Жучка» В. Дмитриевой) и изобразительных текстах (картины Богданова-Бельского). На карточках лото изображено, как крестьянские девочки сидят на казенной лавке, а мальчики занимаются с учебником и грифельной доской. Есть в картинках на школьную тему и комические сюжеты, характерные для досуговых изданий (собачка прыгнула на стол и пролила чернила на тетрадь ученика). Больше всего сюжетов посвящено дружбе детей с домашними животными. Это была самая популярная тема в книгах для детей, и составители лото ее щедро использовали («девочка ласкает щенков», «мальчик и собака зимой»). Много бытовых сценок из жизни животных («котик пьет молоко из миски», «кошка подстерегает мышку, не замечая собаки»). Типичны для детских изданий описания домашних игр детей. Главная героиня этих историй — кукла («девочка готовит на игрушечной плите», «мальчик со слезами выпрашивает у сестры куклу», «девочка кормит куклу за столиком», «девочка плачет над разбитой куклой»). Взрослые изображены в лото как добрые и разумные воспитатели («мать утешает сына, разбившего кувшин», «мать обнимает дитя»). Русская жизнь в картинках лото 1915 года представлялась живописной и красочной (пейзажи, обстановка дома, крестьянские наряды), но без глянцевого блеска, характерного для зарубежных изданий.

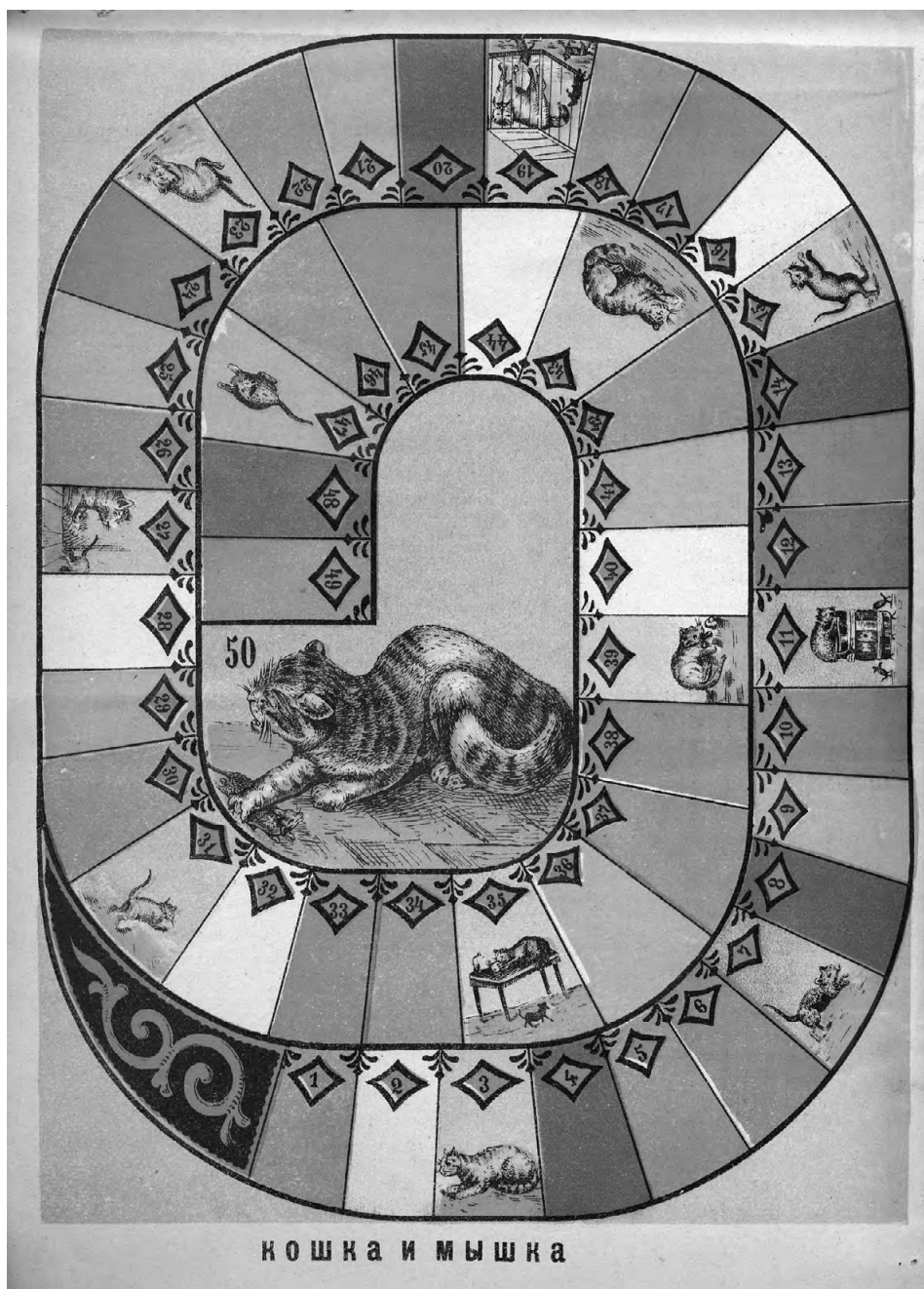
Сказочные персонажи в играх

Персонажи из популярных европейских сказок и небывальщин появились на игровых картах в последней трети XIX века. В издание «Жизнь лентяев»* (1885) входит игровое поле, изображающее страну лентяев с горой из каравая. К игре прилагалось шесть тарелочек, картонные свиньи, пироги, утки, колбасы, бочки вина (всего по три), три кости (две с картинками, одна с числами), а также фигура лентяя. Цель — попасть в страну лентяев, пройдя гору из каравая. Игра составлена из двух этапов («гуськовский» и карточный). Игроки бросают кость и передвигаются по очкам. Если игрок попал на косточку, то платит марку и возвращается назад. Желтый цвет означает медовый источник (получает марку и продвигается на четыре номера), а синий — мостик из конфет («лижет» его, пока не прошли все игроки). Первый, дошедший до страны лентяев, получает «карту лентяя» (что-то вроде удостоверения), трех свиней и шесть марок. Когда все игроки оказываются в стране лентяев, начинается новый этап игры. Кидается кубик с изображениями. Если выпадает картинка, то от хозяев картинки игрок получает картонную утку, свинью и пр. Если выпадает корона и число, то игрок получает еще и марки, а если только число, то игрок остается ни с чем (в стране лентяев числа значат немного).

В игре «Страна преизобилия» (1905) маршрут игры проходил по фольклорной стране изобилия. Удачливому игроку падают в рот жареные цыплята, с неба сыплется сахар, идет медовый дождь, одежда растет на деревьях, а дома строятся из пряников (на каждом этапе игрок получает марки). Популярный сюжет европейского фольклора трактовался в назидательных изданиях с оговорками (считалось, что простодушные дети не поймут юмора народной небывальщины). Более жестко обошелся со страной «преизобилия» советский писатель. В сказке А. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино» (1936) представлена злая карикатура на фольклорный рай: страна преизобилия в изображении советского писателя — это «страна дураков», где хорошо только богатым.

Смесь из русских и зарубежных сказок представляло собой издание «Сказочный мир» (1889), аттестуемое ее издателями как «собрание самых интересных и известных сказок». Помимо сказочных сюжетов, в игре использовались хрестоматийные басенные истории. В игровой статье дается краткое изложение

* По сказке Людвиг Бехштейна «Сказочная страна» (дословно «Страна ленивых обезьян» — «Schlaraffenland»), основанной на мотивах немецкого фольклора. Русский вариант фольклорной утопии — страна с молочными реками и кисельными берегами.



Поле к игре «Кошка и мышка» (1887, из сборника «Веселые игры»)



Поле к игре «Веселая игра совы» (1887, из сборника «Веселые игры»)

эпизода и указания для последующих действий игрока. «Ивашечка да Машечка у бабы Яги. Она отбирает у них 2 марки, которые они получили на пропитание», «Жадная собака с куском мяса во рту смотрит в воду на свое изображение» (пропуск хода), «Семь воронов, 7 сыновей, которые проклятием своей злой матери превращаются в ворона, влетают в окно и платят 4 марки штрафа», «Мальчик с пальчик в семиверстных сапогах как посланник короля спешит на № 22 (с № 15)». Игровой маршрут завершается на № 47 итоговой картинкой «Сказочный мирок: фея рассказывает карликам самые интересные сказки. Тот, кто первым достигнет этого номера, бросая столько очков, сколько нужно, выигрывает всю кассу».

В издании «Игра гномы» (1885) находились карты, рассказывающие историю о гномах-помощниках. Это известный фольклорный сюжет про маленьких человечков, которые выполняют работу за человека (портного, повара), но, будучи увиденными, навсегда покидают его дом. На картинках нарисованы предметы, означающие профессии гномов (сапог, ножницы, колбаса, булка, топор, бочка).

Издание «Игра в мурзилку» вышло приложением к журналу «Задуманное слово» (1901). Полное название игры «Игра в мурзилку. Путешествие маленьких лесных человечков по государствам и столицам Европы. С отдельной географической картою, фигурами для игры и проч.». Истории о приключениях лесных человечков постоянно печатались в журнале. Текст к рисункам художника Пальмер-Кокса написала Анна Хвольсон. Книгу Хвольсон «Царство малюток. Приключения Мурзилки и лесных человечков в 27 рассказах»

Въ книжныхъ магазинахъ
Поставщиковъ ЕГО ИМПЕРА
С.-Петербургъ, Гост. Дворъ, 18.



Товарищества М. О. Вольфъ
ГОРСКАГО ВЕЛИЧЕСТВА
Москва, Кузнецкій Мостъ, 12.

ПРОДАЕТСЯ



Съ рисунками въ тенѣ,
отдѣльною географическою картою, фигурами для игры и пр.



ЦѢНА 50 КОП.

Рекламный лист «Игра в мурзилку.
Путешествие маленьких лесных человечков» (1901)

с 182 рисунками П. Кокса Маврикий Вольф выпустил в 1898 году отдельным изданием. Главный персонаж приключений — Мурзилка, одетый в модные лаковые ботинки, с цилиндром на голове, моноклем в глазу и с тросточкой в руках (карикатурный портрет франта и хвастуна). Его друзья — доктор Мазь-Перемазь, Дедко-бородач, Незнайка, Карапузик, Матросик, Фунтик, Индеец, Турок и др. Умудренный книгами Знайка предложил совершить путешествие и нарисовал карту с крупнейшими городами. Двадцать фигур малюток ставятся с правой стороны карты по порядку их номеров. Двадцать круглых фигурок втыкаются булавками в города, выпавшие по жребию. Двадцать билетиков кладутся в мешок, из которого игроки их вытаскивают. Тот, у кого фигура Знайки, ведет игру. Он говорит: «31 по карте „Королевство Великобритания. Лондон“. Чей номер фигурки выпал, тот втыкает ее в точку, обозначающую

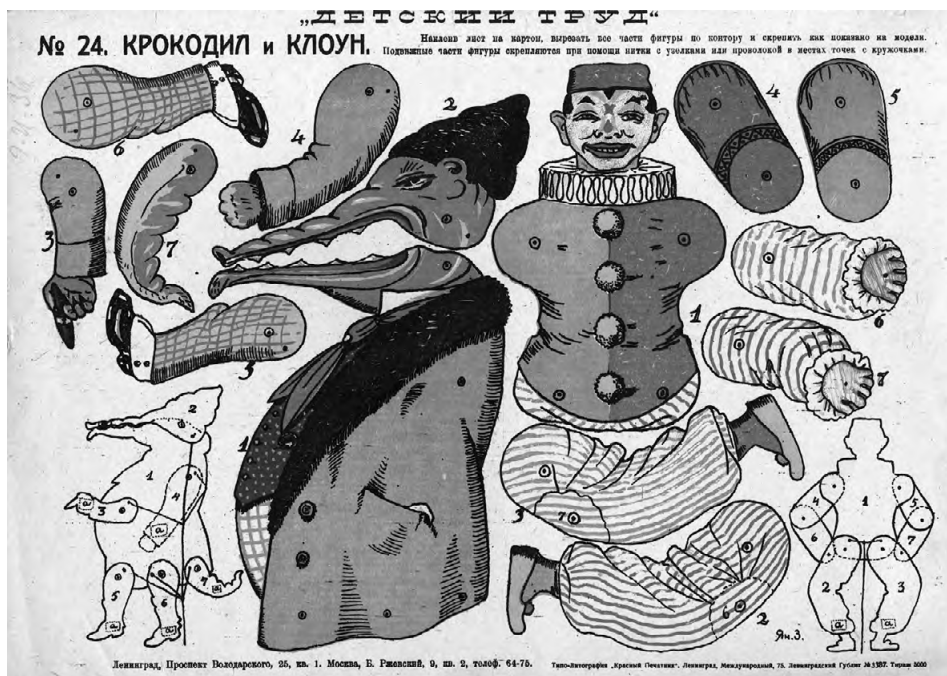
Лондон, а фигурку с края поля ставит первой. Мурзилка в игре обладает особыми правами: он может перейти в другой город без жребия. Игра завершается в Доме лесных человечков.

Эпизоды из европейских сказок часто печатались на детских кубиках (картонных или деревянных). Любимые сюжеты этих игр — «Кот в сапогах», «Дети дровосека», «Ты здесь, бабушка?» («Красная шапочка»). В коробку с кубиками вкладывались красочные картинки-иллюстрации, по которым собиралось изображение*.

В советских досуговых изданиях присутствие иностранных героев было ограничено. Исключение составлял сюжет сказки «Три поросенка». Советские дети прочли ее в пересказе С. Михалкова. По сказке Михалкова была сделана настольная игра и книжка-игрушка (художники К.И. Домбровский и С.М. Эльяшов). Картонный язычок, прикрепленный к каждой странице, позволял привести в движение каждую иллюстрацию. На сюжете знаменитой английской сказки построена игра «Три поросенка» (1938) — одно из лучших советских изданий настольных игр. Игровое поле представляет собой карту, на которой изображена поляна с тремя цветными прямоугольниками и логовом волка (само логово и дорога волка обозначены черными кружками). К игре приложена косточка, девяносто шесть кирпичиков трех цветов и фигурки трех поросят и волка. Каждый поросенок становится перед своим прямоугольником, а волк на черный кружок. Затем бросают кость. Волк продвигается на выпавшее количество ходов, а поросята, согласно показаниям кости, берут себе кирпичики для строительства стены. Волк может преодолеть стену из одного ряда кирпичиков и съесть поросенка. Если поросенок видит, что ему одному не справиться, то он переходит к другому поросенку или оба они к третьему. Достоинством игры составители считали идею «коллективной стройки стены, ограждающей от волка». Такая трактовка сказочного сюжета отражала советскую военно-оборонительную доктрину. Иначе воспринимали игру дети. Уютный домик, изображенный на картинке, казался им защитой не только от военной агрессии, но и от социальных потрясений (воспитатели говорили, что дети, участники игры, представляли себя в таком домике).

В играх советского времени предпочтение отдавалось персонажам из русских народных сказок. Интерес к ним возник в 1920-х годах в связи

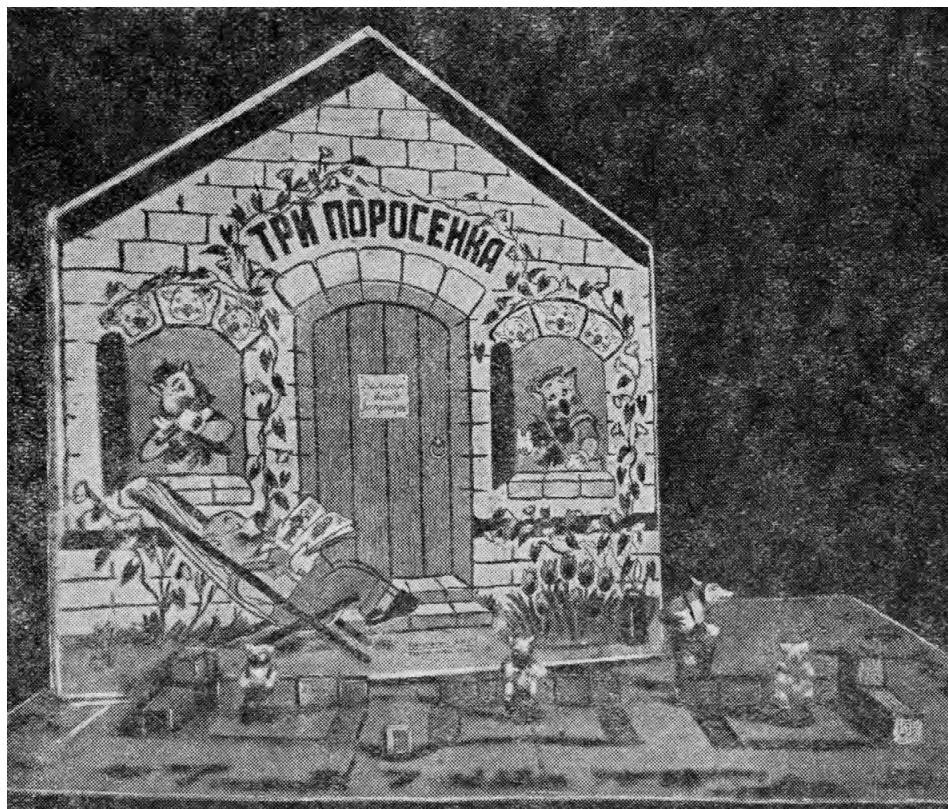
* Игра с кубиками на сюжеты сказок — незабываемый эпизод детства, описанный в воспоминаниях писателя-эмигранта. «Сразу же под крышечкой шуршали свежие клейкие, пахнувшие краской картинки. По ним надо было составлять кубики. Зайцы с капустою, коровы, табун и жеребенок, положивший голову матери на спину, или принцесса в хрустальном гробу и семь карликов с длинными бородами и острыми синими колпаками, или семья дровосека за ужином, перед тем, как брат с сестрой сбежали к Великану. У дровосека большая борода точно из спутанной пакли, окрашенной в рыжее. И волк в белом ночном колпаке в оборочках — под одеялом бабушки. И Шапочка стучится к нему, ласково склонилась, слушает — не зовет ли? И корзиночку прижала к переднику. Может быть, это и есть самые радостные воспоминания» (Горный С. Ранней весной. С. 249).



Лист для вырезания и моделирования с изображением клоуна и крокодила из сказки «Крокодил» К. Чуковского

с изучением русского детского фольклора (работы О. Капицы, Г. Виноградова) и популяризацией его в книгах для детей. Издание «Терем-теремок. Игра для детей младшего возраста» вышло в 1920-е годы. Игра ведется с помощью кубика на игровом поле с изображениями персонажей из сказки «Теремок». Игрокам надо добраться до теремка (итоговый № 50). Кто попадает в домик мышки, бежит лакомиться крупой (продвижение вперед). Кто попал в дом лягушки, шлепается в болото (пропуск хода). Кто добежал до зайчика, бежит обратно в капусту. Кто попал к лисице, крадется в курятник за курицей. Кто попал к волку, мчится за ягненком. Кто попал к медведю, идет за медом. Тот, кто первый попадет в терем-теремок (голова лошади), будет мышкой-норушкой (ему дается изображение мышки), второй — лягушкой-квакушкой (получает изображение лягушки). За ними следуют заяц, лиса, волк и медведь, который всех давит.

Простенькие фольклорные сюжеты использовались порой для сложных игровых комбинаций. Издание «Колобок. Игра для детей» (1939) — комбинаторная игра, в которой одна фигура играет против шести. Главный персонаж — Колобок. В игре ему приданы черты неутомимого насмешника (вариант народного Петрушки и героя книг о пионерах). «Ребята! Не верьте тому, что румяный колобок из старой сказки печально кончил свои дни в пасти лисы. Он жив, этот шалунишка-колобок. Он по-прежнему увертывается от своих



«Три поросенка» (1938)

преследователей и по-прежнему раздаётся его веселая песенка. <...> Напрасно дед с бабой гоняются за ним по чистому полю: колобок со смехом вспрыгивает от них на горку, взбирается на другую, увертывается там от зайца и, словно, мячик, прыгает с обрыва через лису и волка, и уже издали доносится его на-смешливая песенка:

Я от дедушки ушел,
Я от бабушки ушел,
А от вас, от зверей,
И давно уйду...»

Против Колобка играют дед с бабушкой и звери. Клетки розового цвета на игровом поле изображают низкие горки, а клетки лилового цвета — высокие горки (их преодоление обставляется особыми правилами). Играют двое. Один играет колобком, другой его преследователем. В начале игры Колобок стоит на клетке, где нарисована сковородка; его преследователи — дед, бабушка и звери — стоят на линии между избушкой и лесом (им нельзя становиться на клетки

«лес» и «избушка»). Ходить можно во всех направлениях, кроме диагоналей. Колобок ходит на одну клетку, фигуры через клетку. Задача фигур: окружить колобка так, чтобы он оказался запертым. Задача колобка — обойти фигуры и пробраться либо в избушку, либо в лес. Согласно трактовке составителей игры, русский «шалунишка-колобок» способен выбираться из самых угрожающих комбинаторных ситуаций.

В зарубежных изданиях персонажами настольных игр становились часто герои комиксов. Например, в игре «Охота на Бонзо» (нем. «Jagd auf Bonzo»), изданной в 1930-х годах, на игровом поле из ста тридцати квадратов изображены эпизоды из популярного британского комикса о приключениях пса Бонзо. В советской стране комиксы были объявлены антиискусством, так что использовать их в качестве материала для детской игры было невозможно.

Персонажами советских рисованных историй в играх были исключительно «свои» веселые зверюшки. Игра «Скворцы», опубликованная в приложении к «Мурзилкиной газете» за 1938 год, посвящена птицам, уничтожающим насекомых-вредителей. На бумажном поле с маршрутом в тридцать один ход было нарисовано дерево с часами наверху (труженик-скворец не любит тратить время зря). Разноцветная вертушка (ее вырезают, наклеивают на картон и протыкают спичкой) показывает количество ходов. В качестве фишек используются фигурки скворцов, сделанные из бумаги. Стрелки указывают место перемещения игрока. Одни стрелки ведут вниз (на изображениях кота и ястреба), другие вверх (на изображениях вредных насекомых). Кто раньше оказался на верхушке с часами, тот и победил.

Издание «Кошка и мышка. Игра для детей от 6 лет» (1936) было премировано на Всесоюзном конкурсе настольных игр для детей дошкольного возраста. Игра состояла из игрового поля и фишек (их нужно сделать самим, вырезав и склеив изображения кошки и мышки). Правила к игре насыщены литературными и фольклорными текстами о животных. Сперва приводятся стихотворные загадки про кошку и мышку, а после считалка для определения того, кто будет в игре кошкой или мышкой.

Вышли мыши как-то раз
Поглядеть который час.
Раз, два. Три, четыре,
Мыши дернули за гири.
Вдруг раздался страшный звон,
Убежали мыши вон.

На игровом поле нарисован геометрический рисунок. Желтые квадраты означают путь, по которому ходит только кошка. Серые коридоры между

ними — подполье для мышки. А красные квадратики — щелки в подполье. Кошка может поймать мышку только в щелке. Игру начинает мышка. Она выбегает из норки (на краю игровой доски) и старается добраться до колбасы или булки, нарисованной в углах поля. Кошка сторожит мышку на любом желтом квадрате, с которого она делает ходы на соседний желтый квадрат в разных направлениях. Мышка за один ход может пробежать только через одну красную клеточку-щелку. Мышка выиграет, если добежит до еды. Кошка ее съест, если мышка окажется в красном квадратике по соседству с кошкой. Игрокам дается совет: «Мышка, для того чтобы выиграть, должна хорошенько подумать и предусмотреть возможные ходы кошки. А умная кошка должна больше держаться середины доски, чтобы не оказаться далеко, когда мышка будет подбираться к еде».

В настольной игре «Вверх и вниз» (1940) изображены животные возле своих «домиков». Сюжет про то, как птица, зверь или насекомое разыскивает свой «домик», позаимствован из природоведческих сказок В. Бианки («Как муравьишка домой спешил», «Лесные домишки»). В настольной игре перемещение животных по «домикам» (восемьдесят ходов) имеет природоведческую мотивировку. Подвижная белка легко перескакивает на пятьдесят ходов вперед, а медведь, спящий в своей берлоге, пропускает ход. Не обходится без пресловутой полезности. Мышь и лягушка как существа «бесполезные» обречены на возвращение назад, зато «полезный» гусь перемещается на несколько ходов вперед. Пчелы, гнездо которых нарисовано в центре, летят к домику с разных концов игрового поля. Это остроумное графическое решение и одновременно зримое воплощение принципа коллективного труда.

К «сказочным» относились и другие игры о животных — эти животные ведут себя как дети, часто умеют говорить и обожают шалости. Издание «Прыганье лягушки, или Долго, долго квакушка болела, а теперь уж радостно запела» (1894) рассказывало о приключениях лягушки. «По дороге лягушка подвергается всевозможным опасностям, пока она, наконец, не придет счастливо домой, где в халате и ночной шапочке можно спокойно отдохнуть и покуривать трубку». Играющие передвигаются с помощью фишек (камешков) и кости. Если играющий попадет на изображение лягушки, поднимающейся вверх, то он туда переходит, минуя несколько ходов. Если он окажется там, где нарисовано враждебное лягушке животное, то приходится возвращаться назад. Истории, подобно рассказанной в игре, балансировали на грани сказочной и познавательной литературы. Зоологи и натуралисты занимательно описывали приключения того или иного персонажа, используя наблюдения над реальной жизнью животного*.

* Книга польского натуралиста М. Бжезинского «Жизнь и приключения лягушки-квакушки, рассказанные ею самой» (1903) — образец зоологических приключений.



«Лягушки-попрыгушки» (1954). Коробка и приспособление для выстреливания.
Фишки с изображением лягушек и кубик

Самым популярным персонажем игр-приключений были обезьянки. Они пришли в игры из иллюстрированных детских книг. Немецкий художник В. Буш придумал рисованную историю про похождения обезьянки Жако. Стихотворные тексты Буша переводил для русских читателей поэт К. Льдов. В литературном образе обезьянки подчеркивалось ее сходство с отчаянными сорванцами.

Вот Жакошка — сорванец.
Он хотя не образец
Грезовских головок,
Но зато проворен, ловок,
Всем умеет подражать,
Любит драться, плутовать
И, признаться, даже
Уличен и в краже¹.

Обезьянка зло шутит над матросом, после чего тот увозит ее на корабле из Африки. Жако попадает в европейский город, где становится нарушителем спокойствия мирных обывателей (описание проделок выстроено в бесконечную цепочку).

Скромный пир четы невинной
Обезьяна нарушает
И невежливо весь пудинг
С блюда лапами хватает!²

Солдаты преследуют не знающую удержу обезьянку и в конце концов приговаривают разбойницу к расстрелу. Смерть обезьянки вызывает всеобщее сожаление — жизнь без проказ становится скучнее. Стихотворную историю о проделках обезьянки пересказывали многие авторы, от Н. Островской («Жако, история одной обезьянки») до Б. Житкова («Про обезьянку»). И везде этот персонаж сперва вызывает неприязнь у добропорядочных взрослых, а после симпатию за свои уморительные штуки.

Сюжет приключений обезьянки лег в основу настольных игр. В «Игре в обезьяны» (1894) игрокам с помощью двух кубиков надо пройти путь в сто ходов (при попадании на изображение обезьяны количество ходов удваивается). В роли замедлителя действия выступают традиционные обозначения моста, гостиницы, башни, колодца, лабиринта и мертвой головы (эта деталь, как и в «гуське», означает выход из игры). В игре «Цепкая обезьяна» (1896) — две кости, сто ходов — попавший на изображение счастливой обезьяны делал

фишкой десять ходов вперед. Обезьянку ждут все те же пункты, что и почтового путешественника (мост, кабачок, колодец, лабиринт, башня). Приключения обезьянки комментируются комическими текстами, написанными рифмованной прозой. «Попап под мостик — прижмут тебе хвостик! Плати в кассу марку за проход». «Попадеш в кабачок — там сиди как дурачок, пока другие два раза круг не обойдут». «Запрут тебя в подземелье — пропадет и похмелье. Сиди там на цепи, зубами скрипи, пока другой за тебя отсидживать не попадет».

В «Веселой игре в обезьяны Лотара Меггендорфера» (1896) игровой план имел несколько точек старта. В качестве фишек использовались фигурки обезьян. Обезьяны попадают на поля разного цвета. На белом поле — игрок ничего не платит, на красном — получает из кассы, на желтом — платит в кассу. При этом разыгрывается целый сюжет про то, как обезьянка попадает в сети, оказывается в плену у индейцев, ее выменивает матрос и продает купцу, купец приезжает в Европу и т.д. (у каждой из шести обезьян — своя история). Игра заканчивается заключением обезьянки в клетку зоологического сада, после чего игроки, согласно очередности, делят кассу.

Не без влияния настольных игр «обезьяний» сюжет попал в советские детские книги. И хотя игры про обезьянку после революции не выпускались, писатели и художники помнили их с детских лет. Книжка «Приключения Мими. Веселая поэма для детей Я. Тума» (1924) была напечатана в издательстве «Начатки знаний», выпускавшем настольные игры для детей. Обезьянка убегает из зоопарка и начинает проказничать в городе. Нарушительница спокойствия схвачена стражами порядка: «Снова неволя — свободе капут, / Улицей длинной мартышку ведут», а после водворена в клетку. В советском журнале для детей «Искорка» за 1929 год печаталась длинная история «Приключения мартышки» (автор Е. Редин). Свои проказы мартышка устраивает в советском детском саду (дети были вынуждены отдать ее в зоосад). В другом варианте этого сюжета обезьянка по имени Макарка попадает на улицы города, обрягается в приличный наряд, который оказывается ей велик и комически спадает.

Только в путь Макар собрался —
Постовой с ним поравнялся.
«Кто здесь бросил на траве
Шапку, брюки-галифе?»³

Макарке то и дело приходится убегать от милиционера, кондуктора и т.д. В конце истории обезьяна (аналог бойкого пионера) героем въезжает в родной зоопарк за рулем автомобиля.

История литературно-игрового сюжета про обезьянку имела драматическое завершение. В 1946 году был напечатан рассказ М. Зощенко «Приключения

обезьянки». Обезьянка из разбомбленного во время войны зоопарка попадает на улицы города и ведет себя среди людей «не по правилам» (по головам стоящих в очереди пробирается к продавцу за продуктами и т.д.). Юмористический рассказ Зощенко был воспринят «руководящими органами» как насмешка над советскими людьми и послужил поводом для начала организованной травли писателя*.

* «...в „Похождениях обезьяны” эта самая обезьяна зощенковская выступает в роли судьи порядков или в роли высшего судьи. Ее устами Зощенко произносит приговор современному советскому обществу, он читает мораль советским людям устами этой обезьяны» (из доклада А.А. Жданова от 16 августа 1946 года).

Литературные приключения в играх

Приключения — подходящий литературный материал для настольных игр соревновательного типа. Однако игр на книжные сюжеты было не так уж много: общеупотребительные игры адресовались широкой публике, среди которой не все были знакомы с переводными бестселлерами. К концу XIX века чтение стало более демократичным занятием: объемные книги пересказывались в популярных изданиях, так что их сюжеты были у всех на устах. Популяризацией литературных приключений занималась и настольная игра. В брошюрах, прилагаемых к игре, каждый ход был подробно прописан, так что игрок мог познакомиться с содержанием целого приключенческого романа. Самым известным романом в юношеском чтении был «Робинзон Крузо» Д. Дефо, он же чаще всего использовался в настольных играх.

Литературных «Робинзонов» было много: большую по объему книгу Дефо обрабатывали для детей на разные лады. Самой известной была переделка романа, сделанная в 1779 году немецким педагогом Иоахимом Кампе. Кампевский «Робинзон Крузо» называли «учебником филантропических педагогов»: по нему учили и воспитывали¹. Книгой Кампе зачитывались и в России. С. Глинка вспоминал, как на «кампейских» вечерах, устроенных воспитателем-французом в Сухопутном шляхетском корпусе, кадеты, затаив дыхание, слушали историю Робинзона*. За Кампе последовали пересказчики в других странах. Их авторы излагали историю Робинзона в соответствии с педагогическими идеалами своей эпохи. В одну эпоху акцент ставился на наказании непослушного юнца, презревшего наставления родителя, в другую — высоко ценилась набожность Робинзона, в третью — оказывалась достойна похвалы практическая сметливость человека, не оплошавшего в трудной ситуации.

В изданиях настольных игр на тему Робинзона тоже царило разнообразие. В одних играх большое место занимала морская часть приключений, в других, наоборот, островная, а в третьих подробно описывалось возвращение «блудного сына» домой. Разную стоимость (в игровых марках) имела деятельность Робинзона, его удачи и неудачи.

Издание «Робинзон Крузе, новая игра» (1831) — одна из первых игровых робинзонад, распространяемых в России. Маршрут игры состоит из сорока

* В журнале С. Глинки «Новое детское чтение» за 1821 год («Приключение Робинзона Крузе, или Следствия непослушания и легкомыслия и торжество семейных добродетелей») толкование истории Робинзона носило моралистический характер (отеческий кров противопоставлялся дальним странствиям, идеалы патриархальности — принципам самостоятельности).

девяти номеров. На картинках с изображением Робинзона игрок передвигается вперед на столько ходов, сколько показывает кость. Там, где изображен дикарь, игрок должен отступить назад на столько же номеров. Неудачи оплачиваются штрафами. Самый большой штраф в двенадцать марок надо платить тому, кто попал на картинку с изображением кораблекрушения — это Божья кара за неповиновение родителям и самонадеянность Робинзона.

Издание «Путешествие и приключения Робинзона. Новая общественная игра для юношества» (1889) вышло на волне популярности романов Жюль Верна. Игровой маршрут состоит из шестидесяти ходов, подробно прописанных (в отдельной брошюре). В игре используются два кубика, один из которых с буквой «Р». Если игроку выпадает буква, то количество ходов, указанных на первом кубике, удваивается. Что же касается игрового поля, то это обычный «гусек» с марочными вознаграждениями и штрафами. «Корабль Робинзона плывет в северном море (в кассу три марки). Оказавшись в Лондоне, игрок получает три марки. «Корабль разбивается о скалы неизвестного острова в океане», и все тонут. Спасается только Робинзон, которому приходится заплатить за такое везение в кассу шесть марок. На том номере, где Робинзон убивает лань, игрок получает две марки. Номеру с изображением молнии соответствует текст: «Гроза. Молния ударяет в дерево над пещерою Робинзона и достает ему огонь» (игрок приобретает три марки). На огне Робинзон готовит себе еду («Великолепный обед. Приятного аппетита»). Далее, согласно сюжету, следуют болезнь, бегство от дикарей, спасение Пятницы, прибытие торгового корабля и возвращение в Гамбург.

В «Новой игре в Робинзона» (1900) история Робинзона укладывается в тридцать пять ходов. Игра начинается со сцены прощания. Оказавшийся на этом номере игрок получает с каждого одну марку (проявление лояльности к герою, нарушающему волю родителя). Среди событий: кораблекрушение (четыре марки из кассы), охота на ламу и черепаху (получает две марки), болезнь и выздоровление (платит две марки), война с дикарями (платит одну марку), освобождение Пятницы, отплытие с острова (получает три марки), прибытие на родину и встреча с родителем (побеждает тот, кто сделает это первым).

История Робинзона использовалась для картонажного театра и игр с волшебным фонарем. Эти игры допускали наличие большого повествовательного текста. К игре «Детский театр с волшебным фонарем. Робинзон в 8 картинах» (1888) прилагалась многостраничная брошюра, в которой подробно пересказывалась история Робинзона. Родители и старшие дети показывали на стене одну из восьми картин и читали текст брошюры. Завершалось чтение словами отца Робинзона, который учит сына: «Трудно жить человеку в одиночку, без общества» (отражение в игре популярных общественных идей).

Для оформления картонажных театров выбирались самые живописные сцены (декорации можно было использовать в играх на другие сюжеты).

В картонном театре «Робинзон. Драма в 5 действиях» (1896) было пять декораций: «Крестьянская изба», «Буря на море», «Палуба», «Берег моря», «Тропический лес». К игре прикладывалась пьеса с текстами, расписанными по ролям. Робинзон в ней представлен как неблагодарный сын, который не хочет учиться, а хочет путешествовать (ради этого он готов украсть у отца деньги). Приятель Робинзона с русским именем Иван Бурлак сманивает бездельника на корабль, принадлежащий его отцу. Злобный папаша, по сговору с сыном, забирает золото у Робинзона и заставляет юношу много работать. Следующее действие начинается уже в построенном доме (этапы овладения Робинзоном опытом выживания в этом издании пропущены). Зато рассказывается о тех молитвах, в которых Робинзон просит прислать ему живое существо, и как он обретает друга в лице темнокожего Пятницы. Через десять лет с разбитого судна является погубитель Робинзона Иван Бурлак. Робинзон призывает Ивана покаяться в содеянном. Последнее действие настольного театра происходит в крестьянской избе. Робинзон, поклонившись родителям на русский манер, говорит им: «Это золото я приобрел честным трудом, и вы можете принять его со спокойным сердцем», а после указывает на Пятницу со словами: «Это мой товарищ, и он достоин вашей любви». Пьеса для настольной игры была сделана в традициях русского драматического театра (отсюда изба, русские персонажи и мелодраматические пассажи на тему сыновней любви и честного заработка).

Детский театр «Робинзон Крузо» (1902) состоял из четырех картин, содержание которых излагалось в кратком описании (реплики и мизансцены дети должны были придумывать сами). Помимо сцены, к игре прилагались детали декораций и фигуры действующих лиц. Они были выполнены яркими красками, передающими экзотичность происходящего. Первое действие начинается сразу на острове. «Перед нами необитаемый остров, на который попал Робинзон. Роскошная тропическая растительность. Исполины-кактусы. Пальмы, яркие цветы и непроходимые девственные леса. На острове Робинзон поселился в пещере, в силу необходимости, начал обзаводиться хозяйством. Между прочим, он завел себе и ламу, которую сам доит, и попугая, которого учит говорить и который служит ему развлечением в минуту отдыха». Во втором действии декорации представляли тот момент, когда на остров приехали дикари и устроили «пирушку». «Робинзон подкрадывается к диким и потом стреляет. Испуганные индейцы разбегаются, оставляя своего пленного, который был обречен на убийство. Спасенного индейца Робинзон приютил у себя и назвал Пятницей, так как это случилось в пятницу. Дикарь делается лучшим другом Робинзона». В третьем действии «декорация представляет пустынный берег острова, на котором Робинзон и Пятница трудятся над устройством лодки». Четвертая картина изображала возвращение Робинзона в родную Голландию. «Декорация представляет пристань, у которой остановился корабль. Робинзон привез с собой множество

всевозможного добра и редкостей. Он не забыл также и своего любимца-попугая, который утешал его в грустном уединении на необитаемом острове. Все радостно встречают Робинзона». В издании игры 1902 года Робинзон представлен успешным приобретателем, который добился успеха, «надеясь только на Бога, свой ум и свои руки» (отражение идей предпринимательства).

Право на самостоятельный опыт в детской литературе давалось только Робинзону. Попытки других героев назидательных историй примерить на себя опыт героя романа Дефо кончались плачевно. История Фердинада, оказавшегося на необитаемом острове, служит поводом для печальных сентенций. «Наш Фердинад по опыту узнал, что нужда есть лучший наставник человека, и часто говорил со вздохом: „Зачем я ранее не научился терпению!”»². О деловых качествах, которые приобрел Фердинад, не сказано ни слова. Невесело кончаются игры детей в Робинзоны — дети вынуждены признать: то, что хорошо в книге, выглядит плачевно в реальной жизни*.

В революционную эпоху с ее культом самостоятельности и жизненной активности Робинзон стал знаковой фигурой. Сама эпоха, как образно назвал ее С. Маршак, была «робинзоновская» (поэтому своему журналу Маршак дал название «Новый Робинзон»)**. Издание «Робинзон Крузо» (1920–1930-е) предназначалось для детей школьного возраста. В предисловии к игре пересказывается не сюжет романа, а материал, который лег в его основу. «Вся жизнь и приключения Робинзона описаны Д. Дефо правильно, но только никакого молодого человека из богатой семьи не было. Это Д. Дефо выдумал, а вместо выдуманного молодого человека был в действительности молодой, жизнерадостный, отважный шотландский матрос. Матроса этого звали Селькирком». Для эпохи «смелых и бывалых» реальный матрос более значительная фигура, чем вымышленный сын негоцианта. Советских школьников призывали быть такими же сильными и находчивыми, как этот матрос. «Этот материал мы переложили в игру для того, чтобы во время игры, когда вы будете попадать в то или иное положение, в которое попадал Робинзон, в вашем сознании укреплялась мысль, что если в человеке есть решимость и отвага, если он не изнежен праздной жизнью — он может помочь себе в самых трудных обстоятельствах. Кроме того, мы не только хотели открыть настоящего героя этого произведения, но и указать на те лишения и опасности,

* Книга «Игра детей в Робинзоны Крузо» (СПб.: Изд-во М.П. Ивановой и Ю.В. Бобарыковой, 1875), переведенная с английского, рассказывала о трудностях, с которыми столкнулись дети, поселившись в заброшенном сарае. Родители поддержали стремление своих отпрысков к самостоятельной жизни, но тайком подстраховывали их. Измученные неудобствами «дикой жизни» братья переругались между собой и чуть не погибли.

** «Ну, а вся наша теперешняя жизнь? Разве она не Робинзоновская?.. Русские рабочие и крестьяне делают сейчас то, что до них еще никогда никто не делал... И наш „Новый Робинзон” — только маленький молоточек среди десятков тысяч огромных рабочих молотов, кующих новую жизнь...» (Цит. по кн.: Я думал, чувствовал, я жил. Воспоминания о Маршаке. М.: Сов. пис., 1988. С. 191).

которым подвергался шотландский матрос Селькирк (Робинзон Крузо), и о его находчивости в несчастье». Игра, пропагандировавшая новый тип человека, повторяла старинные игровые схемы маршрутов в 100 ходов. Новым был способ графических указаний с помощью разноцветных кружков. Передвижение шло по голубым кругам, красные круги означали ускорение, а зеленые — замедление.

Казалось, что герою романа Дефо самое место в новом советском воспитании, но вышло иначе. В Робинзоне идеологи советского воспитания увидели отражение психологии английского купца. «Робинзон неприемлем для нас не только тем, что в нем дан ошибочный анализ личности человек, но и мелкособственнической идеологией. Надо удивляться, как глубоко сидели в Дефо и в его герое собственнические инстинкты»³. Работники Киевской опытной детской библиотеки социалистического воспитания утверждали: советские дети «совершенно не интересуются ни Робинзоном, ни вообще индейщиной». Вполне возможно, что тяжелые 1920-е годы были не лучшим временем для историй про самостоятельную жизнь на острове (детям этого времени хватало реальных трудностей). Сказывалась на отношении детей к робинзонадам и борьба с романтикой, которую вели политработники в области детского воспитания (сказку, романтику и фантастику они объявили наследием «скаутизма и буржуазной педагогики»).

Значительно реже Робинзона персонажем настольных игр был Мюнхгаузен. Герой-враль не вызывал к своей судьбе сочувствия (а играющие склонны идентифицировать себя с персонажем и эмоционально откликаться на происходящее с ним). Игра «Похождения барона Мюнхгаузена» (1889) открывается рекламным текстом: «Всемирно известные похождения знаменитого барона Мюнхгаузена соединены здесь в очень интересную занимательную игру». «Гусек» в сорок девять ходов пересказывал эпизоды походов барона-вруна, однако текст игры был написан от третьего лица (образ рассказчика придает правдоподобие невероятным событиям). «Мюнхгаузен поит свою лошадь и с ужасом замечает, что половину животного оторвало, так что вся вода, которую лошадь пьет, выливается. Играющий должен тут ждать, пока выздоровеет животное и теряет два тура игры». «Мюнхгаузен изловил куском сала, прикрепленного к нитке, целую стаю уток. Нитку эту он обмотал вокруг себя, но утки еще были живы, а потому вместе с бароном поднялись на воздух» (теряет три марки). «Мюнхгаузен стрелял однажды, за неимением пороха, вишневой косточкой в оленя. Он попал ему прямо в лоб. Но олень убежал и через 2 года он встретил оленя с выросшим вишневым деревом на лбу» (выигрывает три марки). Игру завершает финальная картинка: Мюнхгаузен в кругу восхищенных слушателей.

Пересказу в играх подлежали и объемные романы Жюль Верна. Лучше всего для передачи сюжетного повествования подходил «гусек». Известно, что писатель симпатизировал этой игре и использовал принцип «гуська» в романе «Завещание чудака» (1899). Основатель клуба чудаков ввел в обиход клуба

игру в «гусек». «Трудно передать, до чего он увлекался этой игрой! Это свое увлечение он передал остальным членам. Переходить от номера к номеру — от „моста” к „гостинице”, от „лабиринта” к „тюрьме”, от „колодца” к „черепу”, от „моряка” к „рыбаку”, от „олень” к „мельнице”, „змею”, „солнцу”, „каска”, „льву”, „зайцу”, „вазе с цветами” и так далее — стало общей страстью членов клуба чудаков»⁴. Экцентричный миллионер завещал свое состояние тому, кто станет победителем в его любимой игре. Картой для «гуська» послужила реальная Америка. Как известно, поле типового «гуська» состоит из шестидесяти трех клеток, одна из которых (с изображением гуся) повторяется четырнадцать раз. Пятьдесят клеток — это пятьдесят штатов Америки, клетка с гусем — штат Иллинойс, на эмблеме которого изображена птица. Участники «благородной игры в гусек Соединенных штатов» пересекают страну по указаниям кости, платя штрафы и получая награды. Возможно, что идею романа писателю подсказали многочисленные издания «гуськов» по сюжетам его романов.

В издании «20 000 лье под водою» (1889) подробно прокомментированы все номера маршрута (каждый номер — один из эпизодов романа). Вот как выглядит концовка игры: «№ 55. Кальмар захватывает одного из экипажа, раздавливает и проглатывает его (проигрыш 8 марок). № 56. Капитан Немо замечает своего врага. № 57. Катастрофа. Неприятельский корабль получает течь и тонет со всем экипажем. № 58. Капитан в мрачном настроении или мучимый угрызениями совести играет на органе. № 59. В страшном водовороте Маальского течения, над пропастью верной гибели нашим друзьям все-таки удастся избежать после упорной борьбы с волнами. № 60. Измученные, разбитые, но спасенные они встречаются в простой рыбацкой хижине на Лофотенских островах и собираются при первом случае вернуться на родину». Беглое изложение романа было рассчитано как на любителей Жюль Верна, без подсказок знающих его романы, так и на тех, кто только знакомится с мировым бестселлером — по картинкам и подписям в настольной игре.

В советские 1920–1930-е годы игр на сюжеты книг Жюль Верна было немного (приключенческий «гусек» не входил в приоритеты игровых разработок для детей). Одно из изданий этого времени называлось «Путешествие вокруг света в 80 дней Филеаса Фогга» (по роману «Вокруг света в 80 дней»).

Еще одним автором популярных приключенческих книг был Ф. Купер. Игра «Кожаный чулок» (1894) состояла из игровой карты со сценами из «Кожаного чулка», игральной кости и шести фишек. В игре использовалось особое правило: три точки на кости оценивались за один ход, так что если на кости меньше трех точек, игрок остается на месте (имитация первобытного счета, которым, по представлениям издателей, владели индейцы).

Появились и русские издания детективных игр, героем которых был Шерлок Холмс. Первую такую игру выпустило издательство «Детский мир»,

ЗАВЕЩАНИЕ ЧУДАКА



Игровое поле из советского издания романа Жюль Верна «Завещание чудака» (1929)

имевшее на русском рынке репутацию производителя самой современной игровой продукции («Шерлок Холмс», 1912). Детективная интрига стала ведущей в европейских играх XX века, в советских же изданиях настольных игр она полностью отсутствовала.

Небогато было и с играми на сюжеты советских приключений. Попытка создать такие игры была предпринята в 1920-е годы, когда в ранней советской литературе для детей и подростков появилось много произведений приключенческого жанра (среди авторов — С. Ауслендер, Л. Остроумов, П. Бляхин). Поначалу такие приключения, получившие название «красной романтики», всячески приветствовались (в отличие от детективной повести, которая «культивируется так называемой желтой прессой и стихийно делается излюбленным сюжетом детского чтения»)⁵.

«Красные» приключения, как и всякие другие, легко делались материалом «гуськовых» игр. Е. Горбунова-Посадова, характеризуя игры 1920-х годов, писала: «Таких „гуськов” в продаже очень много и содержание их часто меняется, смотря по тому, не появилась ли новая, любимая детьми книга, не совершил ли кто-нибудь какое-нибудь удивительное путешествие, полное приключений и т.д.»⁶. На пользу игре был «фейерверк слов и действий», а также динамичный сюжет, который развивается «в темпе аэроплана»⁷. Напрашивалось сравнение с кинематографом. «Как в кино, мелькают в быстром темпе подвал, голодная беднота. Вертеп дяди Ефима. Уличные сцены. Мальчишки, офицеры, комиссары, фронт белых, красных, перестрелка, война и т.п.» (о книге А. Кожевникова «Продавец

счастья»)⁸. Текст произведения, созданного мастерами «пера и графики» (определение критика), был сделан по принципу киноплёнки, разделенной на куски, заготовки, отрезки (подобное деление на кадры-картинки есть и в настольной игре).

В новых приключенческих книгах рассказывались истории о пионерах, выполняющих важную социальную миссию: путешествуя по миру, они оказывают помощь единоверцам, поднимают восстания и рушат антинародные режимы. Брат и сестра с говорящими именами Май и Октябрина переносятся на аэроплане в Африку, где устраивают революционный погром. И хотя все происходит во сне, ведут себя дети как настоящие супермены.

Учатся дети, играя,
Крепнут в игре и смелеют,
Сладить они сумеют
С насильников стай...

(Л. Зилов, «Май и Октябрина»)⁹.

С «насильников стай» справляются и персонажи оригинальной настольной игры — «Тайна пирамиды. Игра первая» (1927). Автор игры Н. Борисов-Владимиров участвовал в составлении сценариев первых советских фильмов, давал уроки киномонтажа для начинающих сценаристов и операторов. Кадр он рассматривал как графически выраженный «момент игры»*. Принцип деления на кадры Борисов-Владимиров использовал для составления своей первой игры «Тайна пирамиды», планируя выпустить еще несколько игр (к сожалению, этот проект осуществить не удалось).

Игре «Тайна пирамиды» предшествует рассказ, кратко излагающий фабулу приключений. Действие происходит в экзотическом мире египетских пирамид**. В Багдаде встречаются три кимовца (члены «Коммунистического интернационала молодежи») из разных стран. По значку КИМ они опознают среди египтян соратника, который задумал достать сокровища фараона для борьбы за права трудового народа. Кимовцы берутся помочь ему. Все четверо проникают в пирамиду, куда за ними идут по пятам полицейские. Начинается беготня по подземным ходам, через тайные двери. Кимовцам удается прорваться в гробницу, где их глазам открываются груды золота («Сколько золота украдено у народа!»). Обхитрив полицейских, кимовцы увозят золото на полицейских машинах.

Игровое поле представляет собой план лабиринта пирамиды, на котором розовые клетки обозначают проходы, а серые — разрушенный ход. Черные

* «Кадр — это не просто строчка литературного произведения, кадр — это действующий момент игры-жеста, выраженного графическим образом» (Борисов-Владимиров Н. Искусство кадра. Практика киносценариев. Харьков: Урядова друкарня им. тов. Фрунзе, 1926. С. 8).

** Исследование египетских пирамид получило отражение в настольных играх XIX века. «Египетская пирамида, новая занимательная игра» (1871) состоит из игрового поля со ступенчатым изображением пирамиды, по которой надо подняться и спуститься согласно показаниям двух игральных костей (всего — шестьдесят ходов).

линии на плане — это стены, в которых имеются двери. Есть также подземный ход, отмеченный двумя розовыми линиями. В двух углах прикреплены вращающиеся площадки (из картона, разделенного на сектора). Черной точкой обозначены ямы. На плане нарисованы ключи, фонари, череп и могила Фараона. Каждому играющему предлагается вооружиться фонарем и револьвером.

Игра предполагает коллективное участие (выигрывает вся команда игроков). Игроки разделяются на красных и черных и получают по шесть фишек своих цветов. Драгоценности кладутся в могилу Фараона. Все ключи (числом двенадцать) у сдающего карты. Он же тасует их и раздает по одной всем участникам. Цель игры: «Группа красных хочет войти в могилу Фараона и взять хранящиеся там драгоценности на революционные цели, фашисты, узнав об этом, тоже стремятся к могиле Фараона, чтобы отнять у красных драгоценности».

Все участники открывают карты и, согласно числу очков на карте, идут в любую сторону от хода в лабиринт. Если при отсчете играющий упрется в тупик, то отступает назад. У кого шесть очков, тот может вытащить вторую карту. Переговаривать во время игры можно только через одну фишку. У последней клетки перед могилой нужно вытянуть только одно очко. По мере движения есть разного рода осложняющие условия, обозначенные графическими знаками. Есть два изображения дверей — двусторонняя (пропускает вперед и назад) и односторонняя (только вперед). Остановившийся на клетке с черепом начинает игру сначала. По подземному ходу игроки идут в два раза медленнее. В разрушенном коридоре можно двигаться только по четным цифрам. На изображении фонаря и ямы игроки пропускают один ход. На клетке с ключом игроки также пропускают ход, но зато получают ключ. Этим ключом они могут отпирать двери (сам ключ при этом отдается ведущему игре). На ход игры влияет картонная площадка, которая может поворачиваться и менять направление движения игрока (на четверть оборота).

Сюжетом и оформлением игра «Тайна пирамид» напоминала киносценарии популярных фильмов 1920-х годов. Тема кино в изданиях этого времени занимала особое место. Детям рассказывалось о том, что кино — великое искусство нового технического века и что советские фильмы успешно конкурируют с западными*. С другой стороны, говорилось, что кино — это мир иллюзий, с помощью которых капиталисты затуманивают рабочим сознание (об этом должен помнить советский зритель американских фильмов). В книжке-игре «Кинозагадки» на одной странице представлен кадр из фильма, а на другой, как это выглядело в студии. «Корабль сейчас утонет. Женщина с ребенком плачет. Сестра ее упала в обморок. Отец рвет на себе волосы. Страшно смотреть на эту картину в кино! На деревянной качалке жестяная палуба. Ее поливают водой из кишки. Актриса с куклой кричит. Другая актриса перегнулась будто падает

* Пропаганде киноискусства было посвящено «Кино-лото» (1938), составленное на материале советских фильмов (из них подбирался квартет).

и спрашивает: „Долго мне так стоять?“ Актер рвет на себе парик, а режиссер говорит ему: „Осторожно, парик стоит десять долларов!“¹⁰. Вот такими обманами из американского зрителя выжимают слезы и деньги.

В «обмане» и безыдейщине обвинялись и авторы советских приключений. По словам одного из критиков, в советских приключениях «даже революционная тема превращается в балаган». Стремление «подсластить» серьезную тему «приключенчеством и фантастикой» было объявлено вчерашним днем детской литературы (на самом деле эта литература только начиналась, традиций русских приключений практически не было)*. Не получили дальнейшего развития и приключенческие игры.

Удачнее была судьба литературных пародий на путешествия. Их авторы использовали материал соревновательных настольных игр, героями которых были незадачливые путешественники. О приключениях в Африке Макара Свирепого рассказывалось в номерах ленинградского журнала «Еж». Макар Свирепый — литературная и графическая маска главного редактора журнала Н. Олейникова. Истории отважного всадника, полные преувеличений и несуразностей, излагались в серии картинок с остроумными подписями (в формате комикса). В «Еже» печаталась «Карта с приключениями» Е. Шварца. Герой этих приключений — ученый-чудак по фамилии В.И. Медведь. Место действия — экзотические страны (Бразилия, Австралия). Персонаж Шварца, как и полагается герою приключений, супермен — и это дает повод для комических преувеличений¹¹.

Комическими преувеличениями полна повесть А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля» (1939). Она строится как цепочка происшествий, герои которых капитан Врунгель, его помощники Фукс и Лом. Лев Кассиль в статье «Кругосветное путешествие несусветного вряля» связал появление «Приключений капитана Врунгеля» с кинематографом — тот же принцип дробных быстро мелькающих сцен с комическими персонажами**. Оформление первого издания книги было сделано художником К. Ротовым в стиле настольной игры. Остроумные отсылки к играм (карточным) есть и в тексте самой повести. Помощник Фукс рекомендует себя как специалиста, который разбирается в картах. Когда оказалось, что речь идет об игральных картах, а не морских, находчивый Врунгель прикрепил карты к корабельным снастям («Развязать тройку пик, подтянуть валета червей, смотать десятку треф...»).

* Заявления о том, какая книжка нужна ребенку, базировались на серьезных исследованиях, проведенных специалистами комиссии по детскому чтению. Были опубликованы объективные результаты, согласно которым «схематическая форма» (условная, сказочная) для восприятия дошкольника предпочтительнее, чем форма натуралистическая (Какая книжка нужна дошкольнику / Сб. под ред. Е.А. Флериной и Е.Ю. Шабад, М.: Госиздат, 1928). Приключенческий жанр относился к «условной» форме, любимой детьми и подростками. Но кураторов воспитания реальные предпочтения советских детей не интересовали (поэтому были прекращены «за ненадобностью» психологические исследования в области чтения).

** «Волшебная природа кинематографа, неограниченные возможности, которые дала тут мультипликация, создали особый стиль зримой небылицы» (Детская литература. 1939. № 7. С. 18).

Принцип настольной игры был использован в книге Л. Кассиля «Кондуит и Швамбрания» при создании карты воображаемой страны. К настольным играм отсылают и топографические названия, придуманные мальчиками (река Хальма, город Аргонск). Дети склонны воспринимать жизнь как игровую карту с бухтами, кораблями, маршрутами навигаций*, а окружающую действительность описывать в образах любимых игр. Так, сумятица, вызванная передвижением красноармейских частей, напоминает мальчикам игру «Скачки в Камеруне». «Подняв хобот орудия, топтался на площади слоновобразный броневик. За живыми верблюдами бежали вприпрыжку железные страусы: куцые одноколки. С высокими трубами — походные кухни. И нам с Оськой казалось, что на площади играют в наше любимое лото „Скачки в Камеруне“: там на картах тоже торопились слоны, верблюды и страусы»**. Квартирьер, заполнявший листы с номерами, был похож, в глазах мальчиков, на ведущего, выкрикивающего номера карточек в лото. По материалам повести Кассиля в 1950-е годы была выпущена настольная игра с картой Швамбрании.

Настольные игры послесталинского времени были посвящены популярным книгам советского детства («Золотой ключик, или Приключения Буратино» А. Толстого, «Приключения Незнайки и его друзей» Н. Носова). И хотя понятия «бестселлер» в советском употреблении не было, производители игр ориентировались именно на бестселлеры. Текстовому материалу соответствовал традиционный «гусек», где в роли комических путешественников выступали Буратино или Незнайка***. Роль текста в играх 1960–1970-х годов была сведена к минимуму — средствами графики рассказывались истории героев, хорошо знакомых каждому советскому ребенку. Согласно сюжету, Буратино и Незнайка набираются жизненного опыта и становятся «хорошими мальчиками». В игре же процесс превращения не был столь прямолинейным: за два-три хода до финиша «хорошие мальчики» могли запросто скатиться к «плохому» началу. Детская литература этого времени стала отказываться от изображения «педагогических превращений» (беспризорника в пионера, плохого школьника в хорошего ученика). Так что тип героя-путаника в настольной игре пришелся ко времени. Полюбился этот герой и детям — издания игровых приключений Буратино и Незнайки были в большинстве советских семей.

* «Вообще мир для нас — это бухта, заставленная пароходами, жизнь — сплошная навигация, каждый день — рейс» (Кассиль Л. Швамбрания, повесть с картами, гербом и флагом (Schwambrania). М.: Сов. лит, 1933. С. 21).

** Там же. С. 135. Существует издание «Скачек в Камеруне» в виде раскладной книжки-игрушки (М.: изд. т-ва И.Д. Сытина, 1894). За бегом экзотических зверей наблюдают чернокожие туземцы, простодушно радующиеся происходящему. Видимо, таким туземцем ощущал себя Кассиль, вспоминая свое детское восприятие революции.

*** По словам методиста-игроведа, «в схему этой игры хорошо укладываются сказочные и литературные сюжеты, например, выходила игра Л. Кассиля „Швамбрания“, в продаже имеется игра „Золотой ключик“ А. Толстого» (Дьячкова О. Игры школьников. М.: Гос. уч.-пед. изд. РСФСР, 1955. С. 42).

Игры с русскими классиками

Игры по произведениям русских классиков стали издаваться для общего досуга в последней трети XIX века, когда установилось понятие классического писателя и определился круг имен, носящих это звание (их полагалось знать). В отличие от литературных игр первой половины XIX века, собиравших вокруг стола любителей поэзии и художественного слова, досуговые издания для широкой публики были рассчитаны на знание сведений из области литературы. В играх для веселой компании классики вдохновляли игроков глубокомысленными изречениями и многозначительными цитатами. Это придавало досугу культурную статусность. Так, игра «Флирт цветов», популярная у молодежи конца XIX века, состояла из карточек, где под названиями цветов значились цитаты из произведений русских классиков. Молодые люди называли цветок и адресовали его партнерше, не произнося вслух текст послания. Культурные цитаты переводили чувства в высокий ранг, что было приятно их юным участникам. Было у литературных игр и утилитарное назначение — закрепить и проверить знания гимназического курса русской словесности.

Литературные игры посвящались как одному автору, так и обзору русских писателей. В сборных лото печатались на карточках портреты известных литераторов, назывались их произведения. Одним из первых игру такого типа выпустило издательство М.О. Вольфа в 1878 году («Русские литераторы. Игра. Для взрослых и детей старшего возраста»). Игра под тем же названием («Русские литераторы. Настольная игра-квартет карточного типа», 1902) была в семье Николая П. Цель игры: «приучить ко вниманию и сосредоточенности, развить память и ознакомить с названиями главнейших произведений русской литературы». Игра состояла из ста сорока пяти карточек (миниатюрного размера). На каждой карточке напечатано имя автора с датами жизни и названиями его произведений. Одно из четырех произведений выделено. Например, «Некрасов Николай Алексеевич. 1822–1877. *Коробейники*. Мороз, Красный нос. Кому на Руси жить хорошо. Саша». На других трех карточках Некрасова выделяются остальные произведения. Игра идет по правилам квартета. Имея на руках подходящие карты, игрок пытается собрать квартет. Для этого он обращается к одному из игроков с вопросом о нужном ему произведении (например, «Кому на Руси жить хорошо»). Если удалось заполучить карту, то игрок имеет право задать второй вопрос. Если нет, то право спрашивать переходит к следующему игроку. С этого момента шансы на победу уменьшаются, ведь каждый знает, какая у тебя карта

на руках. Так что вопрос надо задавать обдуманно, внимательно наблюдая за другими игроками и высчитывая того, кто может иметь нужную карту.

Такие же правила в издании «Парнас. Литературная игра» (1891). Игра состояла из сорока восьми карточек. Цель игры: «познакомить юношество с двенадцатью русскими литераторами и их лучшими сочинениями». Высокая цель сопровождалась низменными расчетами: карты покупались, игроки штрафовались, а тот, кто собрал квартет из четырех произведений, получал за это четыре марки. Игры в квартет часто изготовлялись самостоятельно (особенно в послереволюционные годы, когда трудно было купить нужную игру). Тематикой квартетов начала XX века была русская классика (Толстой, Чехов, Гончаров, Пушкин), зарубежные авторы (Золя, Бальзак), а после новые советские писатели (Фурманов, Маяковский). В культурных семьях этого времени традиции чтения были сильны. Так что после квартета молодежь сразу бралась читать произведения, упомянутые в игре (стимулом служило то, что игра шла в большой компании и оказаться невежей никому не хотелось).

Для «монографических» игр выбирались только самые известные авторы. В изданиях для общеупотребительного досуга безусловным классиком был Николай Гоголь, игры для детей чаще всего посвящались Александру Пушкину.

Герои произведений Гоголя помещались в один ряд с комическими персонажами настольных игр (вроде неудачника господина Зайчикова). Но, в отличие от них, гоголевские персонажи наталкивали игроков на размышления о русских нравах и характерах, внося в игру приятную глубокомысленность. Игра «Добчинский и Бобчинский» (1882), выпущенная мастерской Б. Шайкевича, выдержала много переизданий. Она могла претендовать на звание литературной не только потому, что посвящалась Гоголю, но и по объемному стихотворному тексту, в нее включенному. Текст написан от лица «магистра Птички-невелички» в форме стихотворной «диссертации» («Нечто об игре вообще и игре «Добчинский и Бобчинский в частности»)*. «Диссертация» открывалась пародийным эпиграфом «Игра — это жизнь, а жизнь — черт знает что».

Пред вами новая игра...
— «Довольно этого добра!»
Быть может, скажет кто-нибудь.
Но если в даль времен взглянуть,
Ручаюсь, станет дня ясней,
Что с Ноя и до наших дней

* Тот же стихотворец (под псевдонимом Птичка-невеличка скрывался поэт Константин Льдов) написал текст для игры «Маленький генерал-бас или игра в музыканты. Стихи Птички-невелички». Цель игры — «познакомить с первоначальными музыкальными сведениями». Игра ведется по правилам лото, где пять таблиц — это пять музыкальных ключей. Задача игроков — собрать на своей карточке весь нотный ряд.

Игры, как эта, отыскать
(И это можно доказать!)
Никто не в силах — хоть разрой
Он все архивы, книжек рой,
Мозоли на руках натрет,
В пыли задохнется, умрет, —
Игры ж, подобной не найдет!..

Многостраничный стихотворный текст завершался глубокомысленным выводом:

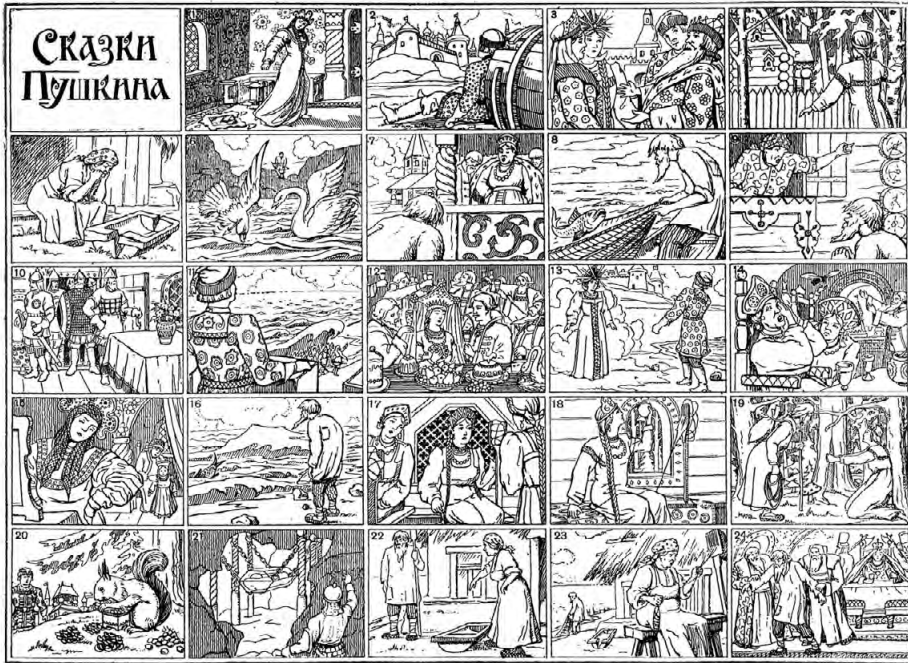
Кто в смысл вещей привык вникать, —
Подумав, тот в игре моей
Найдет... *картину наших дней...*

Игра, в которой могут принимать участие до девяти игроков, состоит из сорока пяти деревянных косточек. На них наклеены картинки с двойными изображениями персонажей Гоголя. Это хорошо выполненные и легко узнаваемые портреты гоголевских героев. Для каждого из них есть стихотворные характеристики, которые читаются во время игры. Например, для Чичикова:

Хоть типы Гоголя для нас
Уж устарели, но тот час
Лишь скажем: — Чичиков, как всяк
Себе представит: холостяк,
Одет прилично и собой,
Скорее полный, чем худой,
Он ни красавец, ни дурен
И свойством чудным одарен:
В нем в пору все: таких в наш век
Зовут: *практичный человек.*

Косточки помещены во вместительный ящик из темного дерева (свидетельство того, что игра предназначена для солидной компании). Правила игры соответствуют классическому домино. Существует таблица штрафных косточек, куда входят домино с одинаковыми половинками (Хлестаков и Хлестаков, Ноздрев и Ноздрев и т.д.)^{*}.

* Досуговые издания Шайкевича отличались сатирическим морализаторством: басенные персонажи в них представляли общественные типы (См., напр.: Альбом «художника-мартышки». Юмористический сборник-крошка. Текст Птички-невелички. СПб.: Изд. Б.И. Шайкевича, 1883).



Образец карты для игры в лото «Сказки Пушкина» (1953)

К столетию со дня рождения Гоголя было выпущено несколько игр на темы его произведений. И опять интерес вызывали типажи Гоголя (они же — удобный материал для игры в лото). Игра «Живые типы Гоголя» (1912) — квартет, в котором все персонажи классифицируются по произведениям. Игра «Гоголевские типы» тоже сделана по принципу лото. На каждой из больших карт («Тройка», «Чичиков у Коробочки») вырезаны кружки с портретами персонажей. На обороте кружочков напечатаны характеристики героев. Игроки должны по прочитанной цитате определить, к какой карте относится тот или иной кружок. К такому же типу принадлежит игра «Мертвые души», состоящая из тридцати четырех карточек с портретами персонажей гоголевской поэмы, и игра «Вечера на хуторе близ Диканьки».

Издатели настольных игр для юного возраста ориентировались на пантеон классиков, изучаемых в гимназиях. В «гимназических» играх не использовались комические сцены и пародии. Тон в этих играх отличался серьезностью и императивностью (тон уроков словесности). Их цель — закрепить знания о литературе и вызвать интерес к чтению. Н. Соболев, отстаивая в 1918 году значение настольных игр, подчеркивал их роль в литературном образовании: «Благодаря этой игре дети теперь твердо знают, кто написал „Аленушкины сказки“, „Берендея“, „Мороз, Красный нос“ и т.д. Невольно зародится желание прочитать и другие произведения автора, с которым частично ребенок уже

знаком. Так неожиданно игра выполняет большую культурную миссию»¹. Ничего неожиданного в этом не было — настольные игры часто использовались в культуртрегерских целях. Даже складные картинки, издаваемые для самых маленьких, выполняли «культурную миссию»^{*}.

Из классической литературы чаще всего использовались в игре произведения А. Пушкина. Они служили материалом для кубиков и разрезных картин, лото, картонажных театров. Для малышей изготавливались кубики на сюжеты пушкинских сказок. Так, в 1870-х годах в столичных магазинах продавались кубики с картинками из «Сказки о царе Салтане». Несмотря на высококультурные цели, художественные достоинства «пушкинских» кубиков были невелики. Однако в ряду обычных кубиков, которые делались на типовые иноземные сюжеты, выпуск «пушкинских» кубиков (как и разрезных картин) стал событием. Из произведений Пушкина составлялись подборки лото. Издание «Герои Пушкина» (СПб., 1900), выпущенное Мастерской учебных пособий и игр, рекомендовалось как общественная игра, в которой нужно было собрать квартет с подбором действующих лиц из главных произведений Пушкина.

Картонажные театры посвящались и отдельным сказкам Пушкина. Игра «Детский театр. „Руслан и Людмила”» была основана на стихотворно-прозаическом пересказе поэмы Пушкина. Пьеса состояла из пяти действий и двенадцати картин, для каждой из которых были сделаны из картона отдельные фигуры и декорации для мизансцен. Картонные кулисы и занавес были разрисованы на пушкинские сюжеты. Московское издательство «Детский мир» выпустило картонажный театр «Сказка о царе Салтане. Театральная пьеса для детей в 7 действиях, 7 картинах». Из деталей надо было собрать декорации, а после выводить фигуры персонажей пушкинской сказки и читать текст. «Гуськовых» игр на пушкинскую тему появилось немного (репутация у «гуськов» была невысока). Одна из них — «Рыбак и рыбка» (1879) с маршрутом в двадцать три хода, который перемежался пятнадцатью картинками на сюжет сказки. Конец игры повторял концовку сказки (разбитое корыто), что лишало игру всякого смысла (финиш на игровом поле всегда предполагает вознаграждение).

Картонажные театры посвящались не только Пушкину, но и другим классикам. В 1890-х годах продавались картонажи по «Кавказскому пленнику» Л.Н. Толстого и даже по пьесам А.Н. Островского. О литературных достоинствах таких изданий говорить не приходилось. Однако они отвечали увлечению любительскими постановками, которое охватило культурную публику. Для этой же публики издатели игр составляли памятные игры на манер «венков» (литературная форма выражения общественного признания писателю).

* Складные картинки «Мазай и зайцы» (1899) рекламировались в книжном магазине Дредера в Одессе как полезная и культурная игра для самых маленьких.



«Сказка о царе Салтане»

Лото «СКАЗКИ ПУШКИНА»
Автор-художник Н. ФРИДЛЕР

«Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»



«Сказки Пушкина» (1937). Образцы карт для игры в лото

Вездесущий Шайкевич выпустил «Венок. Новая игра в память И.С. Тургенева» (1884), предлагая почтить память недавно скончавшегося писателя.

В образованных семьях игры, посвященные классикам, пользовались почетом. Исследователь литературы Н.Е. Андреев, родители которого были педагогами, с детства знал эти игры. «У меня было много игр с литературными героями, это была мамина заслуга. Например, была игра по Гоголю: Плюшкин и Коробочка должны были попасть в одну пару, Манилов с женою в другую, Собакевич и его жена в третью и т.д. Это наталкивало прочесть поэму. Была игра с героями Тургенева, игра в „Войну и мир“, она считалась очень сложной из-за большого числа участников»². Такими играми родители поддерживали интерес детей к литературе. Во время эмиграции интерес к литературным играм вспыхнул с новой силой. Отец, находясь на грани отчаяния после гибели младших детей, взялся за изготовление игры «Мертвые души». Он с увлечением рисовал портреты Чичикова, губернатора, почтмейстера, чиновников (соблюдая знаки отличия на мундирах разных рангов). В тяжелый 1919 год эта игра, по воспоминаниям сына, была для отца «психологическим отдыхом».

В настольных играх советского времени особо почетная роль была отведена Пушкину. Событием государственного масштаба стало празднование столетия со дня гибели Пушкина. Пушкин был посмертно назначен государственным поэтом (статус такого поэта имел только В. Маяковский)*. Был создан Пушкинский комитет, который занимался подготовкой мероприятий, связанных с этим событием. В помощь школам и библиотекам выпустили разработки для проведения праздников, литературных вечеров, выставок, викторин и пр. Рядом с материалами, написанными серьезными учеными-пушкинистами, печатались популярные издания, доводившие до сознания трудящихся и учащихся значение Пушкина. Риторика в таких текстах была громогласнее, чем в газетных передовицах. «Только теперь, в Сталинскую эпоху, в эпоху подъема материальных и культурных сил советского общества, только теперь слава Пушкина стала поистине всенародной славой. <...> Великий сын великого русского народа, гениальный мастер художественного слова, друг декабристов, борец за правду Пушкин вошел в нашу эпоху как современник. Он больше наш современник, чем был современник своему поколению и своему обществу сто лет тому назад!»^{3, **} Среди

* Незадолго до пушкинского юбилея Сталин высказался по поводу поэзии Маяковского: «Безразличие к его памяти и его произведениям — преступление». Подготовка к пушкинской дате шла со ссылкой на грозное высказывание Сталина. «Эти слова о Маяковском на высочайшую ступень подняли вопрос о значении нашей поэзии, и постановление ЦИК СССР о Пушкинском комитете продолжает линию, указанную в словах тов. Сталина» (Пушкин. Материалы для клубов и библиотек / Под ред. М.А. Цявловского и Г.А. Волуева. М.: Профиздат, 1937. С. 7).

** Пример пушкинского юбилея должен был свидетельствовать о том, что быть литератором в сталинскую эпоху — престижное дело. «Много молодых людей хотят стать литераторами, писателями. Похвальное стремление! Сталинская партия делает все, чтобы облегчить им осуществление этого стремления» (100-летие со дня смерти А.С. Пушкина, в помощь детским и школьным библиотекам. / Сост. Е.П. Соловьева. Иваново, 1936. С. 5).

методических задумок карта — «Царская Россия» с эпиграфом из стихотворения «Деревня» («Здесь барство дикое, без чувства, без закона, присвоило себе насильственной лозой и труд, и собственность, и время земледельца»). Предлагалось проводить громкие читки и выставки с разного рода играми. Например, сооружение фанерного ящика (на манер косморамы), в окошке которого будут показываться картинки с героями из произведений Пушкина (игра «Пушкинские типы») или игра «Угадай откуда» (вращающийся диск с цитатами)⁴. Библиотекарям было поручено изготовить различные лото. Их цель: «познакомить с писателями, композиторами, художниками, политическими деятелями — современниками А.С. Пушкина» (перечисляются полные имена и даты рождения)*.

Придумывались также коллективные игры, главной целью которых был контроль — проверить знания школьников о произведениях Пушкина. Эту проверку предлагалось организовывать на детских площадках и в школах. Один из вариантов игры — чтение начальных строк. Участники игры сидят кругом. Один из них начинает: «Зима! Крестьянин, торжествуя, на дровнях обновляет путь». Тот, кому он кидает мяч, должен продолжить цитату. Так же продолжают строчки «Мой путь уныл, сулит мне труд и горе грядущего волнующее море», «Прощай же, море, не забуду». Не ответивший встает за стулом и запоминает то, что говорят другие⁵. Как и в нравоучительных изданиях прошлого, игра сталинского времени легко переходила в наказание.

Фабрики игрушек отметили пушкинский юбилей выпуском настольных игр. Юбилейным было издание «Сказки Пушкина. Игра для детей младшего школьного возраста». Оно открывалось отрывком из стихотворения «Памятник» (со слов «Слух обо мне пройдет...»). Игра состояла из шести больших карт, разделенных на десять картин. На шестидесяти карточках были напечатаны картинки на сюжеты сказок, а на обороте карточек цитаты из них. Каждая большая карта посвящалась одному произведению («Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о царе Салтане», «Сказка о попе и работнике его Балде», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о золотом петушке», отрывок из «Руслана и Людмила», «У Лукоморья»). Перед началом игры ее участникам рекомендовалось прочитать те из перечисленных сказок, которые они не читали или позабыли. Затем играющие выбирают ведущего. Он раздает всем участникам по большой карте, а все маленькие карточки перемешивает и кладет стопкой вниз. Ведущий берет карточку и читает отрывок. Тот, у кого есть картинка на данный текст, берет карточку и кладет картинкой вверх. Если играющий ошибся, то карточка откладывается в сторону. Когда играющие запомнят

* Так выглядит содержание одной из карточек: «Державин Гавриил Романович (1743–1816), Лермонтов Михаил Юрьевич (1814–1841), Пущин Иван Иванович (1798–1859), Тропинин Владимир Андреевич (1776–1857)». Всего таких карточек должно быть двадцать.

отрывки, можно усложнить игру: ведущий показывает картинки, а играющие должны прочесть наизусть отрывок из этой сказки.

В рамках юбилея была выпущена «Сказка о царе Салтане. Настольная игра по тексту одноименной сказки А.С. Пушкина» (1938). «Легкий и веселый язык сказки, яркие запоминающиеся образы, бодрое и беззаботное настроение делают „Сказку о царе Салтане“ одной из любимых сказок, одинаково охотно читаемой и перечитываемой как детьми и школьниками, так и взрослыми». Игра состоит из тридцати шести карточек с напечатанными отрывками. «Целью данной игры является дать этот художественный иллюстративный материал, связать его с соответствующими отрывками пушкинского текста и помочь играющим запомнить последовательность отдельных отрывков, составляющих вместе цельный художественный образ. Помимо этой основной цели игра дает возможность развития сообразительности и навыка в подыскании текстов, соответствующих один другому, основываясь как на их содержании, так и на том, насколько этот текст соответствует иллюстрации». Игра рекомендовалась детям с 10–12 лет и взрослым.

В рамках юбилея был изготовлен «Настольный детский театр», сюжеты которого основаны на вступлении к «Руслану и Людмиле» («У Лукоморья дуб зеленый...») и «Сказке о рыбаке и рыбке». Создатели театра-самоделки придумали оригинальные приемы оформления сцены и декораций. У картонных фигурок были подвижные ручки-ножки, пришитые нитками. Подвижными были и подвесные картонные волны, что позволяло создать эффект меняющегося в каждом эпизоде моря. Самоделкой была и панорама по «Сказке о золотой рыбке» (1937), состоящая из пяти сменных декораций.

К 150-летию со дня рождения Пушкина (этот юбилей, в отличие от даты смерти, праздновался намного скромнее) создавались новые досуговые материалы. Несколько номеров «Затейника» за 1949 год вышли под лозунгом «Пушкин-патриот». В этих номерах печатались тексты для декламации на пушкинских вечерах. Среди них — «Песня о Пушкине» Джамбула, предназначенная для разучивания в русских и национальных школах. Песня начиналась с восточной поэтической образности («Горишь ты алмазом, цветешь как рубин, / Поэзии русской могучий акын»), а заканчивалась перепевом сталинского тезиса о том, что «жить стало веселее» («Живем мы все лучше и все веселей. / Прими же, бессмертный, как жизнь, соловей!»)^{6, *}. Для организаторов детского досуга журнал поместил игру «Сказки Пушкина» (худ. В. Якобсон). На каждой карточке (всего двадцать четыре) рисунок и текст по одной из сказок Пушкина. Играющим надо подобрать восемь карточек с рисунками и цитатами по

* В том же номере журнала «Затейник» была напечатана песнь Джамбула «Ленин и Сталин» («И даже на самой далекой звезде / Слышна будет песнь о великом вожде!»), которую предлагалось использовать на любом мероприятии, включая пушкинский юбилей.

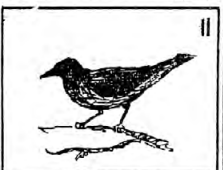
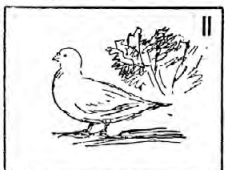
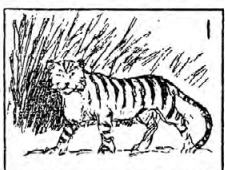
ЛИТЕРАТУРНЫЙ КВАРТЕТ



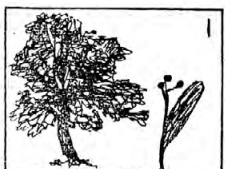
КВАРТЕТ „МАСТЕРА ЖИВОПИСИ“



ЗООЛОГИЧЕСКИЙ КВАРТЕТ



БОТАНИЧЕСКИЙ КВАРТЕТ



Образцы карточек для игры в квартеты (1962)

своей сказке, а после разложить эти карточки по порядку. Оценивается скорость выполнения задания и отсутствие ошибок (за каждую ошибку — минус один балл). Настольные игры по сказкам Пушкина надолго пережили время сталинских акынов и были неременной частью домашних игротек советского времени.

Настольные игры, посвященные Лермонтову, были изданы в связи со столетием его гибели. Отмечание даты гибели поэта служило напоминанием

о том, что Лермонтов стал жертвой царизма (поэтому дата рождения не имела такой значимости, как гибель). Тиражом 10 тысяч экземпляров вышло издание «Поэзия Лермонтова. Настольная игра для детей младшего возраста» (1941). Это издание было обозначено как юбилейное (1841–1941). В брошюре с правилами детям пояснялось, что «Лермонтов написал бы еще больше, если бы ему не мешало преследование Николая I и его чиновников. Эти палачи „свободы, гения и славы” не могли простить поэту резких, прямых и гневных слов, в которых он выражал свое возмущение самодержавным строем. Арестами и ссылками они хотели заставить замолчать смелого поэта. Но это им не удалось». Настоящая жизнь Лермонтова как поэта началась после Октябрьской революции: «Прошел тяжелейший гнет самодержавия, и настало время, когда все народы нашей родины с гордостью произносят имя великого поэта Лермонтова и с любовью изучают его гениальные произведения». В игре содержалось восемь квартетов (всего тридцать две карточки). Каждый квартет посвящен одному произведению («Три пальмы», «Бородино», «Казачья колыбельная», «Русалка», «На севере диком стоит одиноко...», «Воздушный корабль», «Спор», «Родина», «Утес», «Парус», «Тучи»). Один из квартетов состоял из картинок по четырем стихотворениям. Играть можно было разными способами:

1. Раздаются картинки поровну рисунком вверх. Каждый играющий громко и четко читает текст-цитату. После чтения все выкладывают на стол иллюстрирующие его рисунки и коллективно составляют квартет. Возможно составлять и обычный квартет с обменом карточек. Тогда выигрывает тот, у кого будет больше квартетов.
2. Ведущий кладет карточки стопкой рисунком вверх. Беря из стопки по одной карточке, ведущий показывает каждому рисунок. Если играющий даст правильный ответ, то ведущий отдает ему карточку. Если ошибся, то карточку показывают другому. У кого больше карточек, тот выиграл.
3. Карточки раздаются поровну. Первый кладет карточку, остальные прикладывают следующую по сюжету карточку. Игрок может начать новый квартет, но только с первой карты. Выигрывает тот, кто раньше сбросит все карты. Игру можно усложнить, добавив в нее чтение наизусть.

В советское время высоко ценился жанр литературной басни. Произведения И. Крылова изучались советскими школьниками, как и их предшественниками в гимназиях и народных училищах. Цитаты из басен часто встречались в речах советских руководителей и мелькали на первых страницах газет. На сюжеты басен Крылова были выпущены настольные игры разных типов. В игре «Лисица и виноград» (1939) игровое поле представляет собой иллюстрацию



«Кто лучше знает басни» (1959)

к названной басне. На поле были сделаны лунки, в которые нужно закатывать шарики. С содержанием басни шарики и лунки связаны не были, зато картинка напоминала играющим детям текст Крылова. Сразу несколько басен разыгрывались в игре «Басни Крылова. Теневой театр» (1945) («Лисица и виноград»,

«Волк и Журавль», «Слон и Моська», «Гуси», «Кот и Повар», «Две собаки»). Вырезанные из черного картона силуэты ставились против света, образуя на экране теньевые фигуры.

Басням Крылова посвящена игра «Кто лучше знает басни» (1959). К игре прилагалась брошюра с текстами сорока восьми басен (набор, значительно превышающий школьно-программный объем). Для иллюстрации на коробке выбрана басня «Квартет». Играющие вращают диск, в прорези которого указаны номера басен. Получив от ведущего картинку под этим номером, играющий должен ответить, из какой басни картинка, и прочесть из нее отрывок. За правильные ответы выдаются фишки. Не ответивший правильно наказан пропуском хода. Для детей постарше (с 12 лет) предлагается ответить на вопрос «Какой вывод можно сделать из этой басни?». Все это напоминало школьный урок по литературе. Но были и игры развлекательного характера (текст в них отсутствовал). Например, игра «Лебедь, рак и щука». Игра имела оригинальное игровое поле в виде треугольника, по углам которого нарисованы все три героя басни. Каждый игрок имеет свой кубик. Лебедь с цифрами 4 и 6 (остальные грани пустые), щука с цифрами 1, 2, 3, 4, рак с цифрами 1, 1, 2, 2, 2. Если выпадает пустая грань, то ход пропускается. Фишка-воз ставится в центр, каждый из игроков пытается перетянуть ее к себе на вершины треугольников.

Игры в литературные квартеты рекомендовалось проводить в пионерских игротехах. Материал в игре подавался в формате официальной литературной справки: портрет писателя, полное имя, даты жизни и смерти, известные произведения. В «Пионерской игротехе» 1962 года для литературного лото выбраны Пушкин, Гоголь, Гончаров, Горький и Маяковский. Образец текста на карточках носил официальный характер: «Максим Горький (Алексей Максимович Пешков). 1868–1936. Челкаш. Детство. В людях. Мать», «Маяковский Владимир Владимирович. 1893–1930. В.И. Ленин. Во весь голос. Хорошо. Стихи о советском паспорте»⁷. Занимались литературой и в клубной работе — на вечеринках и прочих мероприятиях*. И везде литература представлялась как сборник цитат, которые надо было безошибочно угадать, или как список имен, которые нужно обязательно знать.

* Одно из развлечений для клуба — игра «Чьи это реплики» (из произведений русской и советской классики) (Студенецкий Н.В. Игры и развлечения. М.: Госиздат, 1956).

Политпросвещение в настольной игре

Советская педагогика рассматривала детские игры как важное идейно-воспитательное средство. Слова Н. Крупской о том, что игрой можно воспитать человека, а можно воспитать зверя, цитировались во всех методических пособиях, посвященных детскому и молодежному досугу. Под «человеком» понималась личность в совокупности моральных качеств и социально-политической убежденности («активный строитель коммунизма»). Организация игровой деятельности среди детей и подростков проходила под лозунгом «Привлечь игру на службу коммунизму». Для этого игры должны быть: «идеологически выдержаны, имея пролетарски-классовую установку и содействуя приобретению полезных для социалистического строительства навыков и знаний»¹. Классовая установка определялась, в первую очередь, советской тематикой, а также степенью коллективного участия. К антипролетарским относились игры с враждебным отношением к рабочему классу (например, игра в «трубочиста» — вариант «черного Петера», оскорбляющая достоинство рабочего класса), игры с монархическими настроениями (в «короли»), игры с религиозно-суеверными представлениями («оракулы»).

Наиболее подходящими для выражения новых идей были соревновательные игры. Правила этих игр идеально подходят для достижения любых целей, будь то «Храм счастья» или «Пик коммунизма» — без разницы. Все зависело от того, какой семантикой «нагружены» игровые маршруты. «Чем же воспитательные задачи нашей эпохи отличаются от других, прошедших эпох? Всеобщность и самостоятельность — ее основные причины: развитие самостоятельности рядового, массового человека. Мир — не только мастерская, мир — прежде всего арена для борьбы, борьбы биологической, социальной, производственной»². Игры-соревнования воспроизводили на игровом поле абстрактный механизм этой «борьбы».

Тематика настольных игр 1920–1930-х годов отражала конкретные идейно-политические вопросы. Их перечень давался в методических пособиях и документах по политпросвещению. Вопросы делились на три группы: 1) ознакомление с политическим строем и государственным устройством СССР, историей марксизма и международной обстановкой; 2) разъяснение социально-экономических лозунгов; 3) пропаганда нового быта (от гигиены до атеизма). Собственно детскими в этом списке были вопросы, связанные с пионерским

движением (его организация и атрибутика). Все остальное было прописано по ведомству политпросвещения населения и охватывало все стороны жизни — от герба и мавзолея до зубной щетки и кипятка.

Издатели первых советских изданий для детей сетовали на отсутствие каких-либо литературно-публицистических форм, подходящих для выражения актуального содержания. Эти формы приходилось создавать в режиме художественного эксперимента, с опорой не на «детскую» традицию (ее попросту не было), а на «взрослый» авангард 1920–1930-х годов. Художественный текст (короткий рассказ, очерк) сопровождался соответственным изобразительным рядом (с картинкой-виньеткой, прикрепленной к месту и не к месту в дореволюционных изданиях, было покончено). Образцы детской публицистики и актуальной графики появились в журналах «Мурзилка», «Искорка», «Чиж», «Еж»^{*}. Зрелищность плаката и ясность притчи — вот отличительные черты текстов в изданиях для детей конца 1920-х — 1930-х годов. Силой плаката обладали и настольные игры с их наглядностью и доступностью, а идейная содержательность позволяла сравнивать игры с художественной литературой. «Самая огромная ценность советских настольных игр заключается в том, что они, наряду с детской литературой, художественно и эмоционально воздействуя на психику и сознание детей, являются мощным средством воспитания любви к нашей Социалистической родине, к героям нашей страны, к Красной Армии, к другим народам, к коллективному труду, к технике. Хорошие настольные игры при их игровой увлекательности являются и средством коммунистического воспитания детей»³.

Настольные игры подходили для политпросвещения не только детей, но также молодежи и взрослых (последние были приравнены к детям в силу малограмотности или политической отсталости). Наглядность и соревновательность настольных игр использовались при организации трудовой и учебной деятельности и демонстрации ее результатов. В коммуне им. Дзержинского, организованной С. Макаренко, изготовлялись макеты и диаграммы, в основе которых лежали «гуськовые» и «панорамные» игры. На всеобщее обозрение была выставлена панорама с видами полей, лесов и гор. Через нее проходила дорога, по которой передвигались от старта к финишу фигурные фишки в виде всадников с флажками (их число соответствовало числу отрядов). Макаренко сам лично передвигал фигурки, как только приходил утром на работу (на эту не пропадавшую с возрастом тягу к настольной игре указывал один из преподавателей коммуны)^{**}.

* Пример актуального текста — рассказы Николая Олейникова о событиях недавнего революционного прошлого («Боевые дни», 1927; «Танки и санки», 1928), сочетавшие злободневное содержание и экспрессивное графическое оформление.

** Терский В.Н. Клубные занятия и игры в практике А.С. Макаренко. М.: Изд. Академии педагогических наук, 1961. В коммуне практиковались различные настольные игры. Преимущество отдавалось оригинальным играм, которые делали сами коммунары на основе общеизвестных (например, многоэтажные шашки).

Настольными играми занимались в клубах рабочей молодежи. И неважно, какая игра была в руках рабочего (простенькое домино или высоколобые шахматы), важна сама обстановка клуба, увешанного лозунгами и плакатами.

Высокий рабочий в синей рубашке
Играет с товарищем в шашки.
Смотрит из рам Ильич на них
Добрый и ласковым взглядом.
Вот — на больших портретах стенных
Он и Крупская рядом.

(А. Барто, «В клубе»)⁴.

Разработкой новых досуговых развлечений (от подвижных занятий до настольных игр) занимались политически грамотные педагоги и организаторы, сведущие в игровой практике. Многие из них имели опыт работы в детских клубах еще до революции и перенесли этот опыт в новую жизнь. Преобразование начиналось с переименования старых игр. Так, старинная игра «в стихии», известная в досуге с XVIII века, была переименована в «Веселых натуралистов»*. Игра в «казаки-разбойники», в названии которой усматривалась связь с казачьими нарядами, стала называться «красные и белые»**. Но переименованиями дело не ограничивалось. Шел бурный процесс придумывания новых типов игр на актуальные политические темы. Здесь преуспевали те, кто имел опыт пропагандистской работы. Но не всегда идейной убежденности хватало для создания настольной игры. В играх на шахматно-шашечной основе требовались умные головы математиков и шахматистов. Математики и шахматисты разрабатывали игровые модели, писатели придумывали сюжеты, художники оформление, а педагоги отслеживали соответствие политической программе (программы менялись, так что приходилось быть всегда начеку).

Настольные и подвижные игры были рассчитаны на большое количество участников (чем больше игроков, тем сплоченнее коллектив). Так, для реализации проекта игры «Октябрь в Ленинграде», в которой принимали участие несколько десятков человек, надо было договориться с местными властями и милицией (игра проходила на улицах города). Проекты подобного типа были скорее утопической «задумкой» методистов, чем планом реальной игры. Значение имел сам факт издания брошюры с правилами игры и ее распространения

* Ведущий бросает мяч со словами «земля», «воздух», «вода» или «огонь». Поймавший должен назвать рыбу, птицу или зверя, обитающих в своей «стихии» (при назывании огня ловить нельзя) (Качалов К. Домашний досуг. Игры, загадки, головоломки, фокусы, ребусы, настольные игры: Приложение к журналу «Красная деревня». Л.: Изд. Леноблсполкома, 1928).

** «Казачи в то время были первой опорой царя и помещиков, они усмиряли бунты рабочих, сжигали восставшие деревни — вот от этого и создалась игра „казаки-разбойники“» (Смоляров Л. Пионерам об игре. М.; Л.: Молодая гвардия. 1926. С. 16).

(подобно листовке или плакату). Несмотря на утопичность, именно методисты 1920-х годов стали первыми разработчиками тех типов игр, которые впоследствии получили название «ролевых». Специалистом по массовым подвижным играм был Г. Палепа, придумавший несколько десятков игр на революционные темы. Не мудрствуя лукаво, он брал в качестве тем и названий игр большевистские лозунги и политические цитаты: «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!», «9-е января», «Революция началась», «Серп и молот», «Долой цепи рабства», «Белый, где ты?», «Версальская петля». Зато над схемой игры приходилось поломать голову. Перед началом каждой игры вожатый должен был провести политинформацию, разъясняющую содержание лозунга, заложенного в игре*. Разъяснять приходилось не только вопросы, связанные с недавней революцией и гражданской войной, но и сложные ситуации международной политики. Так, одна из брошюр описывала правила игры «Оккупация Рура», в которой участникам игры рассказывалось об оккупации Рурского бассейна в 1923–1925 годах французскими и бельгийскими войсками и о протесте советского правительства против незаконности действий мировой буржуазии. Материал игры, изданной в 1925 году, по своевременности отклика напоминал газету.

В газетах периодически писалось о деятельности тех или иных международных организаций, поддерживающих права трудящихся (Коминтерн, МОПР)**. Разработчики игр предлагали игровые схемы, разъясняющие суть дела. Содержание игры «МОПР» демонстрировало «характер буржуазного суда над революционером. Суд при помощи охранки стремится к уничтожению революционеров. МОПР прилагает все усилия к тому, чтобы сохранить им жизнь. В игре отражена классовость буржуазного суда и роль охранки в буржуазных судах. Лишь при помощи МОПРа удастся вырваться из цепких лап буржуазного суда»⁵. По утверждению составителя, «обе стороны, несмотря на привилегии обвинения и пристрастия судьи, находятся в равных условиях в отношении выигрыша».

Материалы настольных игр касались как общеполитических, так и административных вопросов (работа Горсовета, деятельность женсовета и т.д.). Претендовала игра и на то, чтобы изобразить весь ход жизни советского человека, от рождения до старости (метафорика такого рода характерна для настольных игр). Игра «Путь жизни»⁶, рекомендованная для красных уголков, клубов, изб-читален, состояла из шестнадцати карт, разделенных на две части. «Рисунки представляют жизнь человека в социалистическом государстве, где гражданин

* В подвижной игре «Лига времени» действия идут вокруг циферблата, начерченного на песке. Вожатый рассказывает о том, что «русский народ в прошлом не умел дорожить временем. Причины этого пренебрежительного отношения ко времени коренились, как указывает доктор Баумгартен в журнале „Время“, в экономических и политических условиях, в которых жил русский народ». Игра является иллюстрацией тезиса о необходимости дорожить временем. «Ее задача — привить юным пионерам мысли о ценности времени» (Палепа Г.А. Лига времени. Л.; М.: Петроград, 1925. С. 5).

** МОПР — Международная организация помощи борцам революции.



Книга Н. Саконской «Записки матери» (1934) открывается эпитафией: «Каждая трудящаяся семья должна стать подлинным очагом коммунистического воспитания детей».

Литературный и фотографический материал иллюстрируют этот лозунг. Детский уголок в доме обильно украшен советской символикой: портрет маленького Ленина, фотографии советских вождей, флажки и лозунги



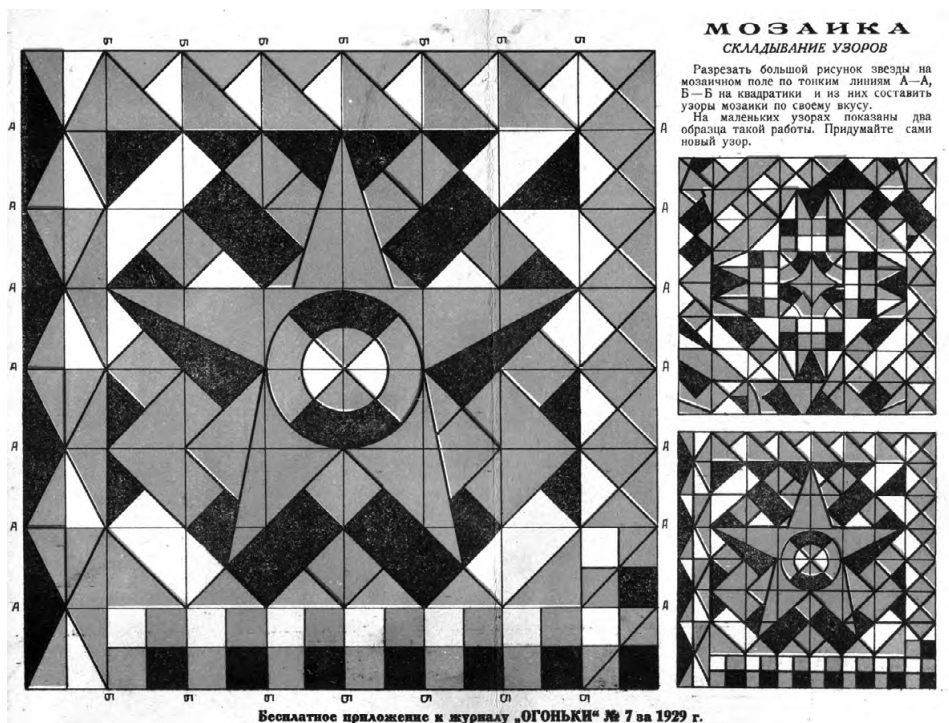
Отец с сыном читают газеты

от рождения до старости проходит свой жизненный путь в коллективе». Основные этапы жизни советского человека известны наперед: 1) рождение; 2) в детском саду; 3) пионерский возраст; 4) комсомольский возраст; 5) работа по специальности; 6) поездка делегатом в Москву; 7) на выборной должности; 8) отдых на старости. Чтобы выиграть на этом «жизненном пути», надо было подобрать к половинкам карт соответствующие рисунки (на манер домино).

Советские идеологические игры экспортировались в другие страны. Для немецких пионеров была придумана подвижная игра «В страну Ленина», зовущая немецких рабочих в СССР (некоторые из них, на свою беду, откликнулись на призывы).

Я люблю советский герб:
Молоток, звезду и серп.
Тот, кого коснусь рукой,
Едет тотчас пусть со мной,
Едет, едет пусть со мной
Туда, где Ленин дорогой⁷.

Разрабатывая идейно-политические игры, методисты сталкивались с психологической проблемой. Дело в том, что всякая политическая борьба



«Мозаика. Складывание узоров» (1929). Из кусочков разноцветного картона нужно сложить изображение звезды

предполагает деление игроков на «красных» и «белых», с негативной оценкой последних. Игроведы замечали, что маленькие дети сторонятся таких игр из-за обидных прозвищ или, наоборот, с удовольствием играют и в тех и других (признак идейной беспринципности). Старшие же дети вообще предпочитают играть отрицательные роли, вживаясь в образы врагов. Методисты-игроведы советовали вводить отрицательные роли в играх с определенной концовкой, но тем самым нарушался принцип паритетности сторон — обязательное условие всякой соревновательной игры. Заменой таких игр могли бы стать разного рода постановки и композиции (физкультурные, изобразительные, предметные). Последние были особенно хороши для воспроизведения советской символики. По ходу подвижной игры или физкультурной постановки дети замирали в форме кремлевских звезд, а в настольной выкладывали звезды из мозаик и кусочков дерева. Звездная символика напоминала о себе даже в оформлении коробок с настольными играми. Так, издание «Звезда» (1930-е) имело игровое поле и коробку в форме пятиугольника с изображением звезды. Эта форма повторялась несколько раз на поле, а итоговое размещение фишек по углам и сторонам звезды (согласно правилам) усиливало ее визуальное воздействие.

Схемы политических противостояний переносились на картонные поля и шахматные доски. Поля специально делались больших размеров, чтобы во время

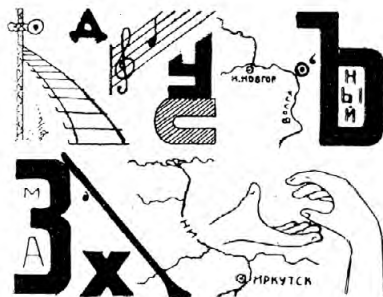
Ребус № 296



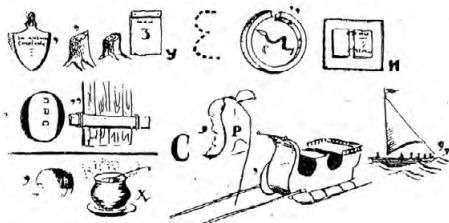
Ребус № 297



Ребус № 298



Ребус № 299

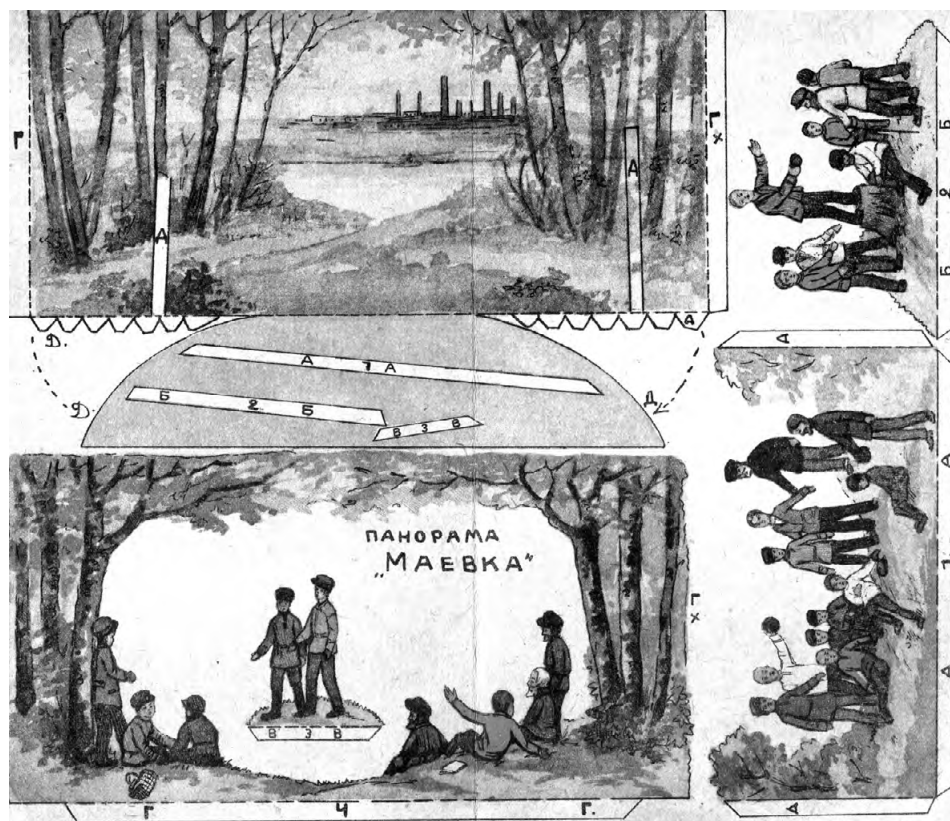


Ребусы из книги А.В. Родина «Игры остроумия в клубной работе» (1926)

игры вокруг них могло разместиться много людей. Такие поля можно было использовать в клубе или на игровой площадке в качестве красочных плакатов. Тот же Палепа издал несколько настольных игр. Чтобы избежать прямого противостояния, он придумывал довольно сложные схемы взаимодействия игроков. В настольной игре под названием «За власть советов. Шаг назад — два шага вперед. Новая революционная игра» могли принять участие до шестнадцати человек. Как сказано в правилах, эта игра «сложнее шашек, легче шахмат, значит доступна для рабоче-крестьянской молодежи». Составитель сообщал, что игра «не только имеет революционное содержание, но и возбуждает революционное настроение» (вожаки следят за тем, чтобы рабоче-крестьянская молодежь, разделенная на два враждебных лагеря, не передралась во время игры).

В игровых схемах зашифровывались политические ситуации и лозунги (их значение сперва пояснялось вожатым, а затем осваивалось игроками в процессе игры). Шифрованием лозунгов занимались авторы шарад, ребусов, логогрифов, среди которых были настоящие профессионалы. Педагог-внешкольник А. Родин, работавший в детских клубах еще до революции, пропагандировал использование «игр разума» для воспитания советской молодежи. Заниматься такими играми можно дома, в клубе, на бульваре, в деревне и даже в ночном*.

* «Обычно деревенские ребята в ночном занимаются суеверными рассказами, укореняя разные социально вредные предрассудки. Здесь пионеры могут использовать игры остроумия...» (Родин А., Былеева Л. Игра в системе пионерработы (идеология игры). С. 52).



Панорама «Маевка» (1930). Панорама представляет собой вариант картонажных «гуляний»: революционный праздник проходит на фоне умиротворяющего пейзажа

Родин не только придумывал шарады и загадки на актуальные политические темы, но и разработал методику проведения «остроумного» досуга в клубной работе. Акцент был сделан на серьезности такого досуга, который не должен превращать занятие в клоунаду (в старорежимное время шарадами развлекались). Разгадывание шарад сопровождается обдумыванием утверждений, в них заложенных. Делается это при коллективном обсуждении. «...отгадывать в одиночку менее интересно, чем коллективом, потому что при коллективном отгадывании есть на лицо соревнование, которое делает незаметным умственное напряжение, требуемое для решения задач, и превращает умственное упражнение в игру, в приятное развлечение»⁸. Цель организатора досуга — *«вызвать максимум активности и соревнования»* (курсив подчеркивает важность этой идеи). Доказывая пользу такого вида досуга, Родин ссылается на примеры из современной жизни. «Если надо иметь гибкость тела, то физкультурник упражняет свое тело, делая разнообразные движения: сгибания, поднимания, приседания и т.д. Так точно и здесь: *отгадывание загадок — это гимнастика ума*, от упражнения становишься сообразительнее, а сообразительность, быстрота сметки полезны

езде и всюду: и на работе, и в армии, и в товарищеском кругу»⁹. Тренировка ума особенно необходима тому, кто стремится поступить на курсы красных командиров (там парней проверяют на сметку). Шарада — это универсальный жанр, в содержание которого легко «можно вплести и сатиру, и сцены из быта, и дискуссию, и пение, и пляску, и т.д.», а главное — политическое содержание¹⁰. Пример простейшей шарады: «Первый слог означает крик птицы, другой слог употребляется для полировки и окраски, а целое — богатей-эксплуататор» (кулак). Стихотворную шараду придумать сложнее. Пример стихотворной шарады посвящен Сталину (в 1920-е годы допустимо было играть с его именем).

Слог первый есть числа название
(В конце лишь букву изменить),
А слог второй, хоть и не в рифму,
(за что прошу меня простить)
Найти вы можете в Египте:
Река там некая течет,
Но только вам необходимо
Прочсть сей слог наоборот.
Ко всей шараде подойдя,
Найдем ученика вождя¹¹.

Верх «остроумия» — шифрование в шарадах и ребусах партийных лозунгов и изречений. На целую страницу был зашифрован лозунг «Осуществление смычки города с селом есть завет Ильича». Пионерские газеты и журналы предлагали своим читателям самим заняться шифровкой, на что дети с радостью откликнулись. Из шарад и ребусов, придуманных детьми, составлялись досуговые сборники. Сборник Г. Зотова «В часы досуга» (М.; Л., 1927) был составлен из пятидесяти пионерских шарад, ребусов, задач, присланных в редакции пионерских газет. Детские «игры остроумия» повторяли «взрослые» лозунги («Призрак бродит по Европе, призрак коммунизма»), но были и лозунги пионерского движения («Солнце, воздух и вода — вот наши лучшие друзья», «Пионер стремится к знанию»). Целям политпросвещения служили также загадки с идеологически обновленным содержанием. Например, загадка о военном самолете: «Не птица, а летает, / Не пушка, а снаряд бросает» («Загадки», 1938). Загадки печатались на отдельных листовках, которые раздавались во время досуговых мероприятий. Для сбора ответов устанавливались особые ящики («Товарищ, если вы решили эти загадки, то просим прислать ваш ответ по адресу...»).

Несмотря на политизацию содержания, советские шарады и загадки не обходились без эротических намеков, которыми богат всякий досуговый фольклор. Есть они и в советских «играх разума»: «Три букашки в красной рубашке



Игра-плакат «Круговые перегонки. Коллективная игра» (Ташкент, 1926)

и в звездной оснастке на груди у милашки» (на груди у милашки значок КИМ — «Коммунистический интернационал молодежи»)¹².

Разновидностью игры на составление фраз было издание «Радиопередача» 1920-х годов. В игре использована карта Европы и части Азии, с обозначенной в центре Москвой. В игру входят семь карточек с указанием города и волны радиовещания (Берлин 1300, Париж 1750, Лондон 1600, Мадрид 250, Рим 425, Вена 2900, Шанхай 600), а также пятьдесят карточек с частями фраз из советских лозунгов и обозначением радиостанции. Игрок, изображающий Москву (то есть главный), раздает другим игрокам карточки с названиями городов, а после начинает доставать карточки с отрывками лозунгов. Выигрывает тот, кто первым соберет все свои лозунги.

С большой пользой предлагалось использовать для политпросвещения игры в «Вопросы и ответы». Один из вариантов игры выпустило издательство «Крестьянской газеты» в 1926 году (сборник «Вечеринка», автор Е. Рюмин). Игра состоит из пятидесяти красных карточек и пятидесяти белых. Играющие

избирают председателя, который оставляет у себя все белые карточки, а красные раздает поровну участникам. Затем он читает вопрос на белой карточке. Тот, у кого находится ответ, читает его вслух (не последнее дело в период ликвидации неграмотности). Отгадавший сменяет председателя (доказательство лозунга «незаменимых нет»). Основная часть вопросов — по политграмоте. «Какое учреждение является верховным органом СССР? — Съезд советов», «Кем избираются делегаты на съезд советов СССР? — Губернскими съездами советов». И даже совсем практические: «Откуда можно выписать любую книгу по любому вопросу, тебя интересующему? — Из экспедиции „Крестьянской газеты“? Москва, Воздвиженка, 9»).

Игра в «вопросы-ответы» систематизировала сведения по всем идейно-значимым темам. Оформлялась такая игра как обычное лото — с карточками и закрывашками. Только теперь выкрикивались не бездумные цифры, а вопросы, требовавшие осмысления. В газете «Комсомольская правда» за 1928 год было напечатано «Комсомольское лото», составленное комсомольцами Донбасса. Играми в это лото занимались на досуге во Дворце труда им. Коминтерна Рутченского рудника. Набор вопросов охватывал все стороны жизни комсомольцев-горняков (политика, культура, комсомол, география, санитария) и давал на них готовые ответы (вариантов ответов в игре, как и в жизни, не предполагалось)*.

К идейно-значимым темам относился и спорт, точнее физкультура. В 1920–1930-х годах было противостояние двух концепций спортивного движения: с одной стороны, собственно спорта, с его профессиональной подготовкой и рекордами, а с другой — физкультуры, с ее прагматикой охраны здоровья и нормативами ГТО. Предпочтение было отдано общедоступной физкультуре. Игра «Вопросы-ответы» (1935), изданная тиражом 10 тысяч экземпляров, пропагандировала идеи физкультурного движения (спорту отводилась второстепенная роль). На маленьких разрезных карточках напечатаны вопросы, ответы на которые следовало искать на других карточках. Текст, набранный мелким шрифтом, напоминал вырезку из газетной статьи, газете же соответствовало и содержание вопросов («Кому вручен почетный значок ГТО № 1?»; «Советский спортсмен должен быть и будет лучшим спортсменом мира. Откуда эти слова?»; «Сколько физкультурников в СССР насчитывается к 1 января 1936?»;

* Всего в лото было девятнадцать вопросов (как и девятнадцать бочонков в обычном лото). Образец одной из карточек: «1. Какой писатель написал рассказ „Цемент“? Ф. Гладков. 2. Сколько председателей ЦИК? Шесть. 3. Когда был образован комсомол? В 1918 году. 4. Какая норма сна для молодежи комсомольского возраста? От 8 до 9 часов. 5. Как называется главный город Узбекской ССР? Самарканд. 6. Что такое шовинизм? Задорный воинственный патриотизм в буржуазных странах. 7. Когда комсомол был назван Ленинским? В 1924 году. 8. Сколько профсоюзов объединяет ВЦСПС? 23. 9. В каком кружке юнсекции можно научиться писать в газету? В кружке юнкоров. 10. Где находится центр нефтяной промышленности СССР? В Азербайджане. 11. Какое лекарство принимают от малярии? Хинин. 12. Что такое зарядка? Утренняя гимнастика, заряжающая организм бодростью, поднимающая силы. 13. Лучшее средство борьбы с недостатками в учреждениях, организациях, на предприятиях? Самокритика. 14. Самый лучший вид здорового отдыха? Туризм. 15. Какие организации были названы Лениным школой коммунизма? Профсоюзы».

«Расшифруйте сокращенное название БГТО»; «С какого возраста можно начинать сдачу норм на значок ГТО?»; «Где и когда проведена первая Всероссийская спартакиада?»).

Политпросвещение средствами игры начиналось с самого раннего возраста*. Досуговые сборники для малышей открывались стихотворными лозунгами, провозглашавшими идеи политического противостояния. Их скандируют дошкольники, размахивая красными флажками:

Флаги и знамя
Горят как алмаз,
Тот, кто не с нами,
Тот против нас^{13, **}.

Настрой у малышей, обучавшихся политграмоте в детском саду, повзрослому серьезный. «На собрании детского сада ребята решили сделать лозунг и повесить его у входа на завод»¹⁴. Лозунг детишки сделали в виде сложной графической загадки. Чтобы ее решить, надо разделить каждый знак на две части, из которых получаются буквы. Ответ загадки: «Долой рождественских прогульщиков» (это о тех рабочих, которые отказывались выходить на работу в Рождество). Для детей, любителей искать подарки под елочкой, зашифрован лозунг «Долой рождественскую елку». Очевидно, что дошкольнику не осилить зашифрованный текст. Главное другое — вселить в сознание взрослых мысль о том, что даже малыши разбираются в политграмоте***.

Шарады, ребусы, загадки — все это традиционные формы досуговых развлечений, использованные для новых целей. На службу политпросвещения были поставлены даже карточные игры. Игра «Поповские слезы. Карты безбожника» (Сост. Вительс. Рис. Ивана Смирнова. М.: Военный вестник, 1925) вышла огромным тиражом в 12 тысяч экземпляров (при обычных

* Обучение детей азбуке должно было стать обучением политграмоте (азбучные тексты запоминаются на всю жизнь). КОИЗ в Ленинграде выпустил для малышей «Азбуку на кубиках» (ред. О.А. Дьячкова) тиражом 32 тыс. экземпляров (!). Из букв-кубиков предлагалось сложить фразы: «Мы рождены, чтоб сказку сделать былью», «Мы веселые ребята, наше имя октябрята», «Пролетарии всех стран, соединяйтесь», «Да здравствует родной великий Сталин», «Да здравствует могучая Красная армия», «Привет отважным завоевателям Севера».

** Агрессивностью отличались не только лозунги, но и загадки. Вряд ли случайно приверженность авторов революционных загадок к зубастой пиле. «Я блестяща и длинна, / Рыбой извиваюсь, / В тело белое бревна / Зубьями впиваюсь» (Детский мир: Сборник для детей / Сост. А. Насимович. М.: Изд. Г.Ф. Мириманова, 1925. С. 30).

*** На детсадовских малышах возлагалась и такая ответственная задача, как участие в государственном займе. В рассказе «О Сереже и Тосе, детсаде и займе» (Мурзилка. 1932. № 7) писалось о том, как пионеры подбили малышей подписаться на заем. «Мы все подпишемся, а когда наши папы и мамы придут, то мы им скажем, и они уплатят». Малышей не останавливает незнание букв — они подписываются картинками. Зато дети знают о роли соревнования, поэтому готовы вызвать на соревнование другие детсады, участвующие в займе. Безумная идея была реализована — в следующем номере журнала напечатали фотографию из московского детского сада, малыши которого вступили в заем и организовали соревнование.

4–5 тысячах). В составе игры тридцать шесть карт (восемнадцать черной масти, восемнадцать красной). Карты черной масти называются поповскими, а красной — советскими. Каждая советская карта считается выше поповской (бьет как козырь). Надписи на картах сделаны по принципу противопоставления старого и нового быта: церковные похороны (запьем-закусим) — гражданские похороны (встанем на смену), крестины (новорожденный Акакий) — гражданский брак (без венцов, без оков), угол с иконами (спаси господи) — иконы колются на самовар (господи, благослови). С теми же картами придумана игра «Свяжешься с попом — останешься дураком»^{*}.

В играх, где красная карта — козырь, для черных карт не остается шанса выиграть. Рецензентов, осудивших игру, смутило не это, а сам факт использования карт для изложения революционных идей. Несмотря на актуальный лозунг, не была рекомендована для занятий с детьми игра «Нам буржуй не пара» (конец 1920-х) — уж больно спекулятивным было использование лозунга в общеизвестной карточной игре («Черный Петер»)¹⁵.

Не менее спекулятивной была игра «Кегли» (Мурзилка. 1932. № 2), посвященная атеистической пропаганде. Из бумаги вырезаются четыре фигурки богов: христианская святая троица (Бог Отец, Бог Сын и Бог Дух Святой в виде голубя); еврейский Иегова; идол из дерева и меха; тунгусский бог охоты; а также три фигурки священников: поп, монгольский шаман и немецкий пастор. Вырезанные фигуры надо расставить и стрелять по ним бумажными шариками. «Мы с вами безбожники, и весь этот народец нам не очень нравится. Давайте-ка на них упражнять нашу меткость и ловкость». При этом фигурки служителей культа расставляются в конфигурациях, принятых для обычной игры в кегли^{**}.

Для маленьких детей была выпущена книжка-игрушка «Юный безбожник. Игра контрастов» (М.: Детское творчество, 1930), читать и разглядывать которую надо через красную или синюю бумагу. Тиражом в 15 тысяч экземпляров были размножены вирши:

«Праздник божий» — дни озверения,
Пьянства, обжорства, тупого скотства.
Туго набиты места заключения
В пасху святую и в дни рождества.

* Идеологическим абсурдом отдает от формулировок правил: «Октябрины в клубе не могут бить поповских похорон» (крыть карты можно только из своей пары). Из области абсурда — названия игр «Политдурачок», «Крой попа», «Оппортунистический балаган».

** В формате игры в «вопросы и ответы» выпущено составленное С. Чаровым и отредактированное профессором Третьяковым издание «Катехизис безбожника. Практическое пособие для религиозных кружков в рабочих, красноармейских и сельских клубах» (Одесса: БИП, 1928). В ста одиннадцати вопросах и ответах изложена суть мировых религий (особенно досталось иудаизму).

Атеистическая пропаганда всегда отличалась особым рода цинизмом и физиологизмом. В замоскворецком клубе 1920-х годов проводились занятия с детьми на тему «Куда девается человек после смерти?». На плакате были, среди прочих, вывешены вопросы: «Почему гниет труп и не гниет живой человек? Съедают ли человека черви? Всегда ли происходит гниение трупов?» И дальше — переход к жизнеутверждающей теме о том, что в мавзолее лежит без гниения тело Ленина*. Атеистическое просвещение предлагалось завершить воскресной экскурсией с детьми на кладбище (свежий воздух и хорошее настроение).

В целях политического просвещения использовались исторические игры. Поскольку этих игр не было в продаже, предлагалось сделать их самостоятельно. Методисты Отдела игры Института методов внешкольной работы в Москве разработали модели исторических лото. В качестве тем для карточек предлагалось взять события недавнего революционного прошлого («Революция 1905 года», «Февральская революция», «Октябрьская революция»), разделив каждую из карточек на более мелкие события. Например, карта «Революция 1905 года» включала в себя маленькие карточки с названиями «Русско-японская война», «1905», «Броненосец „Потемкин”», «Собрание совета рабочих депутатов в Петербурге», «Всеобщая забастовка», «Декабрьское восстание в Москве». Предлагалось создать игру под названием «Политический квартет». На каждой карточке размещается четыре политических деятеля, объединенных по каким-либо признакам. Например: вожди (Бухарин, Калинин, Рыков, Сталин), враги (Чемберлен, Пилсудский, Муссолини, Пуанкаре), женщины-революционерки (Крупская, Цеткин, Люксембург, Коллонтай). Дети должны знать тех, кто организует мировую революцию (в том числе и имена китайских революционеров, которым посвящалась целая карточка). Поскольку рисовать политических деятелей — дело непростое, то предлагалось вырезать портреты из отрывного календаря или журнала «Огонек». В качестве образца давались картинки, на которых лица врагов изображены карикатурными, а лица революционеров — просветленными**. Игра в политический квартет ведется по обычным правилам квартета. Карты тасуются и раздаются. Если у игрока оказываются четыре карты одного вида, то он их сбрасывает (откладывает в сторону). Если квартета нет, то игрок тащит у соседа справа любую карту. Если карта подошла, то игрок сбрасывает квартет, в противном случае карту тащит следующий. Кто раньше составит квартет, тот выиграл¹⁶. Такого же типа игра была предложена в издании И. Чканикова «Полит-лото и полит-лотерея» (М.: Новая Москва, 1926).

* Внешкольник. Ежемесячный журнал по вопросам внешкольного воспитания детей и подростков. 1929. № 1. С. 12.

** Карикатурными были представлены враги на кубиках «Кого не видели наши дети» (1936) с рисунками Б. Житкова. Комиссия забраковала игру, посчитав непедagogичным предлагать детям складывать уродцев.

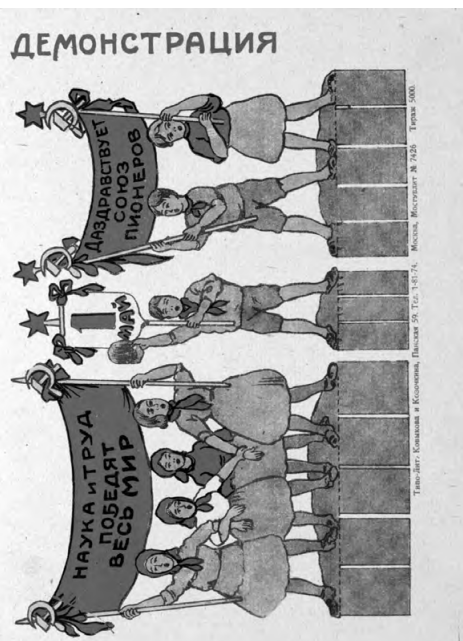
Игра «Путешествие в историю» задумана методистами как передвижение по исторической карте. Темы таких путешествий могут быть самыми разными. Одна из тем — «Жизнь Ленина». «Путешественник» начинает свой рассказ: «Я путешествовал по России и встретил величайшего из русских людей...» Игрок, которому был дан знак «путешественником», немедленно говорит: «Ленина». «Это было, — продолжает „путешественник“, — в том самом городе, где он родился...» «Симбирск», — вставляет игрок. — «...который теперь называется Ульяновск»¹⁷.

Использовались для политпросвещения и разрезные картинки на пионерскую тему. Издание «Будь готов» (Л.: Красный печатник) представляло собой изображение сурового пионера в скаутском шлеме и с барабаном на шее. Экспрессивность картины усиливало пламя пожара на заднем плане. Лист надо было разрезать на тридцать шесть карточек. Тот, у кого оказывалась карточка со звездой, выкладывал ее на стол (в левый крайний угол картины). Следующий игрок подбирал карточку с подходящим изображением или пропускал ход. Собранная картинка превращалась в красочный плакат.

Листы для моделирования и склеивания печатались в приложениях к детским журналам. Их создатели ориентировались не столько на стилистику плаката, сколько на традиции панорам и «гуляний», только теперь на фоне природы размещались не танцующие крестьяне, а участники маевки. За 1924 год в приложении журналу «Искорка» (тираж 10 тысяч) вышли картонажи на тему «Лагерь пионеров», «Первомай», «Пионеры в деревне», «Баррикады в октябре» (художники О. и Г. Чичаговы, М. Иващинцев, В. Денисов). Картонажи этого года были посвящены смерти Ленина («Мавзолей Ленина на Красной площади», «Дом в Горках, где скончался Ленин»). Они служили продолжением ленинской темы, начатой в журнале. В рассказе А. Гринберг «Мальчик и Ленин» описана игра детей «в Ленина». «В детском саду так было. Скучно без Ленина. Умер. Больше нет Ленина. Придумали в такую игру играть. Леня будет Ленин, Витя будет Троцкий. А Клава будет Надеждой Константиновной». Витя и Клава справились со своей ролью (все-таки они проще), а голодный Леня, бывший за Ленина, сплоховал — съел изюминку. «Троцкий» и «Крупская» ему попеняли: «Ленин все другим отдавал»*. Таким же добрым и все отдающим детям представлен Ленин в настольных играх для самых маленьких. Кубики «Ленин у детей» (1927) были выпущены с одобрения Комиссии по увековечению памяти В.И. Ленина.

Актуальной для 1920–1930-х годов была борьба с беспризорничеством. Пионерам вменялось в обязанность вовлекать беспризорника в свое движение.

* Далее описан разговор между детьми, сюжет которого повторяет апокриф о хождении Богородицы. Клава спрашивает: «А кормят хорошо Красную Армию?» Витя стал рассказывать. «Хорошо кормят. Хлебцы белые дают, кокетки тоже бывают и кисели с орешками». «Все, значит, есть у Красной Армии?» — допытывается Клава-Крупская. «Все, только вот пальтов нету» (Искорка. 1924. № 3. С. 3–4).



Листы для вырезания «Первомайская демонстрация» (1924)

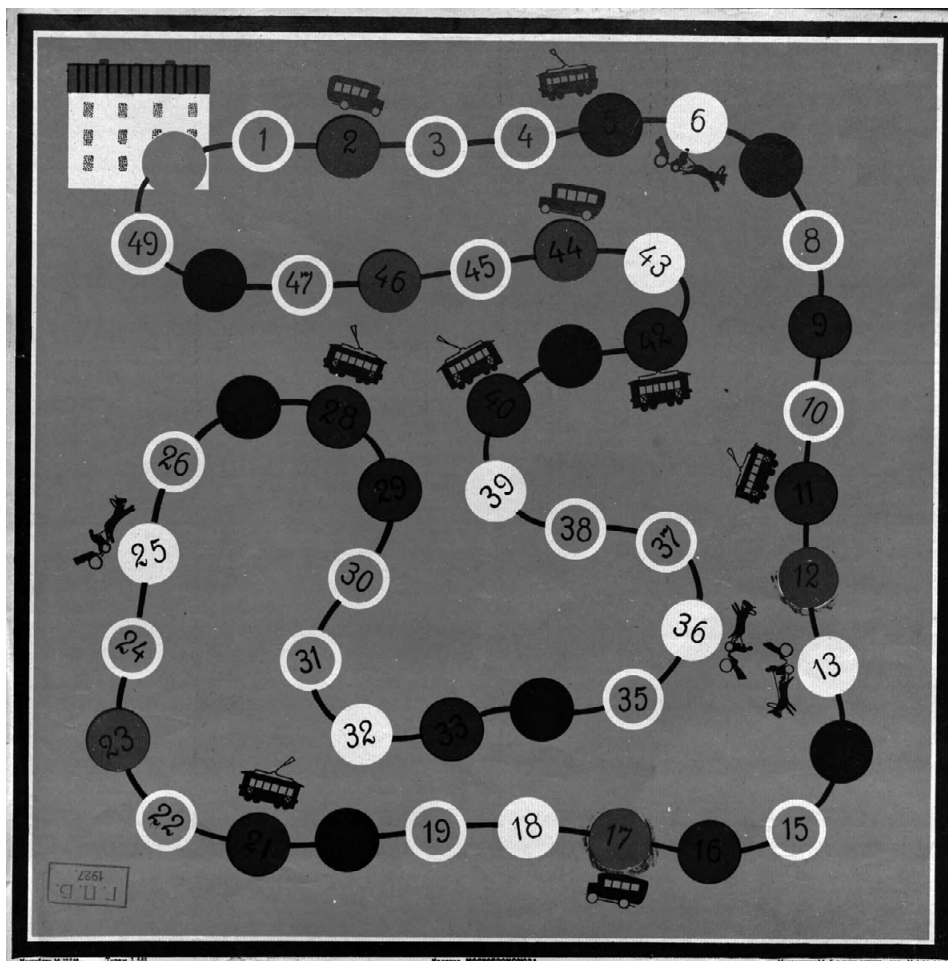
Этой теме посвящались агитки, рассказы, стихотворные истории. И везде мраку беспризорной жизни противопоставлялся свет пионерской деятельности.

А Сенька теперь
В одном из отрядов —
Среди тысяч братьев
Своих и сестер,
И сердце его
Тепло и радо:
Такой его греет
Большой костер¹⁸.

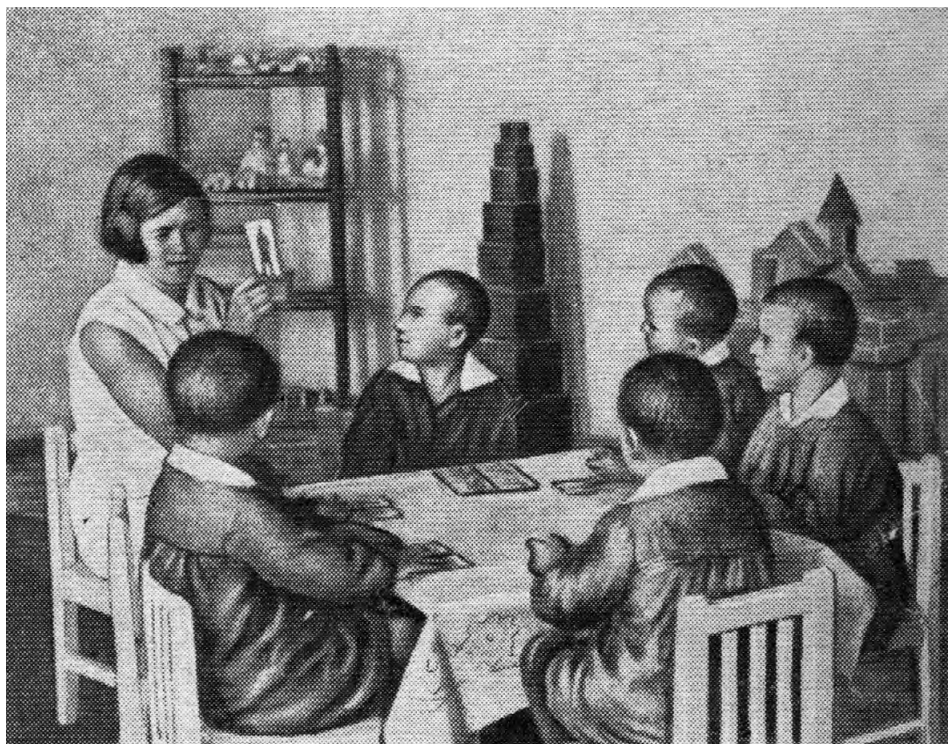
В игре «Всегда готов» (1925), автором которой был Г. Палепа, противопоставлялись «счастливая жизнь пионеров» и «мрачные будни беспризорников». Графически это выражалось картинками разных цветов: десять мрачных синих карточек изображали эпизоды из жизни беспризорных детей, а одиннадцать красных картинок — пионерские законы и обычаи. Играющие (от двух до четырех) делились по жребию на две партии. Каждая партия устанавливает свои шашки на одной линии (пионерские законы повернуты лицом к пионерам). Передвижение осуществляется по очереди («по усмотрению вожаков») в любом направлении по черным квадратам. Пионеры могут становиться на свои законы и обычаи, а беспризорники — на картинки синего цвета. Каждая партия стремится завоевать на свою сторону играющих другого лагеря. Достигнуть этого можно двумя путями: окружив шашку противника или перешагнув через нее по диагонали (как слон в шахматах). Победителями в такой игре могут оказаться как пионеры, так и беспризорники (правда, у пионеров на одну карточку больше).

Издание «Беспризорные» (тираж 3500 экземпляров) сделано по схеме «извивистого гуська». Сюжет: пионеры из детского дома отправляются в город и забирают встречающихся на пути беспризорников в детдом. Беспризорники обозначены семью кружками, которые расставляются на игровом поле. Маршрут составлен из клеток различной штриховки, обозначающей способы передвижения (пешком, на извозчике или на автомобиле) с разной скоростью. В ходе игры игроки преодолевают препятствия (нет тока, сломан мотор, лошадь упала). За пятьдесят ходов надо собрать как можно больше беспризорников.

Настольные игры были источниками информации о событиях из пионерской жизни. Самые значительные из них — Всесоюзный слет пионеров в Москве и Всемирный слет пионеров в Берлине. О них подробно сообщалось в пионерской прессе. «Для того, чтобы проверить всю работу, проделанную пионерами за семь лет их существования, для того, чтобы наметить новые способы работы



«Беспризорные» (1927). Обложка и поле для игры



Дети-шестилетки играют в политический кватрет (1930-е)

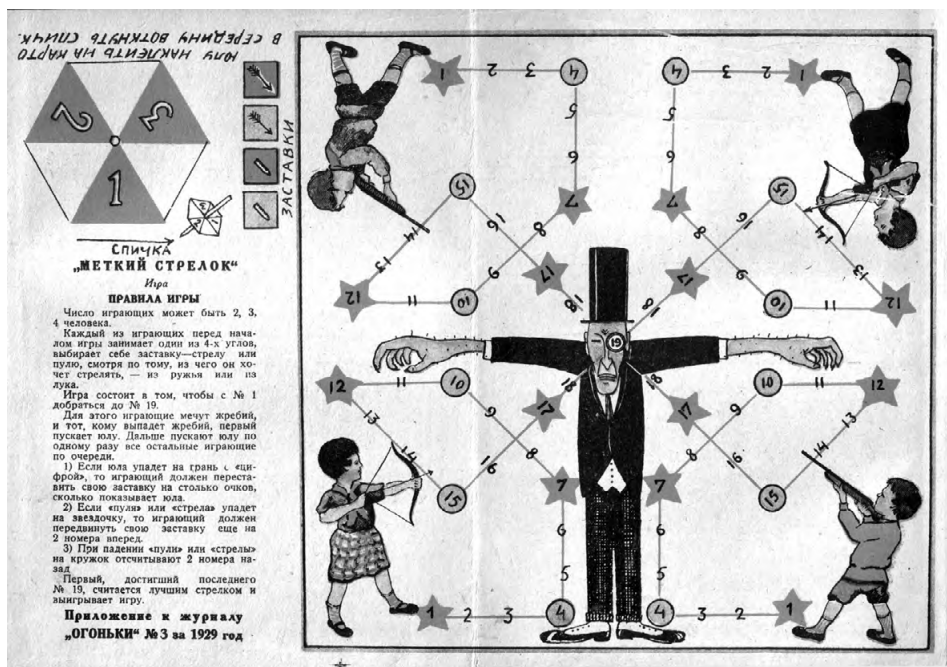
в отряде и вне отряда, Центральное бюро юных пионеров при Центральном комитете комсомола организовало в августе Всесоюзный слет пионеров в Москве. Для участия в слете каждый пионерский отряд избрал своих представителей. Таким образом, на слете были представлены пионеры всех городов и деревень Советского Союза. В качестве гостей на слет приехали представители пионерских организаций из Германии, Англии, Китая и других стран¹⁹. Игра «Пионерский слет» (Огоньки. Приложение к журналу «Мурзилка». 1930. № 9), посвященная Всемирному слету пионеров в Берлине, рассказывала об участии пионеров зарубежных стран в классовой борьбе. Игровое поле разделено на квадраты. Играющие перемещают бумажные фигурки пионеров. Число ходов определяется с помощью волчка. По дороге игроков встречают изображение пионера (плюс один ход), жандарма (минус один ход), солдата (начинай игру с начала).

О путешествии пионера рассказывала настольная игра из книги Марии Остен «Губерт в стране чудес», опубликованная приложением к журналу «Огонек» за 1935 год. Книга была написана немецкой писательницей-антифашисткой в рамках пропагандистской компании Коминтерна (в создании книги принимал активное участие известный журналист Михаил Кольцов). В основе игры реальный факт — редакция журнала пригласила мальчика из саарской деревни в Советский Союз (так сообщалось в предисловии). Чтобы добраться до Москвы,

ему пришлось проехать всю Европу. Увиденное в капиталистических странах вызывает неприязнь (бедным закрыт вход в дорогие рестораны и магазины). Зато в Москве, где Губерт учится в немецкой школе, мальчик стал свидетелем равного достатка у всех советских людей. Подтверждением увиденного служат великолепные фотографии, запечатлевшие жизнь Губерта в Москве. В конце книги мальчику нужно решить — останется ли он в Москве или вернется в Германию. Родные предлагают Губерту остаться. «Никогда не забывай о разнице между тем, что происходит в Советском Союзе, и тем, что делается в капиталистических странах: в Союзе строится новая жизнь, создаются новые ценности. А у нас, в капиталистических странах, ежедневно гибнут от голода, от фашистских варваров десятки тысяч людей и множество культурных ценностей». Письмо с родины завершается словами «Пионеры Саара горды тем, что их товарищ живет в Советском Союзе»²⁰. После такого воззвания очевидно, что Губерт останется в советской «стране чудес». Самым страшным «чудом» для мальчика окажется судьба немецких антифашистов, приехавших в Советский Союз и ставших жертвами сталинских репрессий*.

В книге помещена игровая карта, якобы нарисованная Губертом и его братом (худ. А. Шахов). Карта вложена в почтовый конверт на имя Губерта — читателям предлагалось посылать письма герою книги. «В этой игре мы предусмотрели все пути из Саара в Москву, какие знали. Самое трудное было сделать так, чтобы тот, кто садится на пароход, не ехал бы, например, пароходом до Варшавы, где нет никакого моря»²¹. Игра из книги М. Остен была перепечатана в журнале «Мурзилка» под названием «Из Саара в Москву». «Как пробраться из фашистского Саара в нам, в Москву? По дороге много препятствий и опасностей. Губерт и Роланд продумали все. Они не забыли ни одной дороги, ни одного средства сообщения: пароходом, самолетом, поездом, и на лыжах, и даже пешком. Попробуйте, ребята, и вы пробраться по этой карте из Саара в Москву». Игра идет фишками и кубиком по маршруту в сорок пять номеров. Игровое поле пересекают стрелы, согласно которым игроки делают многоходовые перемещения. На первом квадрате изображены несчастные саарские дети (мальчик и девочка), а на сорок пятом номере эти же дети в пионерской форме выглядят счастливым на фоне кремлевской стены. Этапы маршрута схематично отражают политическую географию (на 1936 год). На границе с Германией путешественника хватают штурмовики и ведут на допрос (несколько ходов назад). В штабе штурмовиков игрок теряет три хода, а попавший в фашистскую тюрьму выбывает из игры. На французской границе игрок садится в поезд и едет в Париж (на четыре хода вперед — недавно уволенные рабочие завода Ситроена узнают, что путешественник едет в СССР, и усаживают его на скорый

* Губерт, усыновленный М. Кольцовым и М. Остен, разделил трагическую судьбу своих приемных родителей (оба были репрессированы).

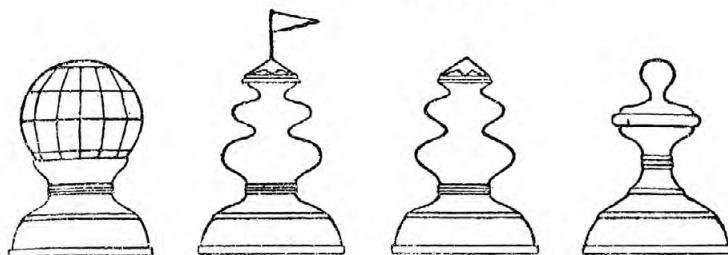


«Меткий стрелок» (1929)

поезд). Попав в Париж, путешественник осматривает город (пропуск хода), из Гавра игрок попадает на пароходе в Лондон (получает два хода). В Лондоне игрок теряет два хода на осмотр города. Вследствие того что в море качает, он решает вернуться в Париж и ехать через Варшаву. На польской границе игрок теряет два хода, прежде чем его выпустят в СССР. Буря на море приводит его в Стамбул. Попав сюда, игрок садится на пароход совторгфлота и переезжает в Севастополь (на десять ходов вперед). В Черном море пароход терпит аварию и причаливает к берегам Румынии. Румынские власти задерживают путешественника, и он сухопутным путем возвращается в Швейцарию. На станции Негорелое (граница с СССР) игрок пересаживается на скорый поезд (остановка только на нечетных цифрах). Затем осмотр совхоза (в отличие от Парижа и Лондона, на осмотре которых игрок теряет ходы, в совхозе он их получает). Из совхоза игрок перелетает в Минск, где устраивается авиапраздник. Самолетом путешественник перелетает в Москву. Далее Артек и осмотр Днепрогэса, после чего путешественник возвращается в Москву.

Проверку на идеологическую содержательность выдерживали не все игры международной пионерской тематики. Педагогу предстояло выяснить, способствует ли данная игра целям коммунистического воспитания. «Возьмем распространенную игру „Будь готов“; там пионеры разных стран даны с национальными религиозными признаками, рисующими давно отжившие

Красные фигуры.



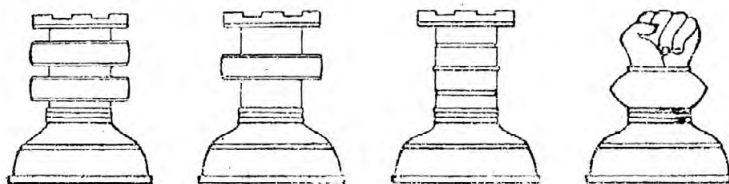
Народ.

Первый Пролетарский вождь.

Пролетарский Вождь.

Агитатор.

Черные фигуры.



Хмпические.

Простые.

Механические.

Бропированный кулак.

«Революционно-стратегическая игра» (1925). Изображение фигур

предрассудки. Так китаец изображен с косой, турок — в феске и т.д. Такая игра создает у детей неправильное представление о пионерах других национальностей, что, конечно, не будет способствовать коммунистическому воспитанию»²². Пионеры разных стран должны были следовать единому дресс-коду, а наличие национальной одежды трактовалось как отказ от интернациональных убеждений.

Политпросвещение для старших проводилось на шахматных полях. Издание «Комсомольские шахматы. Новая революционная игра» (1920-е) предполагало деление игроков на коммунистов и фашистов. Поединок между ними ведется «до полного уничтожения противника» (тематике соответствует воинственный тон в изложении правил). Молодой шахматист А.Ф. Ильин-Женевский редактировал издание «Новая революционно-стратегическая игра „Интернационал“ для игры втроем и вдвоем как шахматы при помощи 32 особых фигур» (1925). Изложение правил к игре представляет собой многостраничную брошюру — образец политического безумия. Такое же безумие разыгрывалось на шахматном поле, где в поединке участвуют три игрока. «Стороны, борющиеся в этой игре, представляют собой государства, разделяющиеся на классы.



Образцы карточек для игры в «Политлото» (1929)

Народы обеих воюющих сторон, в первоначальном положении, находятся в порабощении у своих господствующих классов и служат осуществлению их империалистических задач. Однако, как только к народам проникают агитаторы и вожди народа, порабощенные классы выходят из повиновения своих правительств, братаются, начинают революцию, в итоге, при успешном течение дела, объявляют Интернационал». Шахматный поединок проходит под девизом «Интернационал есть война против войны».

Играют большими черными, малыми черными и красными фигурами. Играющие черными фигурами изображают войну между двумя народами. Для этого каждый из них ведет наступление на другого, выигрывает фигуры в виде военной добычи, защищает свои позиции и препятствует революционным действиям красных. Играющий красными фигурами действует против обоих партнеров, изображая «движение революции для освобождения народов из рабства и объявления Интернационала в обстановке империалистической войны». Фигуры-революционеры ведут агитацию среди воюющих сторон, средством чего являются действия пролетарских вождей. Их цель — объявить сначала

революцию, а затем, освободив народы из рабства, объявить Коммунистический интернационал. Шахматные фигуры и их сочетания имеют революционное значение. Так, основой и наименьшей революционной силой в игре является фигура Агитатора, имеющая значение рядового революционера. Она, подвергаясь наибольшей опасности пасть жертвой: 1) агитирует под огнем военных действий; 2) исполняет поручения своих пролетарских вождей. Второй группой революционных сил являются фигуры пролетарских вождей. Они осуществляют революционную стратегию, цель которой — победа интернационала. К третьей группе революционных сил относятся фигуры народа. Характерно, что действия этих фигур «весьма ограничены и выражаются лишь в исключительных случаях». Свою силу народ приобретает тогда, когда «вступает в идейную связь» с фигурой пролетарского вождя или с пролетарскими вождями противника. На языке игры это звучит как «сочетание из 4-х главных фигур, составленное из фигур Народа и Пролетарских Вождей разных величин, в двух разных квадратах из четырех клеток». За многословно изложенными правилами скрывалось нарушение паритета играющих сторон. Для самих шахматистов такие игры были неинтересны, а для политпросвещения слишком сложны.

Зато использование простеньких картонажных забав в идеологических целях становилось все более навязчивым. Картонажам было найдено практическое применение — ими оформлялись детские красные уголки (дома, в школе и в садике). Среди лиц, близких детям, — пионеры-герои. Портрет Павлика Морозова в досуговом сборнике 1940 года надо было вырезать, наклеить на плотную бумагу, сделать рамочку и повесить в «красный уголок». Так же следовало поступить с картинами «Сталин с пионерами» и «Ленин в Разливе». Одновременно предлагалось выучить стихи Сергея Михалкова и декламировать их «в красном уголке».

Кремлевские звезды
Над нами горят —
Повсюду доходит их свет!
Хорошая родина есть у ребят,
И лучше той родины
Нет!

Мы пляшем, поем
И смеемся сейчас —
Нам радостно жить
На земле!
И все потому, что
О каждом из нас
Заботится Сталин в Кремле!²³

Политическая пропаганда в уголках, плакатах, газетах и книгах осталась надолго, а вот из игр она ушла. Сделано это было опять же директивным путем. Политизированные игры, применяемые в целях политобразования, были осуждены постановлением ЦК ВЛКСМ от 5 февраля 1936 года и приказом НКП РСФСР того же года. «Подменяя серьезное отношение к политическим вопросам отношением игровым, такие игры вульгаризируют политическое воспитание»²⁴. Досталось и тем, кто занимался составлением таких игр (оказалось, что они работали на «руку врагам»).

Политпросвещение в настольных изданиях 1950–1960-х годов свелось к ознакомлению с пионерской символикой (в том числе в лото по изучению иностранных языков). Надо было непременно знать, как по-французски, по-немецки и по-английски называются пионерский барабан, горн и красный галстук.

Игры в советскую экономику

Трудно представить, кто мог играть в «красные козыри» или в «красные шашки-шахматы», если соотношение сил в них заведомо нарушено в пользу «красных». Такие же нарушения паритетности были в настольных играх, посвященных разъяснению экономических вопросов. Издание «Кто кого (соревнование двух систем на политической арене). Новая массовая иллюстрированная политигра» (1931) отрывается объемным политическим текстом. «1931 год ознаменовался завершением фундамента социалистической экономики. Окончательно и бесповоротно решен всемирно-исторической важности вопрос „кто кого“, как в городе, так и в деревне в пользу социализма». Досрочное выполнение заданий пятилетки «создает для СССР возможность уже во втором пятилетии догнать в технико-экономическом отношении передовые капиталистические страны по ряду хозяйственных отраслей». Центр тяжести борьбы между капитализмом и социализмом переносится на международную арену. Издание политигры «Кто кого» посвящено соревнованию между двумя системами хозяйства — системой капитализма, «находящейся в состоянии глубочайшего кризиса», и системой социализма, «идущей по пути небывалого развития производительных сил» (итог такого противостояния предreshен). На шашечном поле расставляются по девять одинаковых индустриальных фигур, соответствующих отраслям промышленности (чугун, сталь, уголь, электрификация, нефть, медь, машиностроение, сельскохозяйственное машиностроение и тракторостроение). Каждая фигура СССР выходит с красным флагом Советского Союза, на котором отмечен год и количество выработки. Фигуры ходят как в шашках, но есть одна особенность: индустриальные фигуры СССР могут «бить» одноименную капиталистическую фигуру, если выработка в СССР данного производства превышает выработку того же производства в капиталистической стране. Выигрывает та сторона, которая захватила пятнадцать флажков в качестве трофеев, причем каждая фигура, взятая капиталистами, считается за один флажок, а красными — за три (!). Очевидно, что баланс сил нарушен в пользу красных. Играть в такую игру можно только в показательных целях, чтобы продемонстрировать на картонном поле преимущества социалистической экономики*.

* В правилах упоминается о существовании особых зон, в которых преимущества красных уменьшаются, а силы капиталистов растут: 1) «зона мировой революции»; 2) «зона обострения международных противоречий»; 3) «зона угрозы интервенции»; 4) «зона соперничества отживающих классов». Видимо, в этих зонах вступала в свои права собственно игра.

Серия политических игр (политлото) была выпущена ленинградским Домом печати. Среди тем лото — «Социалистическое соревнование и задачи профсоюзов», «Пятилетний план развития народного хозяйства», «Пути подъема сельского хозяйства и налогообложение середняка». Серия была выпущена сразу после XVI съезда ВКП(б) в целях пропаганды его решений. Съезд провозгласил победу социализма и создание в СССР индустриальной державы. Наступал период стабилизации — самое время поиграть в настольные игры. Каждая игра издавалась с брошюрой, содержащей, помимо правил, вопросы и ответы для беседы и указатель литературы. Все помещалось в коробку, удобную для переноса (с такой коробкой политинформатор ходил по детским и рабочим клубам). Поскольку изложение текста на карточках больше походило на газету, чем на игру, было решено «для оживления политлото и для придания этой игре большей наглядности» выпустить третью серию игр с иллюстрациями в красках (рисунки, диаграммы, таблицы, географические карты). В таком виде игра рекомендовалась для клубов, домов Просвещения, красных уголков, изб-читален.

В издании «Политлото. С иллюстрациями в красках» (1931) разъяснялись решения, принятые на XVI съезде ВКП(б): «Выполнение пятилетнего плана промышленности», «Колхозное движение и подъем сельского хозяйства», «Задачи профсоюзов в реконструктивный период» (о величайшем движении пролетариата — ударничестве). «Боевые вопросы политики партии и Соввласти» (небрежное сокращение, допустимое в игре) освещались на двадцати картах из плотного картона, разделенных на пятнадцать клеток. Игроки получали карточки с вопросами (общим числом сорок). Ответы на эти вопросы, размещенные на больших картах, были даны в такой форме, которая исключала «механическое отношение к игре». Каждый «участник» (не играющий, а именно участник) должен обосновать свой ответ, что «вызывает плодотворную дискуссию (прения)». «Политлото заключает в себе два ценных компонента — живую игру, следовательно, разумный отдых с классовым политическим воспитанием рабочей массы». Непонятно, в какой момент отдыхали играющие: обдумывание ответа на политвопрос и участие в прениях мало походили на «живую игру». Тем более что эта игра шла под контролем руководителя: «руководитель игры не ограничивается только требованием от участников правильного pokrытия ряда, а проводит при проверке собеседование».

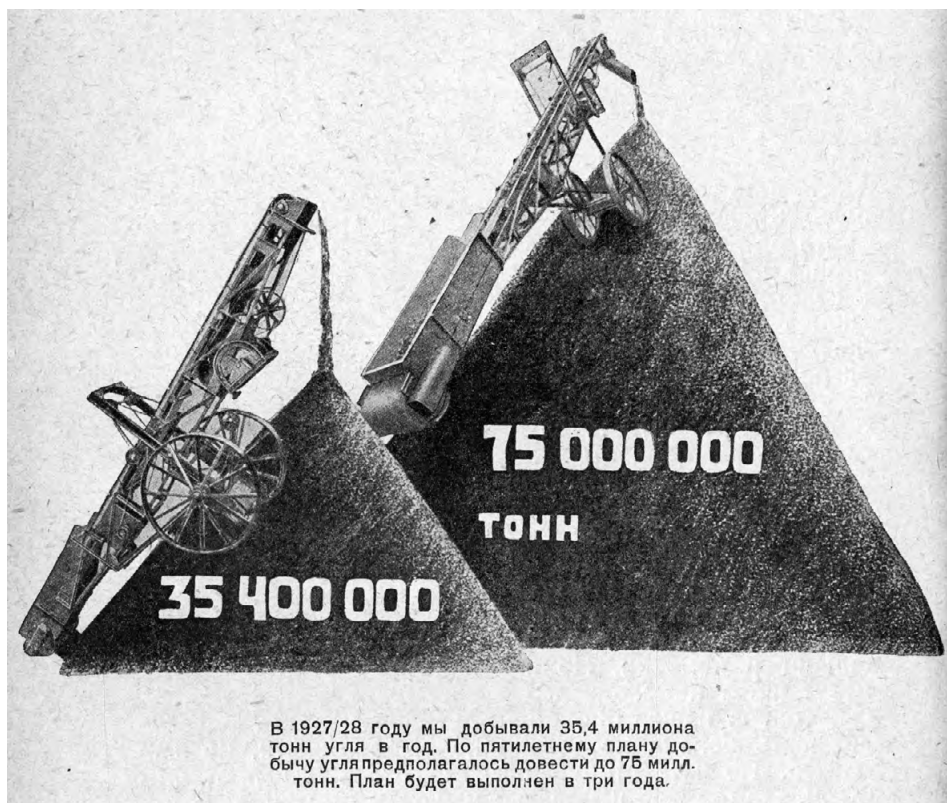
Среди игр, изданных после XVI съезда ВКП(б), была игра «Догнать и перегнать». Сообщалось, что эта игра «в силу своей простоты, красочности и занимательности сможет получить свое признание и в кругу рабочей семьи, и в пионерском отряде, и во время проведения экскурсии, и на школьной скамье». В отличие от игр в политлото, это издание основано на графических обозначениях и рисунках, а не только на текстах (вот почему она рекомендуется для

школьно-пионерской среды). Игровое поле, по которому игроки передвигаются с помощью фигурных пешек и кубика, разделено на сто сорок разноцветных квадратов. В каждом квадрате по два вопроса (прикладывается брошюра с правильными ответами). Карточки с картинками размещаются на поле по следующему принципу:

1. Рисунки, отражающие социалистическое наступление пролетариата, идут по восходящей линии, то есть снизу вверх: «Пролетариат выполняет пятилетку в 4 года»; «На фоне ударной стройки идут вверх ударные бригады»; «Мы строим новые социалистические города»; «От тесных конурок трудящаяся масса идет вверх к новым рабочим домам с яслями, прачечными и др. культурно-бытовым очагам»; «Пролетариат укрепляет производственные формы смычки между городом и деревней»; «Из города вверх к колхозным полям идут тракторные колонны»; «Осуществляется ленинский план электрификации»; «Лампочка Ильича дает яркий сноп света, идущий вверх».
2. Рисунки, показывающие отступления врагов социалистического строительства или преодоление в процессе великой стройки культурной и технической отсталости, идут по нисходящей линии, т.е. сверху вниз: «Коллективизация сельского хозяйства ставит вопрос о ликвидации кулачества как класса»; «Под ударами развернутого колхозного движения кулак летит вниз»; «СССР становится первой страной в мире по производству тракторов»; «Капитализм идет вниз»; «Кооперация решительно вытесняет частного»; «Купец Епишкин летит вниз»; «Аэропланы сбрасывают на поля средства борьбы с вредителями сельского хозяйства». (Суслики и саранча, как и купец Епишкин, летят вниз.)

В политизированных играх всегда предreshены ответы и итоги. Поэтому вопрос «Какая страна займет к концу пятилетки первое место в Европе по производству чугуна?»¹ не представляет трудности для участников «Политдомино». Пятилетка еще только началась, чугун еще не выплавляли, а первое место в игре уже занял СССР.

Экономическим просвещением занимались не только в Доме печати, но и в Детгизе. Книги, оснащенные диаграммами и схемами, напоминали по внешнему виду соревновательные игры. Образцом изданий, рассказывающих детям о преимуществах советской экономики, была книга Михаила Ильина «Рассказ о великом плане». В ней рассказывалось о планах первой пятилетки, объявленной в октябре 1928 года. Книга Ильина вышла в 1930 году с указанием на изменения в цифрах и сроках (цифры возросли, а сроки сократились) — редакторский прием, позволявший передать стремительность происходящих



«Рассказ о великом плане» (1930)

перемен. Летящие вверх стрелки и растущие цифры зримо доказывали победу участников социалистического строительства над экономическими скептиками и политическими врагами. Все это было очень похоже на детскую настольную игру*.

Большим тиражом в 15 тысяч экземпляров была выпущена игра «В колхоз. Новая игра». Поле игры представляет собой карту, расчерченную на равные квадраты. По краям карты с каждой стороны нарисованы единоличное хозяйство и колхоз. Игра начинается с единоличного хозяйства. Каждый играющий должен привести в колхоз шесть пешек единоличников, передвигая их по диагонали. В помощь играющему дается четыре квадратные фишки, изображающие помощников (рабочего-шефа, партиячейку и машинно-тракторную станцию). Игра начинается одной пешкой, которая ставится в любую клетку первого ряда. Играющий ведет свою пешку до какого-либо препятствия (поп, вредитель, кулак). Чтобы помочь своей пешке, нужно обратиться

* Необходимость пересмотра производственных цифр объяснялась не просчетами экономистов, а трудовым порывом. «Уже в 1929 году стало ясно, что пятилетка будет выполнена не в пять лет, а гораздо скорее. Таких проектов еще не бывало никогда» (Ильин М. Рассказ о великом плане. Пятилетний план: Издание для детей. М.; Л.: Госиздат, 1930. С. 11).

к идейно-правильным помощникам (без них в игре, как и в советской жизни, никуда). Квадратных помощников ставят позади застрявшей пешки единоличника. За продвижение каждой своей пешки в колхоз играющий получает одно очко. Но если предварительно он попадет на агропункт, то получает три очка и шагает с агропункта сразу на пять клеток вперед.

Вариант той же самой игры — «Наш путь. Новая массовая игра» (1930). Боевой тон игре задают лозунги на обложке: «За организацию батраков и бедноты, за укрепление союза со средним крестьянством. За ликвидацию кулачества как класса на основе сплошной коллективизации!» Карта игры расчерчена на равные квадратики и разделена на два поля — внешнее и внутреннее, по которым двигаются пешки (внешнее поле имеет три пути). В игре участвуют двадцать одна фишка-закрывашка, на обороте которых отпечатаны персонажи игры (семь единоличников, семь кулаков, три попа, два бюрократа, два вредителя), и восемь квадратных фишек (по четыре для каждого игрока) с изображениями друзей колхоза (шеф-рабочий, партячейка, машинно-тракторная станция, изба-читальня). Задача игры: единоличников перевести в колхоз, кулаков изолировать, расставив их на квадратики с рисунками старой деревни во внутреннем поле игры, попов, бюрократов, вредителей вывести на внешнее поле игры, очистив от них поле внутреннее. В начале игры все фишки-закрывашки перемешиваются и вслепую расставляются по розовым квадратикам печатной стороной вниз. После этого пешки игроков ставятся в любом из углов карты (на девяти серых квадратиках). Все игроки начинают игру с одного угла карты. По количеству выброшенных очков каждый передвигает свою пешку по одной из дорог к выходу во внутреннее поле. Переходить границу между полями нельзя. Через пункт В (выход) пешки должны пройти во внутреннее поле. По ходу игры снимаются фишки-закрывашки, от которых надо освободиться перед приходом в колхоз (расставляя их на свободные кружочки). Если игрок берет помощников, то количество ходов у него удваивается. Войти в колхоз можно, только освободившись от всех набранных в процессе игры фишек с персонажами, мешающими колхозному движению. Первый, кто входит в колхоз, ставит там фишку с единоличником и записывает себе восемь очков (плюс три очка за размещение кулака в нежилой деревне).

В игре «Наши соревнования» (1931) соединились два игровых принципа: передвижение по маршрутам с разными скоростями и использование фигур-помощников. «Целью игры является ознакомление в популярной форме при помощи художественно исполненных иллюстраций с основными положительными силами, участвующими в нашей стройке, и отрицательными силами, срывающими таковую. Одновременно играющие знакомятся с темпами, существующими в нашем строительстве, причем скорости обозначаются в игре общепринятыми фигурами черепахи, вола, лошади, автомобиля, поезда,

аэроплана». К положительным объектам относятся фигуры коммуниста, комсомольца, пионера, ударника, красноармейца, колхозника, работницы, крестьянина и электрификации. Отрицательные объекты — фигуры вредителя, бюрократа, прогульщика, производственного брака, попа, кулака, летуна (того, кто меняет место работы) и фашиста. Игра состоит из шести кругов по количеству скоростей и фишек с указанием скоростей. В начале игры ставят по одной фишке каждый на свою скорость, бросают кубик и продвигают свою фигуру по кругу на соответствующее количество ходов. При попадании фишки на номер с рисунком положительной величины играющий имеет лишний ход. При отрицательной величине он должен отодвинуться на два хода назад (понятно, что фигуры «врагов» вызывают у игрока взрыв неприязни). По завершении своего круга игрок переходит на следующий, завершая игру в центре поля (скорость аэроплана).

В журнале «Затейник» с 1929 года для организаторов пионерского досуга печатались игры на темы «текущего момента». Настольная игра «Смычка города и деревни» (1930. № 7) состояла из девяти картонных отделений. В отделение слева ставятся картинки с изображением сельскохозяйственной продукции (коровы, мешки с хлебом, овощи), а справа размещают продукцию города (мануфактура, обувь, посуда). В центре находится кооперация. Цель игры: перебросить товары в деревню из города и наоборот. Переброска может быть сделана в смежное пустое пространство или через одно занятое. Продукция не должна возвращаться в те отделения, где она была (принцип перемещения как в игре «15»).

По принципу игры в квартет, только из пяти карт, задумана игра «Пятилетка» (Затейник. 1930. № 11). Для этой игры используются сорок две карты из картона. Тематика карт отражает виды строительства: 1) энергетическое хозяйство; 2) тяжелая индустрия; 3) сельскохозяйственная индустрия; 4) транспорт; 5) легкая промышленность; 6) кадры. У каждой группы семь объектов. Например, у транспорта: 1) Турксиб; 2) Сибирская сверхмагистраль; 3) Сормовский паровозостроительный завод; 4) автомобильный завод в Нижегородской области; 5) шинный завод в Ярославле; 6) Московский мотовелозавод; 7) Балтийский судостроительный завод. Играют шесть человек, между которыми распределяются карты. На одной стороне карты пусто, на другой — картинка с гербом промышленности (например, колесо — эмблема транспорта), номер объекта и его расположение. Игроки составляют пятерки: пять карт одного вида промышленности или пять карт с одним номером (из разных видов строительства). Возможно составление карточных групп по системе, придуманной самим игроком.

Издание «От хлопка к ситцу», составленное А.С. Браун-Гербо (научный сотрудник Ленинградской областной дошкольной педагогической станции), имело целью познакомить детей с основными этапами обработки хлопка.

В основе игры — обычное домино. Зато в процессе игры предполагалось разыгрывание социальных ролей. Ведущий называется бригадиром. Он имеет контрольный лист, по которому проверяет ход игры. Если у играющего нет карточки, показывающей следующий этап обработки хлопка, то он пропускает ход. Если играющий ошибся и выложил неправильно, то получает фишку-штраф с надписью «Я не знаю производства». В ходе игры надо выложить из косточек домино весь процесс производства. Издание «Что нам дают растения» (1930-е) названо «производственным квартетом». Каждый квартет обозначает какое-либо производство (производство хлеба, сахара, масла, шелка, веревки, ситца, резиновых изделий, бумаги). Например, карточка «Производство хлеба» включает в себя карточки: 1) рожь и пшеница; 2) механическая мельница; 3) печь на хлебозаводе; 4) хлеб.

Для самых маленьких об экономике СССР рассказывали книжки-игрушки. Издание «СССР. Север. Юг. Восток. Запад. Индустриализация и сельское хозяйство. Книжка-игра для детей» (1931) составила Е. Шабад (специалист по методике работы с детской книгой). Книга сложена как конверт, который раскрывается на четыре стороны света. В центре конверта находится изображение магнитной стрелки, указывающей на север, юг, запад, восток. Рисунки на каждой стороне рассказывают о том, что произрастает, добывается в советских республиках этой стороны света. Ребенок, открывая ту или иную сторону света, должен рассказать о ней.

Для детских садов было выпущено издание «Хочу знать! Новая игра для дошкольников от 5 до 7 лет». Сделанное по принципу лото, оно ориентировало детей не только в явлениях природы, но давало им также «социально-бытовую ориентировку» и «политическое воспитание». В разделе «Труд крестьянина от зерна до хлеба» рассказывалась история хлеба от посева зерна до булочки. Но этим дело не ограничивалось. «Путем контрастирующих примеров надо дать детям представление о применении машинного способа в хозяйстве колхоза, а также показать преимущества машиной обработки перед ручной», а в конце «подвести детей к осознанию преимущества индустриализации и коллективизации». В разделе «Политическое воспитание» поставлена цель «дать детям определенную политическую установку. Все дети должны знать то окружение, которое ведет их к социалистическому строительству, непосредственными участниками которого они должны стать с самого дошкольного возраста».

Методика проведения настольной идеологической игры в детском саду напоминала обстановку советских собраний. Руководитель берет из пачки карточку и читает вопрос, а играющий, к которому относится заданный вопрос, отвечает. Остальные ребята слушают внимательно. Каждый правильный и коротко изложенный ответ оценивается в десять очков. Если ответ в общем правильный, но слишком путаный и длинный, то он стоит лишь пять очков.

Во время игры дети осваивают опыт коллективного обсуждения: «ребята сами решают, как оценить ответ играющего: в 5 или 10 очков. В спорных случаях вопрос решается простым большинством голосов, который определяется поднятием рук. Затем руководитель переходит к другому вопросу». Такую игру-собрание с грамотно построенными ответами и подсчитыванием очков предлагалось проводить в группе детей 5–6-летнего возраста (!). Сомнительно, чтобы игра Хальского могла быть реализована, но то, что брошюру Хальского должны были прочитать воспитатели и методисты, — это факт.

Не менее политизированы были сведения об истории техники и технических изобретений. В 1920-е годы появились переводные издания, рассказывающие советским детям об истории технических знаний и развитии промышленности. Но уже в последующие десятилетия сведения о зарубежных ученых и изобретателях ушли со страниц познавательных изданий*.

Советские экономические настольные игры 1930–1950-х годов были играми с сильным политическим уклоном. Они выполняли роль плакатов, наглядно убеждающих в преимуществах советской экономической системы. Графики и диаграммы использовались в играх в качестве интерактивных средств просвещения (игроки передвигались по ним с ускорением или замедлением). Издание «Путешествие в завтра советской энергетики» (1955) названо массовой научно-технической игрой (ее автор был методистом областной детской технической станции). Напечатана эта игра на листах-плакатах, изданных для детей железнодорожников. Броскими графическими рисунками и линиями обозначены перспективы развития экономики. Для детей железнодорожников объявлена также «Игра-конкурс юных железнодорожников», составленная из разделов «Подумай и ответь» (знаешь ли ты локомотивы и вагоны, сооружения и устройства на железной дороге, сигналы и т.д.), «Живая математика», «Попробуй разгадай», «Придумай и сделай сам».

За границы советского железного занавеса не попадали зарубежные экономические игры, сделанные по принципу накопления и приобретения ресурсов (такой была знаменитая игра «Монополия», рожденная в эпоху экономического кризиса в Америке 1930-х годов)** . Экономические риски, финансовые крахи и удачные рыночные операции, составлявшие материал этой игры, были абсолютно чужды человеку плановой экономики.

* В дореволюционное время изредка выпускались игры, посвященные техническим открытиям. Например, «Игра изобретений» (1894) — эта «гуськовая» игра в тридцать пять ходов. На каждом ходу помещена картинка с изобретениями (изобретение литографии, ткацкий станок «жаккард», передача электрической силы и т.д.). Игра отличалась, как это часто бывало в досуговых изданиях, небрежностью в датах и подборе фактов.

** Вариативной моделью игры в «Монополию» стал российский «Менеджер», выпуск которого в период перестройки означал наступление политических и экономических перемен (и приближал их). Использование этой игры в постсоветском пространстве породило ряд анекдотов. Вот один из них: «По инициативе российских родителей в детскую экономическую игру „Монополия“ добавлены „взятка“ и „откат“».

К главе «Животные в зверинце и на воле»



«Кыш-кыш — домой!» (1930-е). Игровое поле



«Заяц-Егорка» (1940)

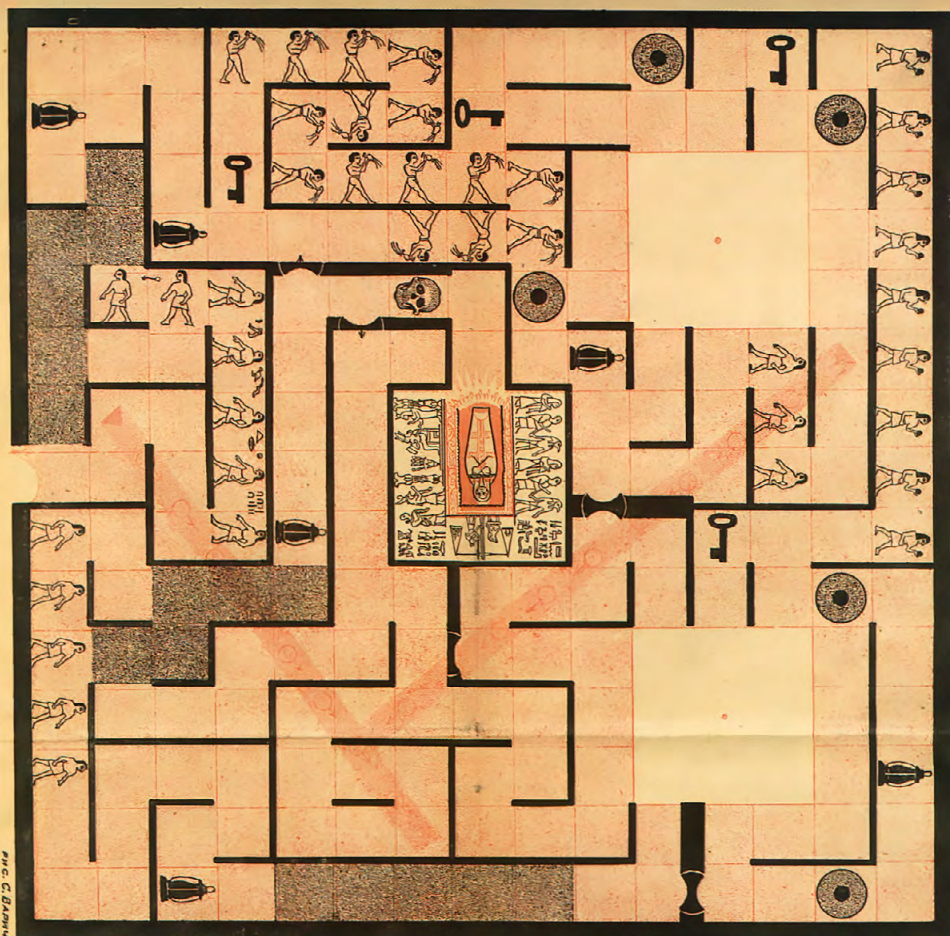
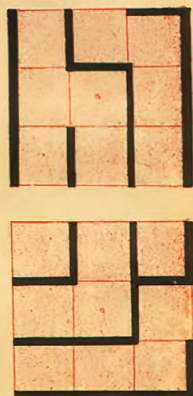


рис. С. Вавилин

«ТАЙНА ПИРАМИДЫ»

ИГРА Н. БОРИСОВА.
(ПЕРЕПЕЧАТКА ВОСПРЕЩАЕТСЯ)



«Тайна пирамиды» (1927). Игровое поле с изображениями фигур

К главе «Политпросвещение в настольной игре»

№ 13. „БУДЬ ГОТОВ“. Картинку наклеивают на тонкий картон или плотную бумагу и разрезают по линиям на 36 карт. Для игры карты перемешиваются и раздаются поровну всем играющим. Тот, у которого окажется карта со звездой, выкладывает ее на стол. Затем остальные играющие по очереди выкладывают карты, подходящие непосредственно к лежащим уже на столе. Игрок, у которого нет такой подходящей карты, пропускает ход. Выигрывает игру тот, кто кладет последнюю карту, заманивая тем самым картинку.

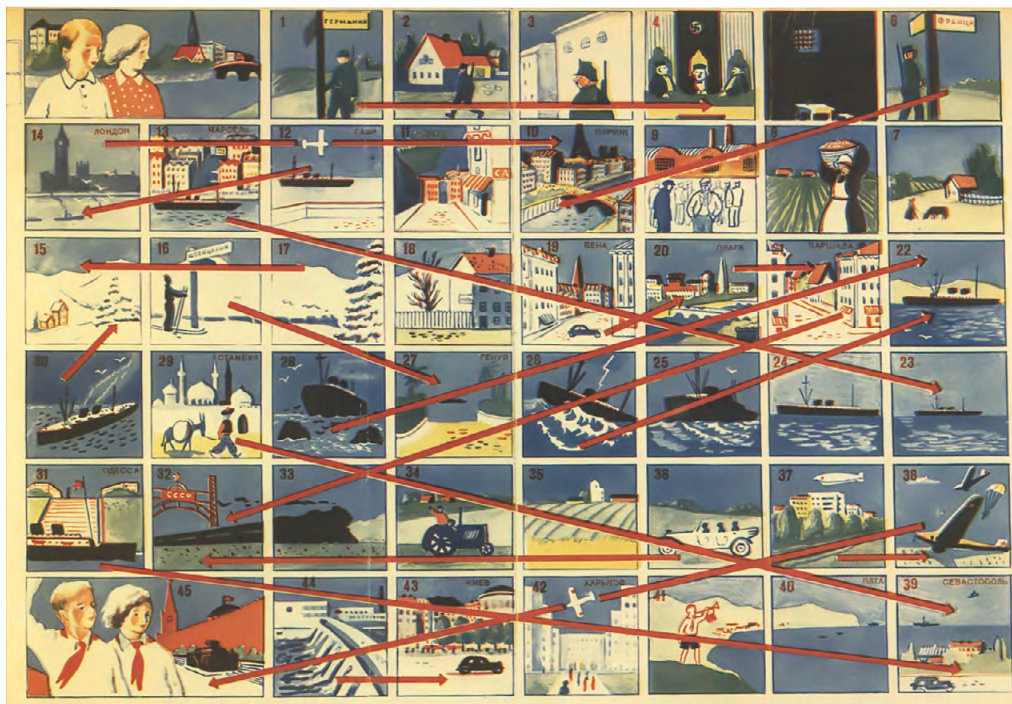


Ленинград, Просп. Володарского, 25, кв. 1. Тел. 152-15. Москва, Б. Ржевский, 9, кв. 2. Тел. 64-75.

Типо-Литография „Красный Печатник“. Ленинград, Международный, 75. Ленинградский Гублет № 9557. Тираж 5000.

«Будь готов» (1925)

К главе «Политпросвещение в настольной игре»



ИЗ СААРА В МОСКВУ

(Настольная игра)

Эта игра взята из книги Марии Остен «Губерт в стране чудес». Ее придумали два немецких пионера — Губерт и Розада. Как пробраться из фашистского Саара к нам, в Москву? По дороге много препятствий и опасностей. Губерт и Розада продадут все. Они не забудут ни одной дороги, ни одного средства сообщения: пароходом, самолетом, поездом, и на лыжах, и даже пешком...

Попробуйте, ребята, и вы пробраться по этой карте из Саара в Москву.

В эту игру могут играть двое, трое, шестеро и больше ребят. Каждый играющий берет по две фишки; если нет фишек, можно взять пуговицы, винтики, шайбочки.

Из гавани, хлебного мизаса, куска дерева сделайте кубик-косточку для бросания. На шести сторонах кубика напишите или выдуйте точки от одной до шести.

Потом бросайте эту косточку и по числу выпавших очков передвигайте вперед фишки. Передавать можно любую фишку — ту, которую выгодно.

Выигрывает тот, кто раньше придет в Москву.

Правила игры

1 **Граница с Германией.** Попавший в эту клетку хватает игурумочки и отправляет на допрос в клетку № 4.

4 **Штаб штурмовиков.** Попавший в эту клетку теряет три хода.

5 **Фашистская тюрьма.** Попавшая в эту клетку фишка выбывает из игры.

6 **Французская граница.** Отсюда идет поезд на Париж. Из этой клетки фишка передвигается в клетку № 10.

9 **Завод Ситроена.** Безработные у ворот: они только что уволены. Узнав, что попавший сюда путешественник едет в СССР, они усаживают его на скорый поезд. Таким образом, попавший в эту клетку к числу выброшенных очков следующего хода прибавляет 2.

10 **Париж (столица Франции).** Попавший в эту клетку осматривает город и пропускает два хода.

12 **Гавер (порт Франции).** Отсюда идут пароходы через Лондон в СССР. Попавший в эту клетку переносится сразу в клетку № 14.

13 **Марсель (порт Франции).** Порт, из которого идут пароходы в СССР через Средиземное море. Отсюда фишка переносится в клетку № 23.

14 **Лондон (столица Англии).** Попавший сюда теряет два хода на осмотр города и вследствие того, что в море качает, решает самолетами вернуться в Париж (клетка № 10), чтобы отсюда сжать другим путем.

16 **Швейцария.** Попавший сюда сразу отправляется поездом в Италию в Генуя (клетка № 27).

17 **Горный обвал загораживает путь.** Попавший сюда вынужден вернуться в клетку № 15.

18 **Прямые билеты отсюда продаются не дальше, чем до Варшавы.** Действительны только кости 1, 2 и 3.

19 **Вена (столица Австрии).** Попавший сюда передвигается на одну клетку вперед.

20 **Прага (столица Чехо-Словакии).** Попавший сюда передвигается на одну клетку вперед.

21 **Варшава (столица Польши).** Попавший сюда теряет два хода, пока его выпустят в СССР. Произойдет два хода, прежде чем бросить косточку, он переставляет фишку в клетку № 32, откуда продолжает игру.

26 **Бури на море.** Пароход вынужден вернуться в тихую бухту (клетка № 22).

27 **Генуя (порт Италии).** Вследствие забастовки моряков пароходное движение прекращено на два хода. Потом идут только медленные товарно-пассажирские пароходы. Действительны кости 1, 2 и 3. Если выпадет больше очков, терется ход.

28 **Пароход садится на мель около острова.** Попавший в эту клетку сидит в ней, пока его не штурнут другая фишка, причем обе фишки возвращаются для ремонта в тихую бухту (клетка № 22).

29 **Стамбул (порт Турции).** Попавший сюда садится на пароход Ситроффота и переезжает сразу в Севастополь (клетка № 39).

30 **Черное море.** Пароход терит якорю и причаливает к берегам Румынии. Его задерживают румынские власти, и пассажиры теряют

два хода, сухопутным путем возвращаются в Швейцарию (клетка № 15).

31 **Одесса.** Отсюда пассажир едет пароходом в Севастополь (клетка № 39).

32 **Негороволо (станция на границе СССР).**

33 **Посадка в скорый поезд.** останавливающийся только на нечетных остановках (1, 3 и 5). Поэтому, если выбрасываются кости 2, 4, 6, они считаются недействительными, и ход терится.

34 **Осмотр совхоза.** Из совхоза делается маленькая прогулка пешком. Отсюда действительны только кости 1, 2, 3. Если выбрасываются 4, 5 и 6, игрок пропускает ход.

35 **Отдых в мотеле.** Пропускают один ход, 3 ходом действительны только кости 1, 2, 3.

36 **Попавший в эту клетку возвращается в Негороволо** чтобы отсюда продолжать путешествие.

37 **Попавший сюда узнает, что в Минске устраивается антивоенный, и едет туда.**

38 **Антивоенный в Минске.** Попавший сюда улетает на аэроплане в Москву (клетка № 45).

40 **Ялта.** Поезда на катере в Севастополь (№ 39).

41 **Артек.** Здесь игрок попадает в детский пионерлагерь и пропускает три хода.

44 **Днепрогэс.** Осмотр Днепрогэса (пропускается один ход). Отсюда по Днепру возвращение в Киев (№ 43).

«Из Саара в Москву» (1936). Игровое поле и правила. Финиш игры — картинка под № 45 с изображением немецких пионеров на фоне московского Кремля

К главе «Политпросвещение в настольной игре»

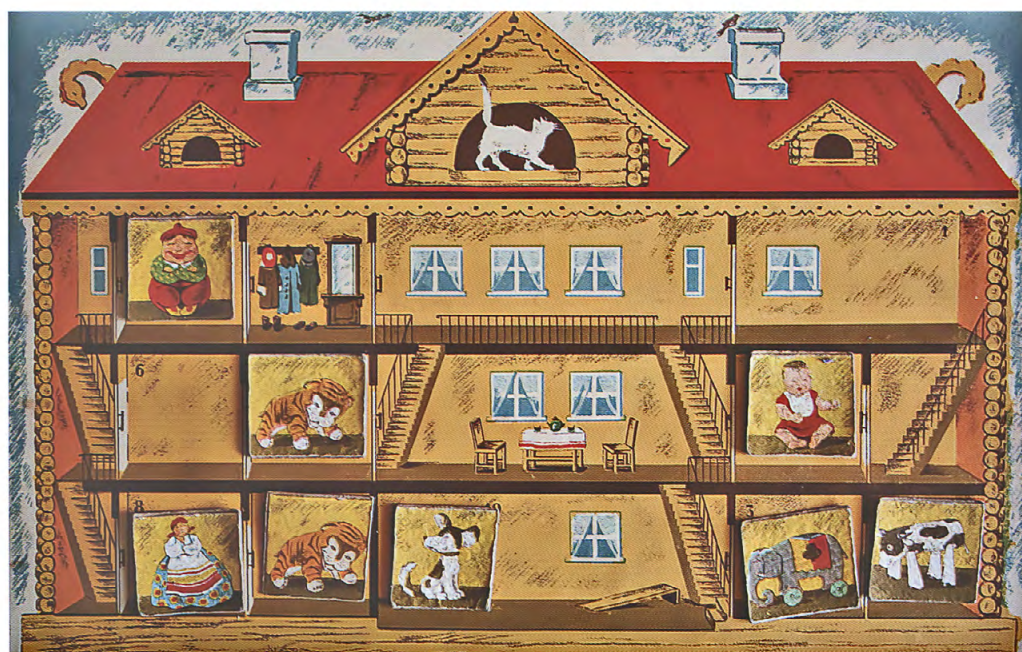
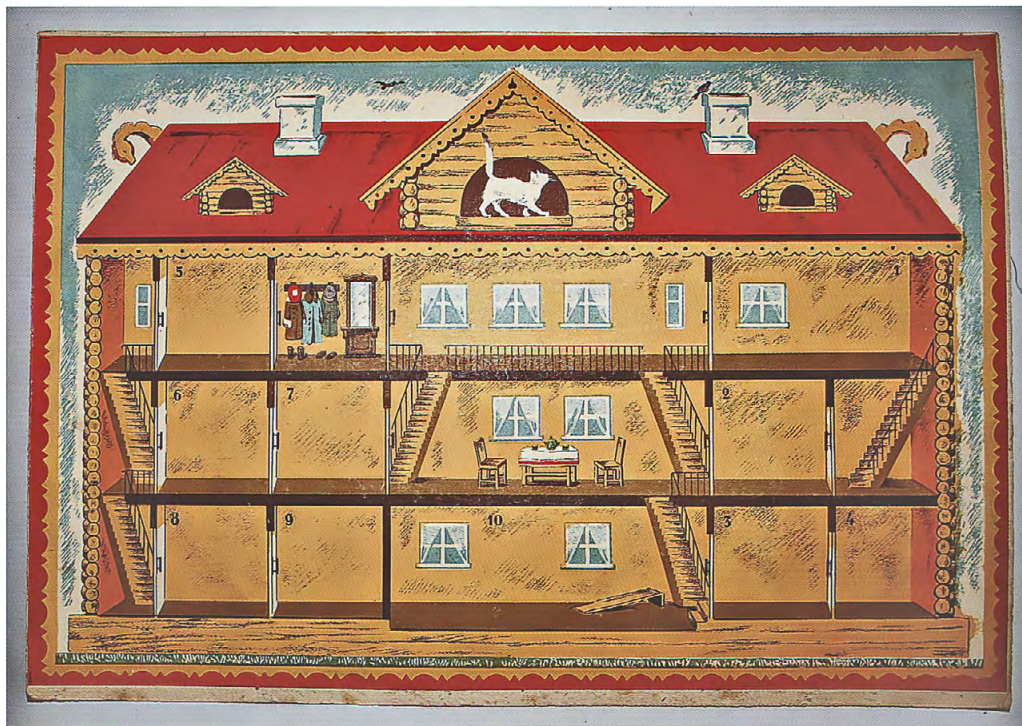


«Звезда» (1930-е). Коробка, игровое поле и фишки для игры



«Палочка-выручалочка» (1955). Игровое поле

К главе «Картинки для советского детского сада»



«Лилин домик» (1940). Игровое поле для игры. Карточки на игровом поле

К главе «День леса и туризм»



«В лесной глуши» (1936). Игровое поле и фишки для игры

К главе «День леса и туризм»



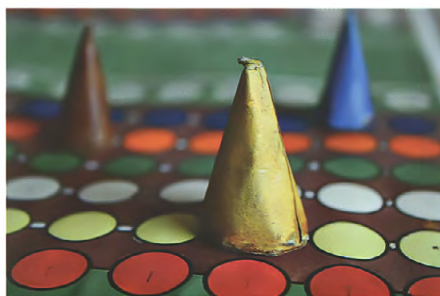
«Юные туристы» (1954). Коробка, игровое поле и фишки-кубики для игры

К главе «За спорт и здоровый образ жизни»



«Береги здоровье. Новая гигиеническая игра» (1927). Обложка и игровое поле (с рисунками на тему санитарно-гигиенического просвещения)

К главе «За спорт и здоровый образ жизни»



Игра-макет «Кросс». (1960–1970-е) Макет (125 × 45 см) изготовлен для игротехи



Обложка игры «Бой отрядов» (1931). Игра готовит военнотружущих к реальным боевым действиям

К главе «Ностальгия по настольной игре»



Карты для игры «Колокол и молоток» (1930-е)

«Красин» и «Челюскин» на картонажном поле

Подвиг и героизм принадлежали к списку тем, традиционно рекомендуемых для детского чтения. Благоприятным материалом были рассказы о путешественниках, покорителях морских стихий и труднодоступных земель (от льдов Арктики до пустынь Африки). Русскому юношеству рассказывалось об экспедициях, совершаемых учеными с мировым именем (Ф. Нансен, Д. Ливингстон, Г. Стэнли). В советских изданиях 1920–1930-х годов первое место было отдано экспедициям на Север — Советский Союз активно осваивал Арктику¹.

Достижения СССР в освоении Севера по значению равнялись со строительством Днепрогэса и Магнитогорска. Ледоколы «Красин» и «Малыгин» в 1928 году участвовали в международной экспедиции в Северном ледовитом океане по спасению экипажа дирижабля «Италия». Тем самым была подтверждена на деле верность лозунгам интернационализма, а также продемонстрирована техническая оснащенность советских судов для освоения Севера. Во всех газетах цитировались слова, переданные по радио командиром «Красина»: «Мы весьма удовлетворены, что флаг СССР гордо развевается во льдах Ледовитого океана». Эти слова гордости за свою страну трактовались в прессе как скрытая угроза врагам советского государства. В репортаже из «Мурзилкиной газеты» (1928. № 9) звучала откровенная насмешка над организатором экспедиции Нобиле, который собирался поставить крест у Северного полюса: «Но не удалось ему!»* Негативные коннотации ставили под сомнение саму идею интернационального долга, ради которой рисковали жизнью участники спасательной экспедиции.

Крупным социально-политическим событием стало спасение экипажа судна «Челюскин», раздавленного льдами в Чукотском море в феврале 1934 года. По сути, это была крупная неудача, однако организация спасения челюскинцев искупала факт провала экспедиции. Советские люди восхищались мужеством полярников, оказавшихся на льдине, и бесстрашием летчиков, которые осуществляли полеты в сложных метеорологических условиях. Доставить на большую землю удалось всех участников экспедиции (всего сто четыре человека). Такое бережное отношение к жизни каждого гражданина вызывало чувство гордости за советскую страну.

* Неудача с установкой креста использовалась как средство антирелигиозной пропаганды. «Дирижабль целые два часа кружился над полюсом, пока спускали на лед дубовый крест. Из-за этого пустого занятия Нобиле пропустил время для возвращения на Шпицберген» (Шпанов Н. Полярный поход «Красина». М.: Крестьянская газета, 1929. С. 6).

Советский Союз!
За вас каждым мускулом
Держусь — и горжусь:
Челюскинцы — русские!
(М. Цветаева, «Челюскинцы»)²

Государственная забота касалась преимущественно тех героев Севера, которые были в центре событий, имевших международный резонанс. На международное внимание рассчитывали создатели советского арктического павильона на Всемирной выставке в Нью-Йорке. Возле него был установлен краснокрылый самолет, на котором Чкалов совершил беспосадочный перелет в Америку, и знаменитая папанинская палатка, простоявшая на дрейфующей льдине девять месяцев.

Героям Севера посвящались газетные репортажи, сборники воспоминаний, рассказы³. Многие из них были написаны от лица участников экспедиций (полярники привлекались также к составлению настольных игр)⁴. Несмотря на подчеркнутый документализм, история ледовых походов изобиловала многочисленными купюрами⁵. Убиралось все, что мешало созданию идеального образа героя-полярника. Все участники полярных экспедиций, независимо от профессии и социального статуса, представляли новый тип советского человека, обычного в своем героизме. Стихотворение С. Маршака «Рассказ о неизвестном герое», опубликованное в газете «Правда» в 1937 году, иллюстрировало идею о том, что в советской стране каждый готов совершить подвиг⁶. Поэтому поиск юноши, который спас из пожара ребенка, не может привести к успеху:

Многие парни
Плечисты и крепки.
Многие носят
Футболки и кепки.
Много в столице
Почетных
Значков.
К славному подвигу
Каждый
Готов!

* Юрий Гекко, бывший участником экспедиции по спасению Нобиле, составил игру «„Красин” и „Малыгин”. Полярный поход советских ледоколов». [Л.:] Осоавиахим, 1928.

** Так, вне общественного внимания оказался героический пешеходный проход пятидесяти трех полярников после того, как они были доставлены с льдины на материк (Левинсон К.А. Об одной выпавшей странице челюскинской эпопеи // Одиссей. Человек в истории. Путешествие как историко-культурный феномен. М.: ИВИ РАН, 2010).

*** «Стихотворение написано по следам действительного события на материале публикаций в „Правде” (1936, 13 и 14 июля), где сообщалось о пожаре в доме по Рождественскому бульвару в Москве, о молодом человеке, спасшем женщину и пожелавшем остаться неизвестным» (Русская поэзия детям. Т. 2. С. 715–716).



Игра в «челюскинцев»

Ах вы, льдины-холодины,
Не ходите в океан;
Все равно к нам в лагерь Шмидта
Долетит аэроплан!...

Посмотри на небо, крошка,
Что такое там гудит?
Подождем еще немножко—
Это летчик к нам летит.

И возьмет он нас с собою,
Надоел все лед и лед.
И помчимся мы стрелою
За далекий небосвод...

Встретит их в краю родимом
В ликование вся страна.
Эти дни в душе народа,
Сохранятся навсегда!

Фотография и стихотворный текст к статье Л. Азаревич и М. Черемшанской
«Опыт игры в „челюскинцев“» (1935)

В книге «Как мы спасли челюскинцев» (М.: Правда, 1934) летчики рассказывали о своем подвиге как о поступке, естественном для каждого советского человека. Но «простодушный дискурс» не должен был вводить в заблуждение: книга посвящена настоящим героям. «Книга семи героев Советского Союза — волнующая поэма о новых людях, гражданах советской страны, которых ведет партия во главе со Сталиным и для которых не существует неприступных крепостей. Героев-летчиков характеризует бесстрашная преданность социалистической родине, преданность делу трудящихся, высокое мастерство в технике летного дела. Все семь героев встают перед молодым поколением страны как

живой и манящий пример»⁴ (в перечне достоинств профессионализм летчиков на последнем месте).

Спасение полярников расценивалось как зримый пример взаимодействия людей в системе сильного государства. Название сборника рассказов для детей «Помощь идет» Бориса Житкова отразило идею такого взаимодействия⁵. О взаимодействии говорилось на встречах полярников с детьми (эти встречи широко освещались в прессе). Герой Советского Союза М.В. Водопьянов так объяснял детям успех спасательной операции: «Вы знаете, ребята, что к Северному полюсу человечество давно стремилось. Люди гибли потому, что они были одиноки. А мы не одиноки были, за нами следила огромная мощная страна, за нами следил великий Сталин»⁵.

Покорителям Севера была отведена важнейшая роль в воспитательной доктрине советского героизма. От работников детских садов и учителей требовалось уделить особое внимание «коллективной героике: героизму в катастрофические моменты»⁶. Педагогическая и журналистская деятельность давала свои результаты: папанинцами и челюскинцами хотели стать все советские дети, без возрастных или гендерных ограничений. О самолетах, ледоколах и подвигах мечтали не только мальчики, но и девочки.

А тихая девочка мне сказала:
«Нет лучше мечты моей:
Я вырасту летчиком — словно Чкалов,
Помчусь через семь морей»

(В. Гусев)⁷.

В городских дворах дети самозабвенно играли в красинцев-малыгинцев и челюскинцев-папанинцев, воображая себя участниками полярных экипажей^{**}. Стремление играть в такие игры служило подтверждением факта социальной активности советских детей. «Советские дети чутко реагируют на каждое выдающееся событие в жизни своей родины. В каждом дворе «дрейфуют на льдине», «перелетают через полюс», «славят стахановские рекорды»⁸.

Специальные выпуски детских журналов, посвященные подвигу челюскинцев, печатали материалы с оперативностью газеты. Журнал «Затейник» публиковал стихи на полярную тему для заучивания и декламации⁹. В «Мурзилке» 1934 года вышел рассказ Л. Кассиля «Льдина-холодина», в котором рассказывалось о возвращении домой одного из полярников. Рассказ Кассиля

* В рассказе «Наводнение» из сборника Житкова капитан корабля остается на своем посту, хотя его семья находится в опасности. В это время другие люди берут на себя заботу о его семье («здесь вы помогали нашим, а там товарищи спасли ваших»).

** «Во всех городах, в каждом дворе, в ту пору ребята играли в челюскинцев, в героев-летчиков. Меня почему-то постоянно выбирали в игре то Михаилом Водопьяновым, то радистом Эрнестом Кренкелем» (Соколовский А. В Колобовском переулке. Рассказ о своем детстве. М.: Дет. лит., 1981. С. 19).

переводил ситуацию подвига в домашний регистр (дети ждут возвращения отца). Зато в «Песне о героях» Е. Благиной акцент сделан на идейно-политическом значении подвига полярников:

Тогда расступился туман. И снег
Засыпал звездами лед.
Тогда увидали сто человек
Летящий к ним самолет.
Тогда закричали все. И в миг
Весь мир облетел этот крик:
— Весь мир на тебя глядит, большевик!
Он будет твой, большевик!¹⁰

В помощь воспитателям издавались сценарии подвижных игр со стихотворными текстами на тему подвига и взаимопомощи.

Много трудностей в пути
Нужно нам перенести.
Предрешает наш успех
Дисциплина, бодрость, смех.
Лево руля, право руля,
Волны режут нос корабля.
Эй, рулевой, вперед смотри!
Раз, два, три!¹¹

Детские писатели рассказывали об играх в полярников на страницах своих произведений. Образец игры в «Челюскина» описан в книге Б. Житкова «Что я видел» (1939). Воспитательница рассказала детям про поход «Челюскина», а после предложила соорудить пароход из скамеек и поиграть в экспедицию. «И мы там жили, и мы ехали все на этом пароходе. А Гриц был Шмидт, который был самый главный. А я был Воронин, который был капитан. И у девочек были куклы. Они тоже ехали с нами. А потом Гриц сказал, что наш пароход сейчас потонет, потому что его лед поломает. И чтоб все выходили, а то все утонут. Все вышли и кукол тоже вынесли. <...> И потом мы из скамеек делали палатки. Мы их заборчиками ставили, чтобы у всех были домики. А потом мы были летчики, и мы руки ставили, как самолет, и делали „Р-р-р!“»¹². Дети играли по вдохновению, хотя и под руководством воспитательницы.

Игра, описанная Житковым, проходила в летнее время. Украинское жаркое лето не мешало игре, посвященной спасательной экспедиции. Массовые игры на тему освоения полюса организовывались в ЦПКиО им. Горького

в периоды летних каникул в 1935–1937 годах: под июльским солнцем дети забирались на ледоколы и самолеты, макеты которых были сооружены в парке (участникам игры выдавались морские бинокли и авиационные шлемы). В «Артеке» предполагалось провести игру «К Северному полюсу на поиски „Италии“», разработанную на Центральной станции детского досуга и развлечений при ЦК ВЛКСМ и Наркомпросе. Описание игры открывалось романтичным вступлением: «Кто из вас, ребята, не мечтал очутиться вместе с героями-красинцами среди могучих льдов Северного полярного моря? А не задумывались ли вы над тем, что это возможно — стоит только захотеть, немного пошевелить мозгами, порыться в интересных книгах и картах и... двинуться в путь? А кто, как не вы, ребята, любит все новое, живое и смелое! Так не стоит завидовать „красинцам“... Итак, в путь!»¹³ Игре предшествовал сбор материала о ледоколах «Красин» и «Малыгин». После этого распределялись роли и начиналась «полярная» игра на черноморском берегу.

Сложнее, с практической точки зрения, было проведение игр на тему спасения челюскинцев зимой (холодная погода ограничивала время проведения на улице). Но и здесь активность педагогов и методистов помогала преодолевать трудности. Материалы с разработками и фотографиями подвижных игр в челюскинцев-папанинцев распространялись через рекомендательные сборники. В экспериментальном детском саду Московской области была организована многодневная игра в челюскинцев. Воспитательница подробно описала все этапы подготовки и проведения этой игры. Ей предшествовало чтение рассказа Т. Жуковской «Маленьким детям о челюскинцах». Чтобы игра имела серьезный настрой, детям читали репортажи из газет. «Можно было опасаться, что они [дети] увидят в этом походе просто интересное приключение; этого ни в коем случае нельзя было допускать»¹⁴. После чтения началось строительство ледохода из снега и деревянных палок. Важным игровым моментом было разыгрывание сцены прощания полярников с родными. Помог рассказ Кассиля «Льдина-холодина» (опубликован в «Мурзилке» в 1934 году), где описано прощание полярного радиста Кренкеля с семьей. За несколько зимних дней дети построили корабль и с удовольствием играли в него. Когда наступила весна и сооружение из снега растаяло, игру перенесли в помещение. По словам воспитательницы, все были в восторге от ролей героев-полярников. Однако больше всего детям нравилось носить на руках куклу, изображавшую новорожденную Карину (девочка родилась в Карском море). Приходилось признать, что традиционная игра в дочки-матери была интереснее актуальных «челюскинцев».

Фотографии и свидетельства очевидцев запечатлели игры в челюскинцев, проведенные в советских детских садах. Факт похода полярников по детским садам кажется фантастической выдумкой. Однако такие хождения советских

знаменитостей в детский народ действительно были. Гостем у малышей столичного детского сада стал Семен Буденный (этому событию посвящена книжка-картинка Л. Кассиля «Буденыши»). В детский сад на станции Сходно приехал знаменитый Папанин. Встрече предшествовала основательная подготовка. «Ребята уже много раз играли в лагерь папанинцев, распределяя между собой роли Папанина, Ширшова, Кренкеля, Федорова. Все этапы героической борьбы были ими в совершенстве изучены»¹⁵. Несмотря на хорошую подготовку мероприятия, дети «сидели словно заколдованные» и оживились только после ухода героя Севера. Тяжелым этот «поход» показался и Папанину. Играть в папанинцев и общаться с Папаниным — это разные вещи. При этом дети искренне разделяли со взрослыми переживания за полярников, о судьбе которых они так много слышали. История спасения (взрослых, ребенка и даже собак) была воплощенной «мечтой для младшего возраста» (М. Цветаева) и вдохновляла детей на игру десятилетия спустя после реальных событий. С подачи А. Барто стало известно стихотворение, написанное от лица маленького мальчика:

Челюскинцы-дорогинцы,
Как боялся я весны,
Как боялся я весны!
Зря боялся я весны:
Челюскинцы-дорогинцы,
Все равно вы спасены.

В этих строчках звучала та простодушная искренность, которая требовалась в обязательном порядке от детского писателя*.

Специалистам-игроведам было поручено разработать на материале ледовых походов систему настольных игр. Подвижные игры в красинцев-челюскинцев были играми-драматизациями, не предполагавшими принципа соревновательности. В настольных же играх противостояние сторон является обязательным. От игроведов требовалось придать этому противостоянию идейно правильный характер (при соблюдении фактической достоверности). Точкой отталкивания стали европейские настольные игры о первопроходцах Арктики. Немецкое издание «Путешествие на Северный полюс. Новая игра для немецкого юношества» (Die Fahrt nach dem Nordpol. Neues Spiel für die deutsche Jugend. Berlin: Verlag von Siegfried Gronbach, 1869) представляло собой разноцветную карту Гренландии и Северного полюса, с изображенными на ней экзотическими обитателями этих мест. Игра велась с трех концов игрового поля,

* Авторство стихка Барто приписала пятилетнему мальчику, невольно разыграв мэтров советской детской литературы: Маршак и Чуковский цитировали «челюскинцев-дорогинцев» с самых высоких трибун (Барто А.Л. Записки детского поэта. М.: Советский писатель, 1976. С. 17).



Немецкая игра «Die Fahrt nach dem Nordpol» («Поездка на Северный полюс», 1869)

обозначенных как места отправления немецкой, английской и французской экспедиций. Игроки передвигали фишки согласно показаниям кости по линии в форме зигзага. Такая линия игрового маршрута графически изображала трудность продвижения во льдах. Ускорения и замедления в игре мотивировались реалиями пути (корабль замерзает во льдах, сталкивается с айсбергом и т.д.). Победителем оказывался тот, кто быстрее проходил маршрут.

Игра была вложена в папку с красочным изображением зажатого во льдах парусника. Столь же красочно было оформлено советское издание игры под названием «Путешествие на Северный полюс» (1927), только точек отправления там было четыре (добавилась советская экспедиция). По краям игрового поля помещались экзотические картинки с видами Арктики, а в центре — фигура северного медведя.

Советские игры на тему спасательных экспедиций акцентировали внимание не на экзотике севера, а на идее взаимопомощи. Для этого были разработаны новые типы игр, в которых игроки соревновались не в скорости, а в результативности оказания помощи. Издание «Ледокол „Красин“. Игра — спасательная экспедиция в Арктику» (В.И. Бургштейн и А.И. Крутихин, худ. Н.А. Мусатов, 1930), выпущенное на московской фабрике игр «Детское творчество», имело несколько изданий (в том числе на грузинском, армянском и татарском языках). Тираж игры был значительным (10 тысяч экземпляров). Составители игры поставили целью передать на игровом поле идеи взаимопомощи при выполнении интернационального долга: «Отобразить в игре героический поход ледоколов „Красин” и „Малыгин”, сохраняя историческую точность событий, является трудно разрешимой задачей. Создавая игру, мы поставили своей задачей сохранить карту действительных событий и выявить на той карте основную цель и достижение героической экспедиции, т.е. спасение погибающих людей на суше и на льдинах».

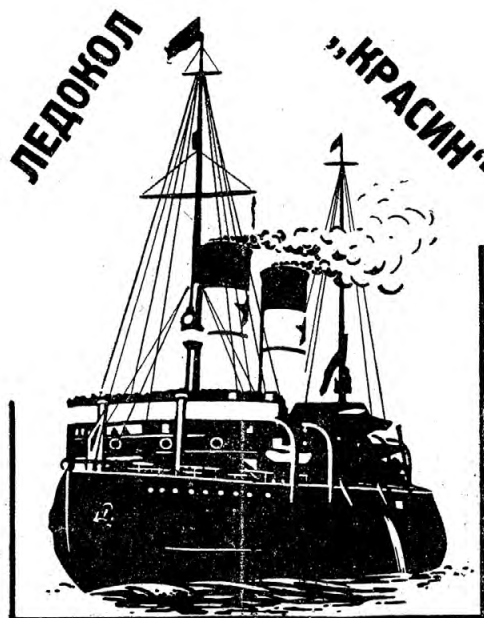
Игра состояла из плана-карты, двух металлических кораблей, двадцати круглых синих фишек, пятнадцати льдин и каталки для выбрасывания очков. Цифры на обороте некоторых льдин и синих фишек обозначали число спасенных на льдинах и на суше. В начале игры льдины и круглые фишки ставятся произвольно (льдины на синих квадратах, фишки на красных). Корабли же устанавливаются на позиции «Ленинград». Игру начинает тот, кто выкинул самое большое число очков. Передвинуть свой корабль он может на любой номер по пути морского канала, но не более чем на три деления. Следующий игрок получает право передвинуть свой корабль на столько делений, сколько показывает цифра остановки первого корабля (так что первому игроку выгоднее выбирать цифру поменьше). Это правило действует, пока корабль не вошел в океан.

В океане передвижение кораблей осуществляется по пунктирным квадратам в любом направлении (кроме диагоналей). Когда по пути встречается

льдина и количество очков позволяет на нее перейти, то играющий снимает льдину с плана и смотрит, сколько на обороте указано погибающих. Если играющий остановит свой корабль на пунктирном квадрате, от которого идут красные стрелки к синему кружку, то он имеет право послать для разведки аэроплан, то есть снимает круглую фишку и смотрит, нет ли на обороте цифры с указанием спасенных на земле.

Выбор направления в океане происходит по усмотрению играющего: он направляет свой корабль по количеству выпавших очков туда, где, по его мнению, он может найти и спасти погибающих. Выигрывает тот, кто спасет больше человек. Идея оказания помощи могла быть усилена в варианте финала: игроки договариваются вернуться в Ленинград (по количеству выпавших очков), оказывая в пути помощь тонущему пассажирскому пароходу.

Издание «Ледокол „Красин”» (Л.: Начатки знаний, 1929), составленное Е.Е. Тамручи, предназначалось для молодежи и взрослых (элементы шахматных правил усложняли игру). Цель игры — провести ледокол «Красин» через льды и ураганы к участникам пострадавшей экспедиции с дирижабля «Италия», спасти их и благополучно вернуться в СССР. В игре принимают участие два человека. Один из них играет льдами и ураганами северной стихии, а другой — ледоколом «Красин» и помогающими ему гидро- и аэропланами. Одна сторона имеет две фигуры, изображающие ураганы. Вторая сторона — пять фигур (ледокол «Красин», два гидроплана, два аэроплана). «Красин» (большая красная фигура) ставится на клетки с красной звездой. Гидро- и аэропланы помещаются на соседние с ледоколом клетки. Голубые фигурки малых льдин ставятся на двенадцать клеток у полярного круга. Ураганы — синие воронкообразные фигуры — ставятся у полярного круга на места, обозначенные черными кружочками. Большая льдина с участниками экспедиции (голубая фигура с черным флагом) помещается на полярный круг, в кружок, от которого начинается линия течения. У каждой из фигур свои правила передвижения. «Красин» идет вперед по всем направлениям на одну клетку. Гидропланы ходят шахматным конем, а аэропланы в любом направлении на три клетки. Малые льдины ходят по всем направлениям на одну клетку, а ураганы на три. Большая льдина передвигается только на соседнюю клетку по течению, обозначенному темной линией. Игра ведется по способу шахмат, то есть фигура, защищенная другой фигурой, не бьется. Все фигуры нападают по своей линии клеток, гидро- и аэропланы могут бить через фигуры. Задача игрока со стороны северной стихии — провести большую льдину под защитой малых льдин и ураганов по течению до последней точки этого течения, где большая льдина тает и сидящие на ней люди гибнут. Задача «Красина» — пробиться ледоколом и гидро- и аэропланами через льды и ураганы к большой льдине, забрать с нее людей и вернуться в СССР. Соревнование сторон в этой игре основано на противостоянии



**ТРЕТЬЕ ИЗДАНИЕ
ИГРА ИМЕЕТСЯ В НАШЕМ ИЗДАНИИ
НА ГРУЗИНСКОМ, АРМЯНСКОМ И
ТАТАРСКОМ ЯЗЫКАХ.**



ПРОФ. САМОЙЛОВИЧ



Ледокол „КРАСИН“.

Игра — спасательная экспедиция в Арктику.

Игру составили: { В. И. Бурштейн.
А. И. Крутихин.

Вариант финала игры по идее М. В. Неvejeва.
Художник Н. А. Мусатов.

ПРЕДИСЛОВИЕ.

Отразить в игре героический поход ледоколов „Красин“ и „Мальгин“, сохраняя историческую точность событий, является трудно-разрешимой задачей.

Создавая игру, мы поставили своей задачей сохранить карту действительных событий и выявить на этой карте основную цель и достижения героической экспедиции, т.е. спасение погибающих людей на суше и на льдинах.

В игре это спасение и способы его являются, конечно, условными, так же как условностью является игра вообще.

С чувством глубокого уважения посвящаем свой труд героям Арктики.

АВТОРЫ.

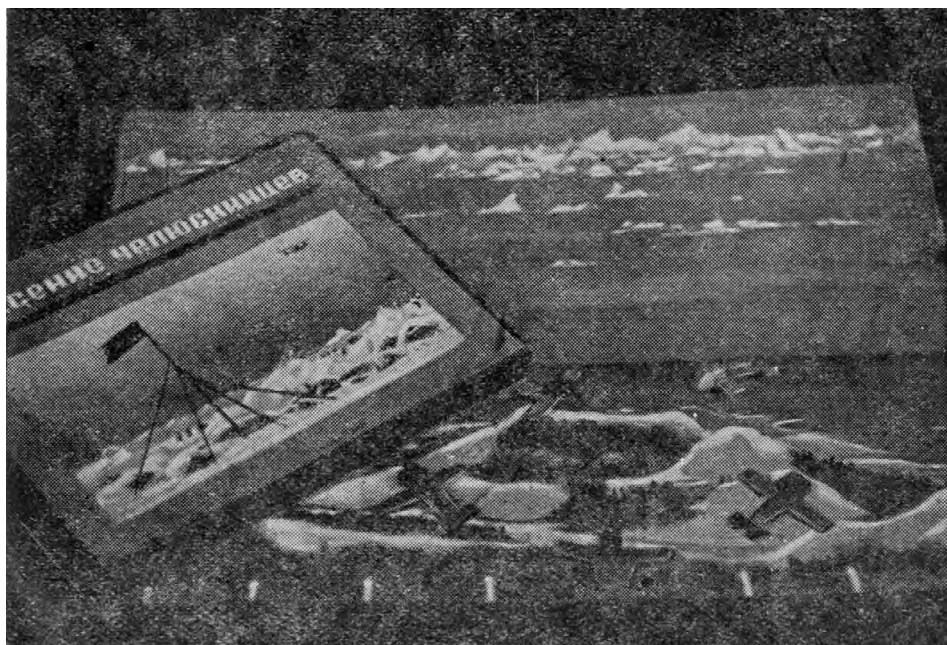


ЛЕТЧИК ЧУХОВСКИЙ



ТОВАРИЩ ОРАС

«Ледокол „Красин“. Игра — спасательная экспедиция в Арктику» (1930)



«Спасение челюскинцев» (1939)

человека и стихии, что определило романтический пафос и культурные коннотации в играх, посвященных «Красину» и «Малыгину»*.

В изданиях на тему подвига челюскинцев романтики стало значительно меньше — ее вытеснила социально-политическая риторика, господствовавшая в 1930-е годы. Первым освещением подвига челюскинцев в настольной игре была публикация под названием «Спасение челюскинцев» в журнале «Пионер» за 1934 год (перепечатка в журнале «Мурзилка» за тот же год). Детям предлагалось вырезать семь квадратов-самолетов, написав на них имена летчиков-героев. После этого путем жеребьевки распределить самолеты и начать игру в установленном порядке: первым начинает Ляпидевский, последним выходит самолет Слепнева (составители игры во всем следовали фактам). На карту, где написано «лагерь Шмидта», кладут кружочки из картона (по три кружочка на человека). Каждый ставит свой самолет на место, где обозначена буквами фамилия его летчика. Таких мест всего четыре (на трех по два летчика и Ляпидевский отдельно). От места стоянки самолетов начерчено четыре маршрута. Игра идет двумя косточками. Одна показывает длину перелета, а другая — погоду: 1) встречный ветер (минус один бал от выпавших на другом кубике очков); 2) тихую погоду (ход соответствует показаниям

* «Подвиг „Красина“, героизм его и экипажа „Малыгин“ — величайшее событие культурной истории современности. Спасение дирижабля „Италия“ говорит о великой героике коллективных подвигов, о пафосе и красоте мужества и силы» («Красин» и «Малыгин». Полярный поход советских ледоколов. Типолит. «Вестник Ленинградского совета». Изд. Осоавиахим, 1928. С. 3).

первой кости); 3) попутный ветер (плюс один ход); 4–5) туман, пурга (нужно кинуть еще раз и отойти на выпавшее число назад). Когда самолет долетит до Ванкарема, игроки переходят на льдину. Для передвижений по этому участку маршрута нужно не меньше четырех очков. Столько же надо, чтобы спасти полярников. На каждом из маршрутов обозначены осложнения: испорчен аэродром (пропуск хода), ущелье (ход назад), база (дополнительный ход), радиостанция (можно бросить кость еще раз, выбирая погоду лучше). Выиграл тот, кто спас больше людей.

По схеме игры, напечатанной в «Пионере» и «Мурзилке», была составлена игра В.М. Федяевской и Н.М. Шульмана «Спасение челюскинцев». Игра сопровождалась подробным текстом-рассказом. Вдохновленные образами героических полярников дети собираются устроить во дворе игру «в челюскинцев». Но снег растаял, так что играть в Северный полюс уже не получится. Тогда за дело берется сосед, товарищ Миронов, который рассказывает детям о подвиге советских полярников. «Советскому ученому по фамилии Шмидт много раз приходилось плавать по северному океану. Один раз Шмидт получил письмо из Кремля, прочел это письмо и сказал своим товарищам: „Собирайтесь. В дальнейшем плавание отправляемся, на север, к Ледовитому океану. Начальником плавания назначили меня”». Рассказчик исполнен гордости за советскую страну, ее граждан и даже за суровые природные условия («почти вся вода замерзла, в лед превратилась; потому и называется океан Ледовитым. Вот какой есть океан у советской земли»)¹⁶. Товарищ Миронов предлагает сделать настольную игру на тему спасения челюскинцев. Игра состоит из большой карты, изображающей Арктику с лагерем челюскинцев, самолетов (фишек) и кубика. Отдельные стороны кубика имеют надписи «ясно», «снег», «ветер», «туман». Каждый играющий берет себе один из самолетов, ставит на любое место, помеченное стрелочкой, и с этого места совершает «полеты» в лагерь с целью спасения челюскинцев. Выпавшие на кубике цифры указывают на благоприятные или неблагоприятные условия для совершения полетов.

Для детских настольных игр был выпущен «Набор печатей для составления и зарисования картин из жизни Арктики и эпизодов героического похода челюскинцев». С помощью печатей можно было делать картинки и раскрашивать их. «Рисунки, созданные детьми, знакомят их с природою Арктики и закрепляют в памяти героический поход челюскинцев, их жизнь и борьбу за спасение людей и имущества, организованную под гениальным руководством любимого вождя трудящихся тов. Сталина».

Широкое освещение в советской прессе получила героическая история женщин-летчиц, участниц перелета на самолете «Родина» в сентябре 1938 года. И хотя на «Челюскине» тоже были женщины, подвиг полярников воспевался как мужской. История самолета «Родина» компенсировала гендерный перекос.

Валентина Гризодубова, Полина Осипенко и Марина Раскова вылетели из Москвы на Дальний Восток с целью побить женский мировой рекорд дальнего перелета. Побить рекорд не удалось — самолет был вынужден совершить в тайге аварийную посадку. Итог перелета можно было трактовать как неудачу (неудачей была и гибель «Челюскина»). Однако событию придавался позитивно-утверждающий смысл: организованный поиск самолета и спасение летчиц представляли собой пример заботы государства о женщинах. История их спасения описывалась в рассказах для детского чтения и в настольных играх. Издание «Самолет „Родина“. Постановка для теневого театра» (1939) состояло из бумажных фигур и декораций для теневого театра. К игре прикладывался стихотворный сценарий и прозаический рассказ об экипаже самолета «Родина». «На этом самолете отважные летчицы Валентина Гризодубова, Полина Осипенко и Марина Раскова, выполняя задание партии и товарища Сталина, полетели в беспосадочный перелет Москва — Дальний Восток. Путь был далекий, лететь было очень трудно. Смелым летчицам мешали туман, дождь, грязь. Бензин кончился. Пришлось делать вынужденную посадку на болото в тайге. Кабина, в которой была Марина Раскова, могла при посадке разбиться, поэтому Раскова перед посадкой спустилась с парашютом в тайгу». Сделано это было по приказу Гризодубовой. В результате Раскова провела десять дней в тайге. Об этом она рассказала в нескольких репортажах. Детям особенно был интересен эпизод встречи с медведем — летчица спаслась тем, что притворилась мертвой. В игре этот эпизод был представлен бумажной фигурой медведя.

Сценарий к игре был разбит на сцены. Начиналось действие с эпизода на фоне стен и башен Кремля:

Над Москвою небо сине,
Час прощанья недалек:
Три подруги-героини
Улетают на Восток.

Следующая сцена происходит на месте посадки самолета:

Не дрожит рука пилота,
Зоркий глаз не подведет,
На таежное болото
Опустился самолет.

Выставляются три фигуры летчиц:

Осмотрели всю машину:
Цел красавец-самолет.
Все в порядке, но Марина
Как теперь подруг найдет?

После этого показывается фигура летчицы, поднимающей руку для выстрела:

Грянул выстрел. Где Раскова?
Услыхала ли она?
Но тайга молчит сурово.
Сосны. Ели. Тишина.

Представление в картонажном театре завершается гимном советским женщинам:

Своих героинь прославит народ
за то, что смелы и сильны,
он песню поет про славный полет,
про женщин крылатой страны.

Подвигу советских женщин была посвящена картонажная панорама «Отважные летчицы»¹⁷. На фоне пейзажных панорам разыгрывалась драма борьбы за жизнь. Игре предшествовал рассказ о судьбе летчиц, основанный на публикациях из газет.

Текстовое сопровождение настольных игр повторяло стилистику советских газет. Однако в пространстве игрового поля действовали правила игры, а не законы советской прессы. Итог противостояния сил в публицистическом тексте всегда предопределен. Иное дело в игре, где каждая из противодействующих сторон, будь то северная стихия или отважные полярники, имеет равные шансы на победу. Корректировки правил не могли полностью отменить основного принципа игры, исход которой зависит от случая и удачи*. Сколько покорителей Севера испытали на себе удары судьбы! Вариативность итога делала настольную игру ближе к жизни, чем газетный репортаж или журнальная статья. Очевидность этого привела к тому, что к концу 1930-х годов настольные игры на героические темы перестали издаваться для советских детей.

* Составители «героических» игр не избежали политического обвинения в формализме. Если Шостаковича обвиняли в «сумбуре вместо музыки», то авторов игр — в использовании традиционных игровых приемов. «Игра на тему о первом беспосадочном полете по Сталинской трассе тт. Чкалова, Байдукова и Беляева («По пути героев») сводится к передвижению, зависящему только от случайности, с большим количеством остановок; природные «препятствия» в игре непреодолимы. Т.о. ребенок получает извращенное представление о событии, в котором нашло яркое выражение мужество героических сынов нашей Родины, их ответственная борьба с природой, настойчивое преодоление препятствий». (Игрушка. 1938. № 7. С.9).

Картинки для советского детского сада

Советская эпоха требовала новых тем и нового стиля для рассказа о ребенке и окружающем его мире. Сентиментальные образы детей и комические ситуации из детской жизни мало подходили для новых изданий*. Требовались новые жанры и герои. Это хорошо понимали издатели первых советских журналов для детей. «То, что может особенно занять внимание маленьких, — сказка и балагурная поэзия, — едва ли теперь может быть особенно рекомендовано. Редакция „Искорки“ ставит своей задачей создание маленького реалистического рассказа, раздвигающего рамки детского сознания, толкающего детей к активности и приближающего к социальным заданиям нашего времени»¹. Перечень отделов журнала указывал на круг новых тем, отнесенных к числу детских: «современность (текущие события, революционные праздники, пионерство), труд и производство (техника, победа коллективных усилий, город и деревня), детская жизнь (детское творчество, игры, юмор), природа (наблюдения и легкие опыты)». Эти же темы служили материалом для игр и занятий в детском саду.

На помощь воспитателям приходили настольные игры с их наглядностью и иллюстративностью. Предпочтение отдавалось кубикам, предметным лото, парным и разрезным картинкам и квартетам. В брошюрах, посвященных методике работы с настольно-печатной игрой, объяснялось педагогическое значение игр с картинками: они дают избирательное изображение предметов или явлений, подчеркивая суть; находятся в полном распоряжении ребенка; развивают его наблюдательность, мышление и речь. Признаком советского дискурса было указание на социальную активность играющих в коллективе детей**. Методисты советовали совмещать игры в лото с подвижными играми. Вариант такого занятия — «игра с поручениями». Карточки лото спрятаны воспитателем в разных местах, и детям надо найти эти картинки, собирая их по одному признаку. Предлагалось усложнять сюжеты картинок для работы с детьми старшего дошкольного возраста. С ними можно играть в квартеты, но без обращения к единой карте: ребенок сам учится классифицировать и объединять предметы по общему признаку. Таким образом, игра в обыкновенное

* Долше всего дореволюционные типажы держались в листах для вырезания (этот вид продукции, в отличие от книг и игр, не попадал под пристальный педагогический контроль).

** «Только на основе живого опыта и активной деятельности картинка может быть применена как ценное педагогическое пособие» (Шульман Н.М., Любарева П.И. Методика работы с настольной печатной игрой (в детском саду и семье). М.: КОИЗ, 1936. С. 8).

лото получала «педагогическое сопровождение» (со ссылками на Декроли и советских методистов, потом — только на последних).

Пропагандируя игры с карточками, воспитатели остерегали от излишней азартности. Опасность представляли рецидивы карточной «чумы», с которой приходилось бороться. «Имеется много игр, которые по содержанию пригодны для дошкольников, но во время игры создается возбуждение, азарт, словом, все, что напоминает карточную игру для взрослых»². Эти предостережения были не лишними для начала 1930-х годов — на окраинах городов и в провинции царил полууголовная среда с карточным разгулом.

Поначалу игр в лото с нужными сюжетами было не много, поэтому педагоги советовали самим делать такие игры*. В эпоху КОИЗ игр с предметными и сюжетными картинками стало значительно больше. Темами предметных лото были явления и предметы окружающего мира**. «Где это растет» (1935) представляет собой ботаническое лото. На больших картах изображены разные типы родных пейзажей (лес, поле, луг) с незарисованными местами. На этих местах надо было расположить карточки с подходящими изображениями цветов, грибов, ягод, злаков. Ознакомление с природным миром предполагает участие в трудовой деятельности. В издании «Огородная игра» (1928) малолетний огородник высаживает рассаду и собирает червяков — губителей капусты. В игру входит несколько комплектов, состоящих из пяти карточек (зерно, росток, рассада, капуста, мальчик, собирающий червей), одна карта лишняя. Карточки выкладываются игроками по порядку (сперва посадил зерно, а в конце собираешь червей). Тот, у кого осталась лишняя карта с червяками, проиграл (вариант игры «Черный Петер»).

Окружающему миру посвящались сюжеты разрезных картинок. Разрезы делались поперечные, продольные, по диагонали, но не изогнутые. Считалось, что прямоугольные разрезы, в отличие от пазлов, помогают ребенку в освоении геометрических форм («Разрезные картинки», 1935). Автором первых советских изданий игр, выпущенных в артели им. А.М. Калмыковой, была известный педагог Е.И. Тихеева («Игра парами»). Она же составила «Ботаническое лото» с двусторонней печатью: когда собраны все карточки с цветами, на обороте открывается картина цветущего сада. Педагог А. Браун-Гербо (автор книги «Какие игрушки нужны детям», 1927) подготовила издание «Сколько?» (1939), включавшее разнообразный материал для развития дошкольника. Набор игры состоял из карт с рисунками домашних животных и птиц, карт с цифрами от

* «У нас еще мало хороших лото. Картинки плохие, мелкие, неинтересные. Поэтому лучше сделать самим лото, например, на тему железной дороги» (Шабад Е.Ю. Игрушки в дошкольном возрасте. М.: Госиздат, 1928. С. 14).

** Игры в мозаику были нацелены на ознакомление ребенка с окружающим миром. В игре «Новая мозаика» (автор Пospelова) можно было выложить не только абстрактные узоры (как в обычной мозаике), но и изображения предметов.

одного до десяти, карт со стихами, загадками и считалками (из С. Маршака, О. Гурьян, М. Бекетовой). Играя в эту универсальную игру, дети знакомились с окружающим миром, учились считать, отгадывать загадки и читать стихи с выражением. Предметам окружающего мира посвящено «Предметное лото» (1938), темы которого — транспорт, игрушки, одежда, посуда и плоды*.

Сюжетные картинки для кубиков, лото и разрезных картин составлялись по хрестоматийным детским текстам (из книг для чтения К. Ушинского и Л. Толстого). Их герои — дети в окружении «друзей детства» (птичек, зверюшек). Образец такого издания «Жучка, рассказ в картинках». Несколько игр, составленных Е.И. Тихеевой, оформил художник В. Конашевич — «Наши картинки. Игра парами» и «Ежик, игра для детей младшего возраста». Игра «Ежик», созданная на основе карточной игры «Черный Петер», служила для ознакомления с окружающим миром: на сорока девяти карточках изображены известные детям предметы (все карточки парные, кроме карты с ежиком). В занятия настольной игрой вносились элементы драматизации. Например, нужно было имитировать звуки, издаваемые животными, или изображать их самих. Издание «Ку-ка-ре-ку. Игра для детей от 2 до 5 лет» состояло из двенадцати карт и двадцати четырех картинок с изображением животных. Выкладывая карточку по принципу лото, ребенок рычал-мычал-мяукал наподобие животного на картинке. «Рычать-мычать-мяукать» надо было и в настольных играх XIX века (компания оживлялась, когда проигравшим приходилось изображать животных)**. В играх лото под названием «Цап-царап» при виде парной карточки надо было первым крикнуть «цап-царап», чтобы стать ее обладателем. В издании «На разные голоса» (приложение к журналу «Искорка». 1929. № 6) надо было не только подавать голос за животных, но и имитировать звук поезда, барабана и других предметов.

Мир сюжетных и предметных картинок советского времени был задуман как реалистический, в противовес зарубежным играм, возмущавшим советского педагога «отсутствием реальности в изображении жизни, сусальностью, слащавостью и антихудожественным штампованием, косностью»³. Слащавым детским типам противопоставлялись образы жизнерадостных советских детей. Оптимизм относился к числу социальных добродетелей, обязательных для каждого советского человека. Детям указывалось на бодрого маленького Ленина, который подавал своим весельем пример взрослым. «Вечно живой, вечно подвижный, веселый, он создавал веселое, жизнерадостное настроение и у окружающих его взрослых»⁴. При описании будущего вождя пролетариата

* В издании этого лото рисунки нанесены красочным трафаретом на черный контур (это было новшеством для советского типографского производства).

** В игре «Портняжка, или у тебя мои ножницы» (1896) обладатель карты «Портняжка» задавал остальным участникам игры вопрос: «У кого мои ножницы?» Тот, у кого карта с кошкой, отвечает «мяу», с собакой — «вау», с петухом — «кикарау», с козой — «мяхехе», с кружкой — делает вид, что пьет, с утюгом — делает вид, что гладит.

авторы делали сентиментальные оговорки (маленький Ленин, подобно ребенку с конфетной коробки, «обладал неизъяснимым обаянием»).

В 1930-х годы сентиментализм перестал быть полузапрещенной оговоркой. Книга Е. Ильиной «Пушистый гость» (1937), описывающая забавы детей в детском саду, возвещала о возрождении мотивов детства-рая, пусть и в казенных стенах. Реакцией на этот рай было возмущенное письмо работников московских библиотек, сравнивших книги Ильиной с «досоветской халтурой». Библиотекари верно почувствовали возвращение сентиментальных традиций и решили дать им отпор. Такой же отпор получили истории А. Введенского про горести и радости маленькой девочки, живущей в окружении милых зверюшек («О девочке Маше, о собаке Петушке и о кошке Ниточке»)*.

Несмотря на возмущение кураторов детского чтения, сентиментальные мотивы появились и в настольных играх для детей. Их тематика была связана с любимыми развлечениями детей — подвижными играми во дворе. О традициях таких игр писали в 1930-е годы специалисты по народной культуре. Многие из игр остались в прошлом русской деревни. Но были и такие, которые прижились в городских дворах. Чаще всего выбиралась игра в прятки (с палочкой-выручалочкой или без нее)**. На сюжет этой игры придумывались книги и игры. Так, в издательстве «Радуга» вышла книжка-шутка «Прятки» с рисунками В. Конашевича (если одежда у детей, играющих в прятки, совпадает с фоном картинки, то они становятся не видны). Издание «Прятки, игра для детей младшего возраста» (1939) открывалось стихотворной сказкой А. Введенского «Заячий домик». Обитатели домика — зайчата, подобно маленьким детям, заставляли с гостем игру в прятки:

«Я здесь, а сестричка моя под кроватью,
А брат под столом, а другой на окошке.
Мы все тут играем в веселые прятки.
Не хочешь ли с нами сыграть ты немножко?»
И я заигрался до ночи до самой,
С зайчатками вместе и с папой и с мамой,

* В рецензии на книгу А. Введенского «Танин день» осуждается «добронравная маленькая хозяйка», в образе которой «возрождается идеал старой традиционной детской литературы», сама же книга написана «слащавым нянюшкиным тоном» (Детская литература. 1937. № 8. С. 39).

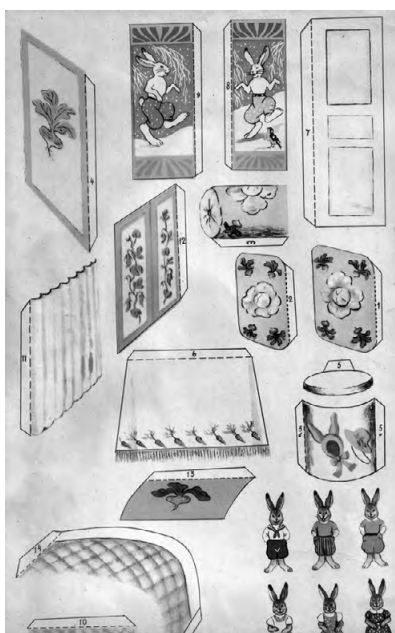
** Игра в палочку-выручалочку была популярна в XIX веке. Любили в нее играть и в семье Матильды Кшесинской: «Один из нас бросал палочку как можно дальше, а другой, кто избирался „хранителем“ ее, должен был медленными шагами подойти, положить палочку на определенное место, обычно на скамейку, и постучать ее в знак начала игры. Пока он шел, все другие прятались кто куда мог, от него и затем пытались незаметно подкрасться и постучать ею о скамейку, что означало конец игры. „Хранитель“, не отходя от палочки, старался этому помешать, оглядываясь кругом, и если кого замечал, то называл его по имени, и тот должен был выйти из игры. Если же „хранитель“ ошибался в имени, то можно было опять спрятаться и снова подкрадываться за палочкой» (Кшесинская М. Воспоминания. М.: Олимп; АСТ, 2001. С. 18).

И бабушка даже сыграла разок,
И этот разок продолжался часок.
А как мы играли, узнает лишь тот,
Кто правила эти возьмет и прочтет.

Уютный домик, милые сердцу ребенка зверюшки и любимые забавы сделали это издание очень популярным. В 1955 году игра была переиздана под названием «Палочка-выручалочка. Игра для детей дошкол. и мл. шк. возраста» (1955) огромным тиражом 50 тысяч экземпляров. Переиздание вышло без стихов А. Введенского (репрессированный поэт еще не был реабилитирован). Игра открывалась прозаическим обращением: «Дорогие ребята! Многие из вас знают и любят игру „Палочка-выручалочка, или прятки”. Эту веселую игру ребята чаще всего проводят во дворе или в саду. А можно ли играть в „Палочку-выручалочку” в дождливую погоду, сидя за столом? Конечно, можно. Выньте из коробки игровое поле и листок с деталями игры». Игровое поле представляло собой комнату в заячьем домике (скромный уют в советском духе) с обыгрыванием «заячьей» темы (коврики с капустой, портреты зайчиков, букет из морковки). Перед началом игры надо вырезать и склеить фигурки зайчат и отдельные предметы (скатерть, дверь, крышки). Эти предметы наклеиваются на игровое поле. У самого края поля нарисована табуретка с палочкой-выручалочкой. Передвижение идет по светлым и темным клеткам, изображающим в шахматном порядке пол в домике. Водящий определяется фольклорной считалкой («Заяц белый, куда бегал?»), текст которой полностью приводится в игре. Перед началом игры фигурки зайчат раздаются играющим и водящему. Тот, кто водит, считает до десяти. За это время играющие прячут своих зайчат, кто куда хочет (под кровать, под стол, в шкаф, за ширму). Как только водящий обнаружит зайчика за бумажным прикрытием, он кладет рядом с ним фигурку своего зайчика, бросает кубик и передвигает к палочке-выручалочке на столько клеток по полу, сколько выпало. Следующий ход делает зайчонок. Если он опередит водящего, то говорит: «Палочка-выручалочка, выручи меня». Когда водящий будет далеко, другие могут тоже кидать кубик, стараясь первыми дойти до изображения палочки. Если водящий подойдет к палочке первым, то считается, что он нашел всех зайчат.

На тему детских прятков была сделана игра «Прятки» (1939), получившая премию на конкурсе «Ленпромпечатсоюза»*. Игра состоит из игрового поля, десяти картонных квадратиков с номерами, одной блошки (маленький диск) и одной битки (размером побольше). Стрельба из блошек как способ получения

* В статье «Заметки продавца» об играх «Прятки» и «Три поросенка» сказано, что «обе игры своей красочностью и художественным оформлением украшают наш ассортимент настольных игр» (Игрушка. 1939. № 9. С. 32).



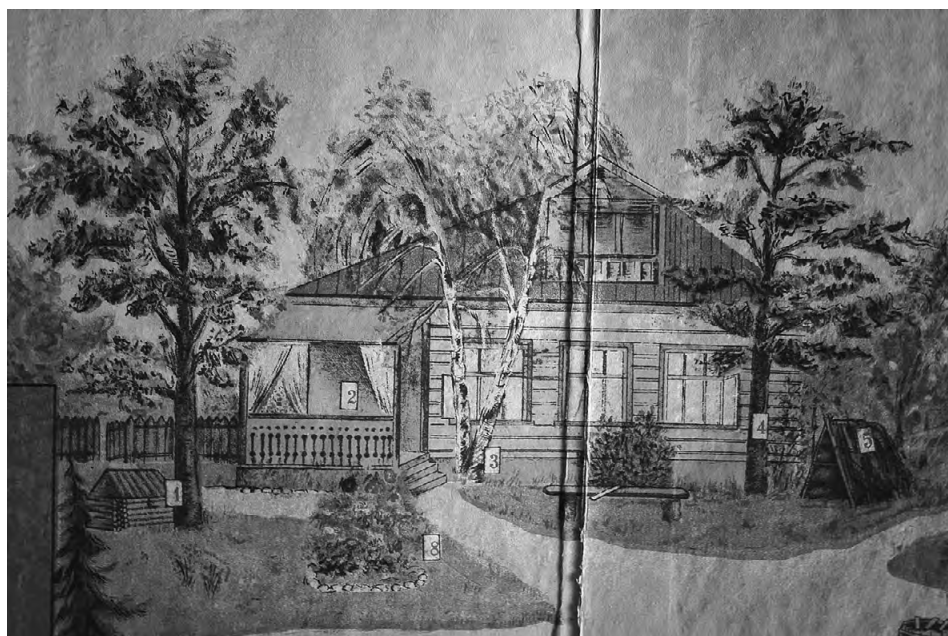
«Палочка-выручалочка» (1955).
Коробка, фрагмент поля, детали

очков использовалась в настольных играх XIX века*. Издавна эта игра существовала и как народная забава. На игровом поле изображена уютная дача с деревьями, клумбами цветов, скамеечками и столом, накрытым скатертью. Перед началом игры все фишки-квадратики перемешиваются. Каждый играющий берет себе одну фишку, не глядя на номер, и кладет ее на середину доски, запоминая место (остальные фишки в игре не участвуют). Один из ребят начинает игру блошкой с края поля, стараясь попасть на квадратик в центре. Если игроку это удастся, он становится водящим (его фишка откладывается в сторону, номер не открывается). Остальные ребята берут свои квадратики и смотрят номера. Номер указывает условное место, где игрок спрятался (ведущий этого не знает). Он начинает стрелять блошкой в те места, куда могли спрятаться играющие. Эти места нарисованы на поле и перечислены в правилах под номерами: 1) колодец; 2) веранда; 3) стволы березы; 4) ствол дерева; 5) шалаш; 6) ствол ели; 7) бочка; 8) клумба с цветами; 9) ель; 10) стол. Если водящий попал, то игрок объявляет об этом. Если промазал, то играющие получают право выручать палочку (нарисованная лежащей на скамеечке). Для этого стреляют блошкой, стараясь попасть на палочку. Если кому-то это удалось, то считается, что игру выиграли прятавшиеся.

Сентиментальные коннотации в настольных играх напоминали о традициях семейного досуга. Даже в комбинаторных играх, требовавших расчета, а не сантиментов, составители предпочитали обращаться к предметам уютного домашнего обихода. В изданиях петроградской артели «Детский труд», выпускавшей в первые послереволюционные годы серию «Новые детские игры», была картонажная головоломка с изображением покрытого скатертью стола, разделенного на шесть частей. На карточках нарисованы три чашки, чайник и молочник (все предметы из домашнего сервиза). Цель игры в том, чтобы поменять расположение предметов, поочередно передвигая их (это можно сделать не меньше, чем в восемнадцать ходов). Комбинаторные перемещения предметов для семейного чаепития помогали восстановить в воображении разрушенный домашний мир (такая психотерапия с помощью игры требовалась в 1920-е годы не только ребенку, но и взрослому).

К комбинаторным играм относилось издание «Лилин домик. Игра для детей младшего школьного возраста» (1940). Оно открывалось большим текстовым вступлением, написанным рифмованной прозой. В «Пояснительном рассказе» говорилось про девочку Лиличку, которой купили домик с игрушками. В домике было двенадцать комнат, коридор и четыре площадки с лестницами. Об игрушках — обитателях комнат рассказывается рифмованной прозой. «В первой комнате жил тигренок, во второй — слоненок, в третьей — плюшевый Мишка,

* Дореволюционные издания игр с блошками выходили под английским названием «Тидльди Винкс» (1880). Игроки стараются попасть блошкой в бокал. За каждый удачный выстрел они получают очки. Если блошка упала в сторону, то стрелять надо именно с этого места.



«Прятки» (1939). Обложка для игры и деталь игрового поля

в четвертой Зайчишка. В пятой — пупс Андрюша. В шестой — кукла Груша, в седьмой — Ванька-встанька. В восьмой — чайная баба Манька. В девятой паяц Чик-Чок. В десятой — деревянный бычок». Игрушкам надоело жить в своих комнатах, и они решили поменяться (правила перемещения представляли непростые комбинаторные задачи). Домик с игрушками был недостижимой мечтой советских детей (такие домики воплощали буржуазный идеал домашнего уюта

и не производились на советских фабриках). Настольная игра позволяла наслаждаться игрой в нарисованный домик с обилием комнат и игрушек.

Уютный мир можно было создать из листов для вырезания и моделирования. От зарубежных листов с домиками и овечками издатели отказались. Но и в обновленных листах продолжали жить домашние темы. В «Картонажах для самых маленьких детей Ю.И. Фаусек», выпускавшихся товариществом «Начатки знаний» в 1920-е годы, использовались знакомые предметы и явления из окружающего мира. Из бумаги надо было вырезать дома, деревья, шары. И все это было разноцветное и жизнерадостное — особенно шары, которые в изданиях для детей символизировали праздник. Причем не только советский, с демонстрацией официального оптимизма (для этого лучше подходили флажки), но и праздник, свободный от всякой официальности*.

О райских мотивах счастливого детства напоминали в картонажах природные ландшафты, на фоне которых изображались дети. И пусть это был мир советского села («Детский сад в совхозе. Лист для вырезания и склеивания»), а не швейцарская деревня, райская семантика напоминала о себе. Земным раем были для советских детей парки культуры и отдыха. Постановление об их открытии вышло в 1936 году, тогда же появились проекты создания в парках детских площадок. В реализации этих проектов приняли участие многие деятели культуры (игроведы, театральные режиссеры, художники). Созданные в Москве детские площадки стали образцом досуговых центров для детей. О посещении парка маленькой девочкой вместе с мамой и любимой игрушкой (плюшевым мишкой) рассказывало издание «Веселая прогулка. Постановка для теневого театра», 1939). В игре даны силуэты персонажей, качелей и кораблика, на котором уплывают герои игры.

И вот уже все трое
Домой они плывут,
А небо над рекою, —
Как синий парашют.

Шумит река волнами,
И всех домой везет
Сверкающий огнями
Веселый пароход.

* Эпоху шаров в детской литературе 1930-х годов завершала книга-игрушка «Дед Егор» (Ростгизместпром, 1940) со стихотворением О. Высотской:

Площадями и дворами
Дед Егор идет с шарами:
У него для детворы
Разноцветные шары.

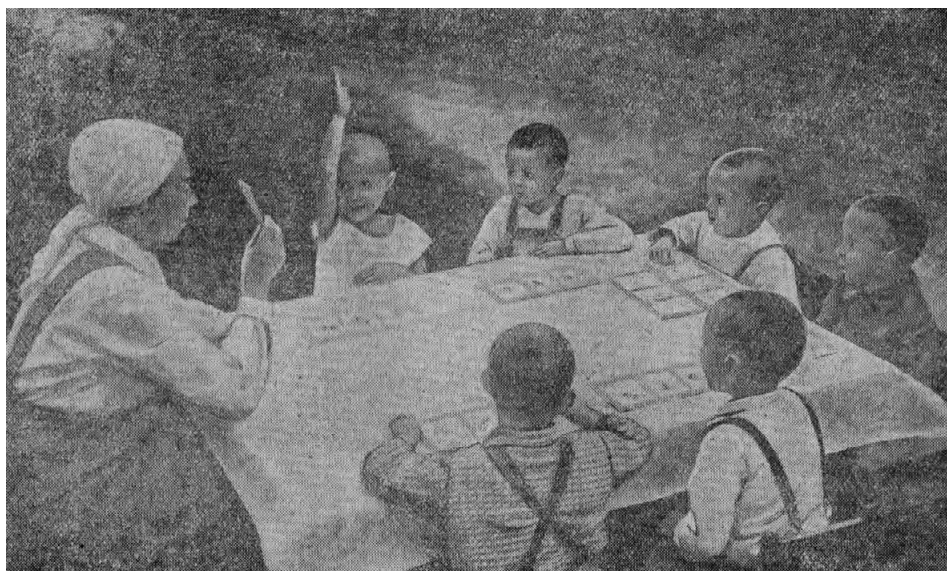
При вращении диска в прорези видны эпизоды из стихотворения.



«Дети народностей» (1920-е)

Тема жизни детей в детском саду возвращала к сентиментальным образам детства, но скорректированным под актуальные идеи. Детишкам в детском саду некогда забавляться: все время они проводят в трудах, подражая взрослым. Издание «Играют и работают. Настольная игра для детей дошкольного возраста. Лото малышам» (1930) посвящено «моментам игры и труда маленьких детей в коллективе». На больших картах нарисованы играющие дети, а на маленьких карточках — предметы игры и труда. Выигрывает тот, кто соберет на большой карте подходящие маленькие карточки. Ничего комичного или умильного в изображении трудящихся малышей нет, рисунки сделаны в стиле лаконичной плакатной графики (серо-желтая гамма, в которой было напечатано много досуговых изданий этого времени, портила впечатление от эффектного рисунка).

Игра «Про ребят и детский сад» сделана по типу лото, а ее содержание посвящено рассказу о жизни детей разных национальностей в детском саду. «Эта игра развивает у детей чувства симпатии к детям других национальностей и помогает осознать свою жизнь и занятия детей в детском саду». На больших картах изображены «моменты коллективной жизни детей», а на маленьких — «отдельные дети в процессе подготовки к участию в общественной жизни».



Занятие настольными играми в группе детей четырехлетнего возраста (1930-е)

Дружба детей разных национальностей — актуальная тема в детских книгах и журналах 1930-х годов. Образцом популяризации идей интернационализма для самых маленьких была книга А. Барто «Братишки» (1928). Оформление первого издания этой книги было сделано художником Л.Г. Ечеистовым по типу карточек лото (пространство листа разбито на карточки-квадраты с портретами детей разных национальностей). Художник использовал мотивы детских лото и кубиков для оформления своей книги.

О детях Страны Советов рассказывали специальные игры. Издание «Путешествие по СССР» (Приложение к журналу «Искорка», 1928. № 1) открывается рассказом о новой стране. «Мы живем в стране, которая называется Союзом Советских Социалистических Республик (СССР). В этой стране живут не только люди, которые говорят, одеваются, едят, пьют и играют как мы, но много всяких других людей, которые говорят на своем языке, по-своему одеваются и по-своему устраивают свои дома». Самоедов, киргизов и горцев представляют картонные фигурки детей в национальной одежде. Начало игрового маршрута — в Москве. Красный кружок означает ускоренное передвижение вперед. Розовый кружок — вперед к самоедам. Зеленый кружок — вперед к киргизам. Синий кружок — вперед к сартам. Расположение кружков продумано так, чтобы все национальности имели в игре равные права. Тому же, кто попадет на желтый кружок, лучше всех — он приезжает в Москву на автомобиле (другие перемещаются на санях и верблюдах). О детях разных национальностей рассказывал и картонный лист «Дети Советского Союза», опубликованный в приложении к журналу «Искорка» в 1929 году.

Принадлежность к большой стране должна создать у каждого советского ребенка чувство защищенности (независимо от реалий его жизни). Бытовые трудности, о которых можно было прочесть на страницах детских изданий 1920-х годов (время «лакировки» действительности еще не пришло), преодолевались коллективным трудом и взаимопомощью. Как заклинание звучит ответ на горестное причитание ребенка в стихотворении О. Гурьян «Как быть»⁵.

— Как мне в школу пойти?
Я замерзну по пути
Без обувки кожаной.
— «Мы тебе поможем».

— А у меня пальтишка нет,
И меня засыплет снег.
И промочит дождик.
— «Мы тебе поможем».

— Как я буду писать?
Кончилась моя тетрадь,
И вся бумага тоже.
— «Мы тебе поможем».
Коллектив ребячий,
Так или иначе,
Чем только возможно,
Всем во всем поможет.

Но жалобы и слезы не характерны для героев советских изданий. Дети предпочитают действовать, тем самым приближая счастливую жизнь. Об участии детей в социалистическом строительстве рассказывалось во всех жанрах, в том числе пьесах для картонажных театров (рисованный материал для их изготовления и тексты печатались в детских журналах). В «Игрушечном театре» (приложение к журналу «Мурзилка») с помощью бумажных кукол разыгрывалась стихотворная пьеска Л. Зилова под названием «Золотой мусор» (этой игрой награждались самые активные подписчики журнала). Она состояла из трех сцен: 1) «Сбор золотого мусора»; 2) «Переплавка утильсырья»; 3) «Как ребята помогают». Сбор металлолома увиден глазами «старорежимных» старушек:

Ворчат старушки-бабушки,
Ворчат, ворчат, ворчат.
На неслухов, проказников,

На маленьких внучат.
— Уж эта детвора!
Придумала забаву:
Таскаются оравой
Зачем-то по дворам.

Таскаются, как оказывается, по делу: собирают «железки и жестянки» для переплавки. Из полученного металла получается не игрушечный, настоящий трактор. И тогда старушкам приходится признать правоту детей:

Ой, батюшки, ой, матушки,
Ужели, трактор, ты,
Из нашей из кроватишки,
Из нашей из плиты?

Повествовательные сюжеты в лото 1950-х годов составлялись из рассказов советских детских писателей. Это мир школы и дома с четко представленными оценками «хорошо» или «плохо». Парные картинки позволяли зрительно сравнить поступки героев, разведенных по шкале педагогических оценок. Прямолинейность, свойственная советским рассказам для детей, усиливалась в тексте игры. Издание «Картинное лото» (1957) было сделано по рассказам классика советской детской литературы В. Осеевой и предназначалось для учащихся нерусских школ. Освоение языка шло одновременно с освоением советских нравственных образцов. В картинках под названием «Два товарища» один герой был пионером, а другой играл в шахматы. Конечно, тот, кто играл в шахматы, сплеховал в трудную минуту, и выручать его из беды пришлось пионеру*.

* «Образовательно-воспитательное значение „Картинного лото” состоит в следующем. Во-первых, играющие (учащиеся) запоминают значение русских слов и фраз, данных в виде подписи под картинками, а также узнают новые слова и фразы, следовательно, расширяют знание русских слов, а также научаются изменять слова и составлять из них предложения. Во-вторых, вместе со словами и фразами играющие изучают и самые предметы и явления, обозначаемые этими словами и фразами, следовательно, углубляют свои понятия об окружающем мире. В-третьих, лото, интересное и само по себе, будет привлекать внимание детей, воспитывать в них любознательность, дисциплину, чувство коллективизма» (Осеева В. Картинное лото / Под ред. В.М. Чистякова. М.: Детская литература, 1957).

Советские транспортные путешествия

Транспорт в советских настольных играх 1920–1930-х годов — это и социально значимая тема, и мотивировка новых игровых приемов. Сопоставление разнородных транспортных средств послужило мотивировкой для обновления правил: игроки проходили маршрут в несколько этапов (в зависимости от вида «транспорта»), что меняло традиционные правила прохождения игровых маршрутов. Транспортная тематика позволяла продемонстрировать в игре значение технического прогресса, который напрямую связывался с социальными преимуществами советского государства.

Писатели и иллюстраторы рассказывали о разных видах транспорта, сравнивали их по скорости передвижения. В книгах для маленьких это были динамичные картинки с изображениями транспортных средств*, в книгах для подростков — популярные очерки об устройстве машин и механизмов. И везде транспортная тема (как и всякая техническая) имела социальные коннотации. «Первым и основным нашим требованием к советской детской научно-технической книжке является выяснение принципиального отличия социалистической техники от капиталистической, роли техники в социалистическом строительстве и перспективы ее развития»¹. От писателя требовалось на примере техники показать преимущества жизни «теперь» (при социализме) перед жизнью «тогда» (при капитализме). Тема «прежде и теперь», «вчера и сегодня» была статусной в детской книге 1920-х годов, а транспортные сюжеты — ее самой репрезентативной частью. В детской игре «По земле, воде и воздуху — раньше и теперь» (1933) показана в картинках история создания паровоза, парохода, аэроплана, дирижабля и автомобиля. В детских книгах сопоставлялись разные виды транспорта под лозунгом «кто скорее» (лошадь, грузовик, мотоциклетка, велосипед, автобус, трамвай, поезд, лодка, пароход, аэроплан)². И конечно, оказывалось, что все новое движется быстрее, чем старое. Однако не каждый детский писатель торопился этим восхищаться. В написанной рифмованной прозой истории Е. Шварца «Кто быстрее» (Л.: Госиздат, 1928) рассказывалось о том, как пустились наперегонки два брата. Они бежали с юга на север, пересаживаясь с экзотических животных**

* Транспортная тематика позволила раскрыться художникам, работавшим в экспрессионистической манере. Несколько книг на транспортную тему издал художник В. Тамби. В его книге «Гонки на воде» (М.: ОГИЗ, 1932) водный транспорт (лодки, моторки, глиссеры) изображены в динамичном движении.

** Скачки на экзотических животных были подсказаны Шварцу английскими настольными играми на тему африканских скачек (там соревнуются в скорости слоны, верблюды, страусы).



Иллюстрация к книге Е. Шварца «Кто быстрее» (1928)

на пароход, с парохода на мотор, с мотора на аэроплан. Казалось бы, прогресс налицо — скорость передвигающихся растет. Но вот, разрезая крылом воздух, в небо вспорхнула ласточка. «Говорит Ахмету Омир: „Давай заключим мир. Хоть у ласточки нет мотора, а летит она вон как скоро. Повидали мы много земель и морей, но зато мы узнали, кто быстрее”»*.

Настоящая игра, ориентированная на прагматику, учила узнавать и различать виды транспорта и механизмов. Многие из них были экзотикой не только

* В стихотворении Маршака «Вчера и сегодня» (1925) представительница нового мира электрическая лампочка держится так агрессивно, что впору задуматься, когда было лучше — прежде или теперь.

для детей, но и для взрослых (отпечатки автомобильных шин на сельских дорогах в 1920-е годы сбегалась разглядывать вся деревня). Дети города были лучше знакомы с транспортом. Особое отношение было к трамваю как самому демократичному средству передвижения по городским улицам — о трамваях писались стихи, поэмы, сказки, трамваям посвящались настольные игры. Подомашнему уютным трамвай изображен в дореволюционной игре «Трамвай-лото» (1910-е). Пассажиров (их портреты помещены на маленьких карточках) надо было рассадить по трамваям (большие карты с окнами-делениями). «В нашем трамвае все места пронумерованы, поэтому пассажиры допускаются на места с билетами». Все карточки смешиваются и кладутся лицом вниз, затем один вытаскивает и называет номер. У кого есть этот номер, тот принимает пассажира с билетом и сажает в свой трамвай. Выиграл тот, кто первым заполнил свою карточку-трамвай. На обложке игры изображен вечерний трамвай, идет снег, а в трамвае светло и уютно. В послереволюционных изданиях «Трамвай-лото» изменились типы пассажиров (нет барышни в шляпке и господина в котелке), нет и атмосферы уюта (советский трамвай брался с бою и всегда был переполнен)*.

Настольные игры учили узнавать и запоминать разнообразные виды транспорта по их общему виду и отдельным деталям. Лото «Кто соберет» (1930-е) состояло из шести картин с изображениями машин (легковой автомобиль, пожарная машина, трамвай, мотоцикл, паровоз и трактор) и шести листов с частями этих машин. Нужно было разрезать листы на карточки и подбирать детали к картинкам с машинами. По тому же принципу сделана игра «Кто бригадир» (1930-е), в которой на больших листах изображены механизмы и машины, а на маленьких недостающие детали к этим машинам.

Машинам разных типов была посвящена электрифицированная игра «Виды транспорта» (1936). На карточках нарисованы машины и заданы вопросы по каждому типу («Для чего предназначены эти машины?», «Чем отличается автоброневик от другого типа закрытой машины?»). Загорающаяся лампочка служила подтверждением правильного ответа.

Игры на тему транспорта — увлекательное занятие. Но интерес к машинам и технике не должен отвлекать детей от социальной тематики. Задача воспитателя — объяснить детям значение транспорта в советском обществе. Делалось это в процессе самой игры. Руководитель показывает детям карточки с изображением паровоза и трактора.

Руководитель. А для чего нам нужны паровозы?

Дети. Людей возить! Муку возить!

* Переполненные трамваи, на подножки которых запрыгивали школьники, представляли опасность для жизни. Об этом напоминала игра «Берегись трамвая» (1920-е).

Маяковский предлагал детям облететь мир на самолете, стартующем чуть ли не от стен Кремля. Самолет — символ новой эпохи, а советская авиация — предмет особой гордости. Интерес к авиации в 1920-е годы был невероятно велик. На лозунгах и призывах поддержать авиацию («даешь крылья!» «даешь мотор!» «трудовой народ! строй воздушный флот!») росло новое поколение советской молодежи. Издания для детей и юношества активно включались в авиационную тему. В них рассказывалось, как самолет меняет мировоззрение людей: при виде летящей «железной птицы» крестьяне перестают слушать попов и несут свои сбережения на развитие авиации*. Герои детских рассказов призывали своих родителей участвовать в создании летательных машин. Идея построить свой цеппелин вдохновляла маленьких читателей журнала «Мурзилки»:

Эй, ребята! Заданье вам:
Агитуйте пап и мам.
Расскажите, какая цель
Постройки таких кораблей,
Пусть помогут все, как один,
Построить наш цеппелин!**

Пропаганда самолетостроения не обходилась без выражения преданности вождю. Маленький летчик, как и большой Валерий Чкалов, рвется прилететь к Сталину на крыльях самолета:

Лететь бы над морем к востоку
В большом самолете твоём.
Лететь бы высоко, далеко
И птицей кружить над Кремлем.
И там, сквозь небесные дали
Вскричать над землей и людьми:
— День добрый, товарищ наш Сталин!
Поклон с самолета прими!⁵

* В одной из детских книг рассказана фантастическая история о том, как старая крестьянка Степанида летала на самолете. Потрясенная увиденным старушка стала агитатором сбора средств на нужды самолетостроения. После смерти Степаниды в деревню прилетел самолет с ее именем на борту (Акулышин Р. Друзья воздушного флота или самолет «Степанида». М., 1925. Книга издана Обществом друзей воздушного флота).

** Лебедев К. Построим свой цеппелин // Мурзилка. 1931. № 12. С. 9. В рассказе М. Соловьевой «Дирижабль» описывается дирижабль графа Цеппелина, прилетевшего в Москву из Германии. «Такие дирижабли строят наши враги, буржуи, чтобы с их помощью лучше победить нас, когда будет война. Мы не хотим войны, но должны готовиться к защите. Вот наш детский сад и решил как-нибудь помочь Красной армии. Мы хотим собрать денег на постройку дирижабля и дирижабль подарить Красной армии» (Мурзилка. 1931. № 2. С. 21).

Идея облететь на самолете весь мир положена в основу настольной игры «Вокруг света по пятиконечной звезде. Новая географическая игра» (1925). «Игра дает возможность незаметно изучить карту земного шара и кроме того, благодаря приложенным таблицам каждого маршрута, различным скоростям, в зависимости от способа передвижения, научает пользоваться схематической разверткой всего маршрута по прямой линии. Попутно усваивается пользование масштабами и запоминается расстояние между городами». Игра ведется по карте, представляющей земной шар в виде развертки по пятиконечной звезде. По ней проложены восемь кругосветных маршрутов, которые нанесены разверткой и описаны в правилах (предусматривается также самостоятельное составление играющими своих маршрутов). К каждому готовому маршруту приложена таблица с указаниями расстояния между городами и времени, необходимого для его преодоления разными способами передвижения. Играющие выбирают начальника экспедиции (фигура, наделенная многими полномочиями). Он знакомит играющих с маршрутами путешествий, дает указания, до какого города (государства, моря) надо проехать и какими путями. Начальник экспедиции бросает кости, определяя число часов путешествий и способ передвижения. На одном кубике цифры от единицы до шести (одно очко — десять часов). На втором кубике буквами обозначен способ передвижения: А — аэроплан, Д — дирижабль, ЖД — железная дорога, М — мотор (автомобиль), П — пароход, Е — естественный способ передвижения. Если тот или иной способ невозможен, то начальник экспедиции бросает кубик еще раз. Выбирают также помощника начальника экспедиции, который делает записи в путевом журнале. Надо записать количество пройденных километров и способы передвижения на каждом участке пути. Всего в игре могут принимать участие до десяти человек (можно «снаряжать экспедиции» из нескольких игроков). Цель игры — вернуться первым в тот город, из которого вышли игроки.

Вся кругосветка — от 25 тысяч до 47 тысяч км. В зависимости от способа передвижения время на этот путь затрачивается разное (но не более двух недель). Все играющие движутся только по одному маршруту и в порядке, указанном в таблице. Игра считается законченной, когда двое первых игроков прошли маршрут. Начальник экспедиции дает лучшему игроку звание (первый летчик, первый воздухоплаватель и т.д.). Пространственно-временная схема игры соотнесена с физической географией. «Помимо занимательности игра дает много реальных географических сведений, знакомит с картой и расстоянием между городами, а также с государствами и развитием путей сообщения». Ознакомление с картами разных типов считалось необходимым для каждого советского человека. «Географическую карту мы найдем и в полевой сумке военного, и в рюкзаке туриста, и в портфеле директора совхоза»⁶. Настольные игры, по ходу дела, знакомили детей с азами топографии. Знакомили игры

и с реалиями транспортных перемещений. Так, согласно правилам, средства передвижения можно менять только на конечной станции или на расстоянии не более 500 км от города. Следуют комментарии: «предполагается, что в распоряжении путешественников имеются небольшие разборные радиостанции, при помощи которых они могут просить прислать им соответствующие средства передвижения». Условия перемещения в игре даны в соответствии с реальными возможностями разных видов транспорта.

Скорость самолета 150 км в час. Игрок должен садиться в каждом городе для сдачи почты. Это означает минус пять часов. Если у игрока часов не хватает, то можно остаться в городе (предупредив начальника). Над морем самолет летит не более 1500 м (на большее расстояние — только дирижабль). Скорость дирижабля — 100 км в час. Игрок должен опускаться на каждой станции для зарядки горючим и сдачи почты. Это означает минус пять баллов. Можно отменять вылет из города, если мало времени до ближайшего города (по разрешению начальника). Возможны путешествия на любые расстояния, дирижабль может долго держаться в воздухе. Скорость поезда — 70 км в час. Игрок обязан останавливаться в каждом пункте, что приводит к временным потерям. Скорость автомобиля — 60 км в час. Опять же игрок останавливается в каждом пункте. При пересечении рек теряется два часа, а переезд через горы означает минус от трех до десяти часов. Скорость парохода — 35 км в час. Игрок теряет на каждой остановке три часа. На естественных средствах передвижения (кони, олени, верблюды) скорость — 10 км в час. Возможны любые остановки в пути. Все передвижения игроков отмечаются флажками на карте и на развертке.

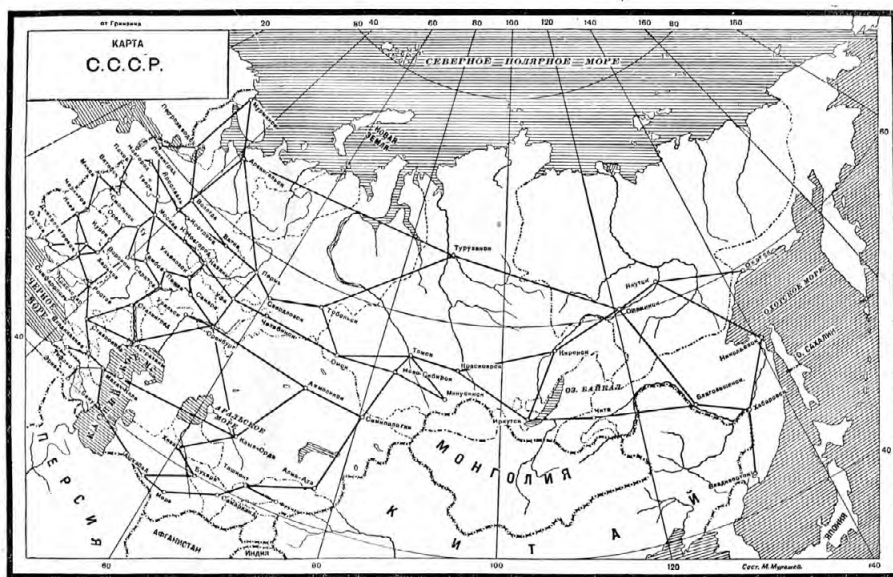
К игре прилагаются: карта в форме пятиконечной звезды (масштаб карты: 1 см = 494 км), восемь разверток маршрутов, восемь таблиц скоростей передвижения и расстояний, десять треугольников для отметки о нахождении путника, десять флажков для той же цели на развертке и тридцать две фигуры средств передвижения: олени, лошади, верблюды (по три фигуры), пароходы, поезда и автомобили (по четыре фигуры), пять аэростатов и шесть дирижаблей, два кубика, восемь жетонов-призов.

В издании 1930-х годов «Аэропорт» по углам игрового поля расположены четыре цветных кружка, изображающих аэропорты. Линии, пересекающие карту, означают пути самолетов. Точки пересечения с пунктами означают остановки. Каждая четвертая часть карты является зоной одного из аэропортов. В игре используется вращающийся диск, который служит показателем погоды и направления ветра («ясно», «облачно», «туча», «циклон»). Часть фишек означает пассажиров, а часть малые грузы. Каждая фишка окрашена в цвет своего аэропорта. Перевозка осуществляется фигурками самолетов, также окрашенными в цвет аэропорта. Согласно правилам, грузить можно три малых или один большой груз.

Каждый играющий (всего четверо) берет три больших и девять маленьких фишек. Задача игры — вывести из своего аэропорта фишки других аэропортов и доставить их по назначению, собрав при этом в свой аэропорт все свои фишки. Начинает игру обладатель красного самолета. Он бросает кубик, поворачивает диск по числу выпавших очков и смотрит, какая выпала погода. Если погода летная (не циклон), то полет начинается в любом направлении. Взлет и посадка разрешены только против ветра (его направление показывает стрелка на диске). Если выпал попутный ветер, то самолет должен сделать облет аэропорта по кругу. Выигрывает тот, кто других доставил и своих собрал.

Об использовании аэроплана в народном хозяйстве рассказывало издание «Аэроплан на мирной работе» (1930), выпущенное тиражом 10 тысяч экземпляров. Во введении подробно описаны работы, выполняемые с помощью аэроплана. В игре они представлены в виде игровых комбинаций на картонном поле. Игра ведется попарно. Каждая сторона имеет три самолета и три фигуры. Фигура «вынужденная посадка» изображается в виде квадрата. Самолет противника, попадающий в сферу ее действия, остается там до тех пор, пока фигура не двинется дальше. Если самолет попадает в сферу действия этой фигуры над горами, лесом или морем, то самолет снимается с карты. Фигура «туман» изображается треугольником. Самолет (свой или противника) должен обойти ее, в противном случае он теряет ходы. При встрече фигуры «туман» с фигурой «ветер» действие «тумана» отменяется. Фигура «ветер» имеет вид стрелки. Самолет противника, попавший в сферу действия фигуры, должен переменить направление. Если это свой самолет, то его скорость удваивается. Самолеты и все фигуры имеют скорость один квадрат, конфигурации движения и сферы действия у фигур разные и особенно обговариваются в правилах. Перед игроками стоит задача — исполнить аэропланом шесть положений: 1) аэросъемка; 2) опыление пашни; 3) работа над лесом; 4) работа над полем; 5) работа над необследованной территорией; 6) достижение города. Задача фигур — помешать самолетам противника справиться с этими заданиями.

Полету на аэроплане посвящено издание «Путешествие на аэроплане по С.С.С.Р. Географическая игра» (1924, 1929). К игре прилагаются: 1) складная карта СССР; 2) сто карточек с названиями городов; 3) аэроплан для путешествия; 4) карточки-домино; 5) марки для покрытия занятых городов. Чтобы было легче отыскать города на карте, к игре прилагается список с названиями городов, с указанием части света и местности СССР, в которой они находятся. Перед началом игры раскладывается карта страны. Карточки тасуются и сдаются по пять или более штук. Получивший карты не показывает другим игрокам названия городов, которые ему надо объехать. Цель игры — объехать полученные при сдаче карт города. Выигрывает тот, кто сделает это первым.



Путешествие на аэроплане по СССР. (Карта к игре № 35).

Схема поля для игры «Путешествие на аэроплане по СССР» (1929)

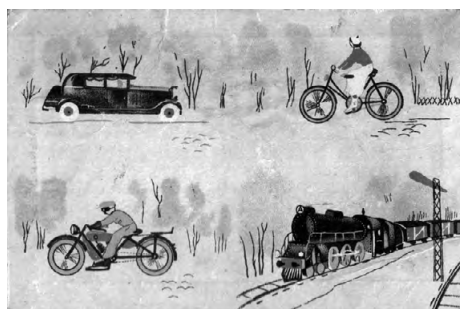
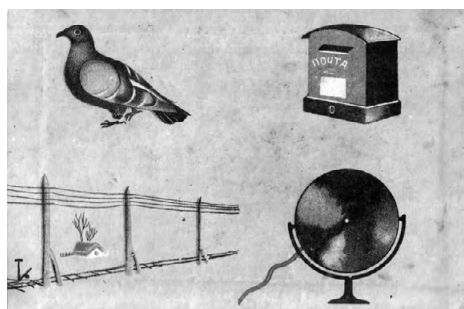
Игра начинается с любого города, название которого вытаскивается из оставшихся карт. Туда ставится аэроплан. Первый играющий вынимает наугад одну из карт-домино и по числу очков летит в ближайший из его городов, считая за каждое очко по одному перегону от города до города по красным линиям карты (можно играть и без домино, условившись лететь на один или два перегона). Попав в свой город, играющий закрывает его маркой, и теперь в этот город никто не может летать. Остановиться в закрытом городе можно только с разрешения, если оно не получено, то надо лететь другим путем. За первым играющим в том же аэроплане начинает путь другой игрок, стремясь в свой город с того места, где находится сейчас аэроплан. Если кто-то проезжает через город, название которого находится у другого игрока, то считается, что первый завез случайного пассажира, и тот закрывает город своей маркой. «Желания путников находятся в резком противоречии друг с другом, что создает очень забавные положения». При этом цель игры вполне серьезна — изучение карты СССР («не заметно, без труда, играя, многие изучают политический состав союза республик, крупнейшие города, расположение океанов, морей рек и т.д.»)⁷.

Издание Белопольского — пример использования старой игровой схемы с новой семантикой. Принцип игры «Путешествие на аэроплане по С.С.С.Р.» заимствован из игр под названием «Несогласные путешественники по Европе, едущие вместе» (одно из изданий выпущено И.Н. Кудриным в Нижнем Новгороде в 1872 году). В состав этой игры входили: карта Европы с указанием

городов, 102 карточки с названиями этих городов и 102 карточки для их закрывания, а также одна игровая шашка для совершения ходов. Карточки с названиями городов поровну делятся между играющими, которые получают такое же количество шашек для закрытия городов. У каждой карточки свой номер (ходить начинает тот, кому выпал наименьший номер). Игроки ходят одной и той же шашкой, передвигая ее в направлении городов, обозначенных на карточках (для остальных игроков намерения соперника остаются в тайне). Ходить можно взад-вперед по всем дорогам, включая реки, если на них обозначено судоходство. Если игрок смог дойти до своего города, он закрывает его шашкой. Перешагивать через занятые города могут только те, у кого уже есть «победы», остальные же вынуждены идти в обход. Игра объявляется законченной, если игроку удастся закрыть шашками все свои города. По правилам игроки должны рассказывать о городах, через которые они проходят по ходу игры. Как убеждает издатель, эта игра — «хорошее пособие для изучения географических карт, испытание этой игры дало такие результаты, что дети, умеющие только читать, в две недели изучали карту Европы на столько, что после узнавали ее как старую знакомую, в любом виде» (для советских детей, играющих в подобную игру, «знакомой» становилась карта СССР).

Транспортные путешествия в настольных играх, несмотря на присутствие в них фактического материала, оставались игрой, пробуждающей мечты о дальних странах. Сила воображения помогала преодолевать границы и реалии советского житья-бытья. Д. Хармс написал «Рассказ о том, как Колька Панкин летал в Америку, а Петька Ершов ничему не верил». Колька Панкин рвется «прокатиться куда-нибудь подальше». Вот он и придумал путешествие в Бразилию. Однако разумный Петька не согласен поверить, что деревенские мальчишки — это туземцы, сосны — пальмы, а воробьи — экзотические колибри. Но вопреки обыденности произошло невероятное — мальчишки с Моховой улицы смогли полетать на аэроплане и прокатиться на автомобиле (не меньшее чудо, чем аэроплан). Обе поездки — награда за умение переживать игру как реальность. Поэтому недоверчивый Петька согласен поверить, что был в Бразилии, даже когда его друг готов отступить от придуманной игры.

Фантастикой «ближнего действия» считались в 1930-е годы путешествия в космос. Создатели игр на тему советских космических путешествий использовали дореволюционные образцы настольных игр. Эти игры создавались не столько под влиянием научно-технических открытий, сколько под впечатлением фантастических романов о полетах на далекие планеты («Из пушки на Луну» Жюль Верна, «Первые люди на Луне» Г. Уэллса). Издание «В звездном мире (на рус., нем. и фр. яз.)» (1894) имело подзаголовок «интересная астрономическая общественная игра». В брошюре, к ней прилагаемой, давалось описание звезд и планет. На игровом плане было изображено северное полушарие звездного



«Стоп!» (1938). Игра предназначена для развития у детей зрительной памяти

неба. Передвижение по карте осуществлялось с помощью кости и шести фигур. После каждого выброса кости игрок должен громко объявить созвездие, на которое попал. Если игрок попадает на звезды, расчета он не ведет. На планетах же ведется оплата марками (их в игре всего сто двадцать): Меркур — одна марка в кассу, Венус — три марки в кассу, Уран — от левого соседа две марки, Сатурн — из кассы одна марка и т.д. Если игрок попадает на изображение полнолуния, он платит в кассу три марки, новолуние приносит ему из кассы три марки. Млечный путь означает для игрока возвращение к началу и потерю

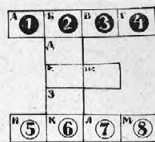
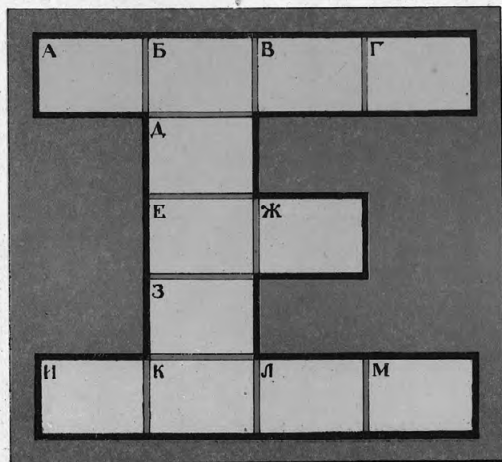
трех марок. Комета тоже уводит назад и требует расплаты в две марки. Тот, кто первым достигнет Полярной звезды, забирает всю кассу.

В играх 1930-х годов планеты кажутся ближе, а полеты к ним реальнее. И теперь уже не фантастический роман, а популярная «Астрономия» вдохновляет составителей игр. «Вы, вероятно, не раз читали в журналах и книгах рассказы о межпланетных путешествиях — о полетах на Луну, на Марс и другие планеты. Пока это только фантазии, только мечты о будущем. Но пройдет, может быть, совсем немного времени, и мечта человечества осуществится» («Полет на Луну»). Маршрут игры изображен в виде дорожки, которая ведет от Земли, мимо искусственного спутника, сквозь поток метеоров и мимо хвоста кометы, к Луне и обратно. По этой дорожке путешествуют играющие. Каждому игроку полагается четыре бачка с космическим топливом, фишка, кубик. В брошюре правил даются пояснения понятий и терминов из области космонавтики, мало кому тогда известных. «Искусственный спутник Земли — это построенный людьми из особого стекла и стали летающий остров, на котором живут ученые астронавты, изучающие движение звезд. Теперь вокруг ракет стоит мороз -200° . Но в каждой камере все сделано так, чтобы было тепло и уютно». Космический уют летит кувырком при потере тяжести. «По каюте летят предметы. Да и мы сами, смеясь, беспомощно болтаем ногами в воздухе, закурившись под потолком». Попадая в сложные ситуации (например, поток метеоров), игроки могут воспользоваться бачками с горючим. Однако тратить бонусы нужно осторожно, потому что на руках у каждого игрока только четыре карточки-помощницы.

Советское издание «Путешествие на луну» (1930) имело игровое поле с маршрутом из восьмидесяти пяти ходов, четырем фишками-аэропланами и каталкой для выбрасывания ходов. В правилах сообщалось, что «путешествие на луну, осмотр луны и возвращение на землю полно массы неожиданностей. Встречные небесные тела по-разному влияют на полет шара. Одни ускоряют его ход, другие задерживают. Первый, благополучно вернувшийся с луны на землю, считается выигравшим». В роли помех выступают сильные вихри земной атмосферы и столкновения с планетами (они заставляют игрока вернуться на Землю). Удачу игроку приносит Венера, по народным повериям, «самая счастливая звезда», которая дает право играть три раза подряд (Венера благоволит к участнику советской игры так же, как к игроку XVIII или XIX века). На Луне с аэронавтом происходят комические происшествия, основанные на обыгрывании лунной топонимики. Так, на Озере Сновидений аэронавт засыпает и пропускает ход, а в Море Влажности набирает воды и передвигается на два номера вперед.

В астрономических играх научный пафос сочетался с антирелигиозной пропагандой. Навязчивые лозунги не могли помешать интересу к науке,

13 НОВЫЕ ДЕТСКИЕ ИГРЫ 13
ЧЕРНЫЕ И БЕЛЫЕ МОТОРЫ



Начало игры.

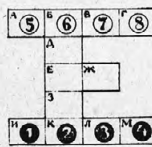
Перед вами — план автомобильного гарма. Машины расставлены в нем так, как показано на левом рисунке: в отделениях А, Б, В, Г находятся черные машины № 1, № 2, № 3 и № 4, а в отделениях И, К, Л, М — белые открытые автомобили № 5, № 6, № 7 и № 8. Отделения Д, Е, Ж, З — свободны.

Игра состоит в том, чтобы, не вывозя машин из гарма, обменять местами черные и белые автомобили: в начале игры машины должны быть размещены по отношению так, как показано на правом рисунке, при чем сохраняется тот же порядок №№-ов. Автомобиль может катиться через одну или несколько свободных отделений; надо лишь помнить, что

- 1) каждое отделение выisset только одну машину — для двух авто;
- 2) два автомобиля одновременно двигаться не должны.

Постарайтесь кончить игру в наименьшее число ходов; но обменять машины местами меньше, чем в 43 хода, вам не удастся.

Кратчайшие решения (в ходах)



Авт.

- № 1 — В
- № 2 — В
- № 3 — В
- № 4 — В
- № 5 — В
- № 6 — В
- № 7 — В
- № 8 — В
- № 1 — В
- № 2 — В
- № 3 — В
- № 4 — В
- № 5 — В
- № 6 — В
- № 7 — В
- № 8 — В
- № 1 — В
- № 2 — В
- № 3 — В
- № 4 — В
- № 5 — В
- № 6 — В
- № 7 — В
- № 8 — В
- № 1 — В
- № 2 — В
- № 3 — В
- № 4 — В
- № 5 — В
- № 6 — В
- № 7 — В
- № 8 — В
- № 1 — В
- № 2 — В
- № 3 — В
- № 4 — В
- № 5 — В
- № 6 — В
- № 7 — В
- № 8 — В

Концы игры



Топо-Лит. «Красный Печать»; Пгд., Машукварский, 75. СМ/ЛД ИЗДАНИЕ: Петроград, пр. Володарского, 25, кв. 1. : Москва, Б. Ринский, 9, кв. 2, тел. 64-75. Петроград № 11970 Тираж 3000 экз.

«Черные и белые моторы» (1920-е)

открывавшей путь к новым планетам. Астрономия вдохновляла на разработку оригинальных игровых механизмов. Игра в трех частях «Настольный планетарий» (сост. Я. Горский и Л. Фридман; М., 1931) была выпущена под редакцией сотрудников Московского планетария и одобрена к распространению Советом по игрушке. Игра знакомила в занимательной форме с основными сведениями о мироздании, движении планет, кометами, а также с выдающимися представителями астрономической науки. В состав издания входило три игры, самой оригинальной из которых была «В кругу планет». На игровом поле изображено движение пяти планет вокруг солнца (в целях упрощения даны не все планеты), указано их нахождение на солнечной орбите в течение года. Пути планет пересекают две линии — изогнутая кривая и замкнутая черная, по которым движется комета (сообщается, что религия называла кометы «знаменьем Божьего гнева» и использовала для задурманивания сознания трудящихся). В игре учтено, что Юпитер притягивает комету (ее путь становится не параболой, а эллипсом) и что на пути к солнцу комета движется быстрее.

Играют две стороны. У одной пять планет, у другой — комета. Соответственно фишки одного игрока ставятся на планетах, а фишка другого в начале параболы. Передвижение определяется волчком. Двигать надо сразу пять фишек. Если во время хода одна из фишек попадает на кружок, занятый кометой,

планета гибнет (и наоборот). Если игрок выводит комету за предел пересечения с путем планет, не столкнувшись с ними, то получает дополнительные очки. Если фишки кометы и Юпитера попадут на пункты сближения (обозначены квадратами), то произойдет захват кометы Юпитером. Тогда фишка переходит на черную линию эллипса. Если комета избегнет столкновения и выйдет за орбиту Юпитера, то она получает дополнительное очко*.

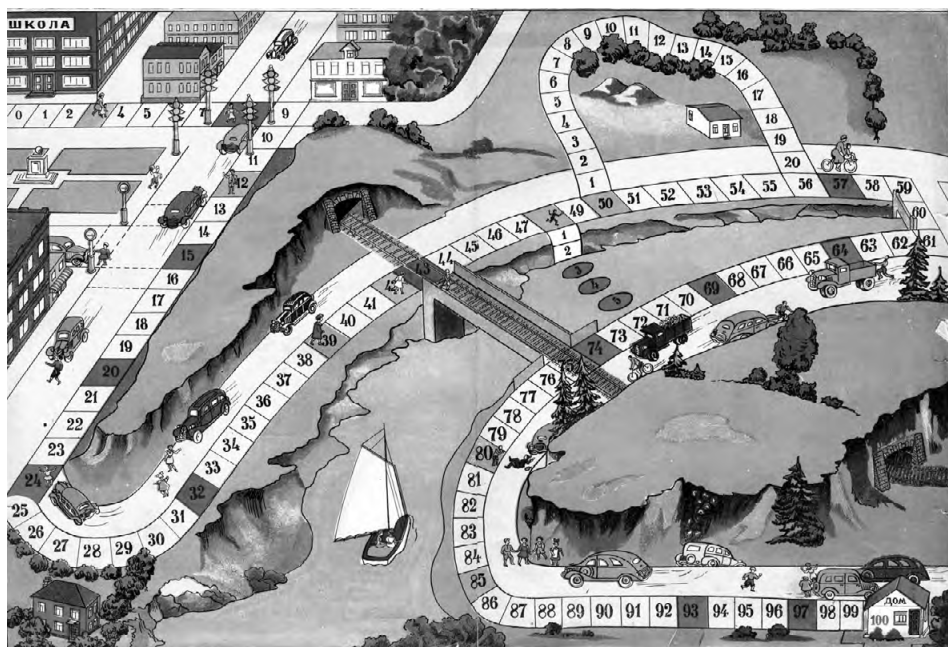
Пик советских изданий космических настольных игр пришелся на 1960–1970-е годы, период наивысших советских достижений в космосе. Многократные переиздания игры «Большое космическое путешествие» (появилась в 1960-е годы) отразили перемену в восприятии космических полетов. Вначале героем игры был маленький отважный космонавт, ведущий себя в космосе с серьезностью Юрия Гагарина, а два-три десятилетия спустя появилась компания веселых малышей, воспринимающих космическое пространство как место для игр.

* Игра «По звездам» ведется на игровом поле, изображающем Млечный путь и тридцать шесть созвездий («хотя наука давно уже изгнала с небес всех богов, но названия звезд пока по старой памяти сохраняются»). Игроки тащат карточки (как в лото) с описаниями созвездий и ищут их на поле (если этого созвездия у игрока нет, он кладет карту в конец колоды). Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свою сторону поля. По принципу лото сделана «Астрономическая викторина» с двадцатью четырьмя карточками (на них биографии и портреты ученых).

Города на игровой карте

Планы городов стали использоваться как основа для разнообразных настольных игр с начала XX века. Им предшествовали игровые поля с условными обозначениями маршрутов городского транспорта¹. В 1920–1930-е годы город стал самым популярным местом действия настольных игр: по схемам и картам городов учили правила движения, осматривали достопримечательности, преследовали преступников и скрывались от полицейских. Полицейские и шпионские сюжеты в советских настольных играх отсутствовали, зато было много историко-архитектурных прогулок по игровым картам, а также игр на освоение правил движения.

Игры на знание правил уличного движения не ограничивались городом (безопасность движения надо соблюдать и на сельских дорогах). Но сама идея игры «на правила движения» была связана с оживленным транспортным движением в городах, и разрабатывалась она на городских картах. Задача всех игр, посвященных этой теме, была утилитарно-практической — «научить ребенка путем игры правилам уличного движения»². Над созданием таких игр работали педагоги разных стран, и это был тот редкий случай, когда их разработки внедрялись советскими издателями. Детская игра «Правила уличного движения» была разработана педагогом Э. Мортезен и получила высокие отзывы учителей. Бессмысленное, с их точки зрения, содержание обычного «гуська» было заменено на реальные транспортные ситуации, с которыми сталкивается школьник на улицах города (тихая езда через мост, объезд с неправильной стороны, снижение скорости перед школой и т.д.). Ученики водили машинки в соответствии с показаниями кубика и правилами движения. Для американских школьников была разработана игра «Большая дорога Линкольна», сделанная согласно указаниям автомобильного клуба Америки. Публикация в журнале «Игрушка» игры «Соблюдай правила уличного движения» (1939) была перепечаткой американской игры. Сюжет игры — дорога из школы домой. Составители напоминают: «Начиная свое путешествие из школы домой, вы должны быть осторожны». Право перемещения вперед получают игроки, которые соблюдают правила уличного движения и помогают младшим товарищам. Штрафуются отступлением назад те, кто нарушил правила движения (пошел на красный свет, прицепился к грузовику, ехал с превышением скорости). В текстовой части игры объясняются правила движения применительно к ситуациям, изображенным на игровом поле. Например,



Поле для игры «Соблюдай правила уличного движения» (1939)

№ 15: «Шофер нарушил правило и не затормозил, перед тем как выехать из переулка. Вы в опасности и должны вернуться на № 7. Помните, что при переходе вы должны обязательно осмотреться, так как невнимательный шофер может не затормозить на повороте».

В 1934 году Комитет по игрушке рекомендовал для широкого распространения игру «Светофор», состоящую из игрового поля и сорока металлических фигурок автомашин. Под тем же названием КОИЗ выпустил игру, персонажами которой были не машины, а пешеходы³. В ее составе игровое поле, двадцать четыре фигурки детей, светофор и кубик. На поле изображен перекресток улиц, на каждом углу которого школа и кинотеатр (они окрашены попарно в свои цвета). Цветом выделены также тротуар и мостовая. Светофор установлен на красном круге. Играют четверо. Каждый берет шесть фигурок детей и ставит их на исходной позиции в школе. Задача игрока — перевести все фигуры через перекресток в кино (такого же цвета, как и школа). Переходить улицу можно только по линии безопасности и при зеленом светофоре. Бросается кубик — черная сторона означает смену цвета светофора, белая — цвет не меняется. Двигаться можно вперед, прямо или по диагонали, передвигая по две фигурки (три клетки по тротуару или шесть по мостовой). Правилами запрещается идти на красный свет, останавливаться на мостовой и обгонять других игроков справа (совершивший ошибку выбывает из игры). Побеждает тот, кто первым переведет свои фигурки из школы в кино.

В эти же годы была выпущена игра «Пошли-поехали», представлявшая собой игру шашечного типа (кубик в ней не используется). В состав игры входили фигурки велосипедиста, автомобилиста, извозчика, ломовика, грузовика и пешехода. Каждая из фигур передвигалась по своим правилам. Встречающиеся по пути уличные знаки влияли на скорость движения игроков.

В издании «Как ходить по улице» (1930-е) рассказывалось о правилах движения в условиях советских транспортных проблем. Детям объяснялось, что «езда на буфере, на подножках трамвая или автобуса ведет в конце концов к несчастному случаю». Практика таких поездок была столь распространенной, что не раз попадала в литературные произведения.

Вот трамвай. Полные площадки.
Васька, не зевай!
Эх, беги во все лопатки,
Догоняй!
Ловко! Прыгнул на подножку,
На руках повис.
Чуть держусь. Еще немножко,
Полетел бы вниз.
Прет народ со всех сторон.
Лезут на ходу.
Будет гнать кондуктор вон,
Не сойду!⁴

В стихотворении М. Клоковой опасная езда беспризорника на подножке трамвая романтизируется (сказывалась установка на идеализацию беспризорников с их свободой от семьи и семейной морали). В играх же преобладали утилитарные задачи: научить детей следовать безопасным правилам движения.

Игры, посвященные правилам движения, были разновидностью соревновательных игр. Игроки выбирали городской маршрут и вид транспорта. В некоторых играх были билеты, дававшие право перемещаться на определенных видах городского транспорта (игроку нужно было обдумать выгоды использования того или иного билета)*. В игре «Светофор» (Затейник. 1949. № 4) игровое поле представляет собой план города с названиями улиц, указанием номеров домов, остановок трамваев, автобусов, метро, переходов, тротуаров. У каждого игрока на руках одна фишка, кубик и пять белых квадратов. Путешествие начинается с любого места. Игроки пишут письма, которые надо разнести по адресам. Задача — сделать это как можно быстрее. Движение идет по клеткам,

* На этом принципе построена знаменитая европейская игра «Скотленд-Ярд», появившаяся в 1940-е годы.

указанным на схемах улиц. Можно использовать любой вид транспорта, отдавая при проезде билеты. Улицы надо переходить только на светофоре (цвета светофора обозначены разными цветами на сторонах кубика). Зеленая сторона кубика дает право перехода, если выпала желтая или красная сторона, то игрок остается на месте, несмотря на количество ходов.

Игры на историко-архитектурные темы проходили как на игровых полях, так и в пространстве реального города. В 1930-е годы в газете «Пионерская правда» периодически печатались задания и вопросы, связанные с историей столицы. Игроведы составляли схемы историко-архитектурных маршрутов, напомиравшие игровые карты (по этим картам проходили участники игр). Методика таких игр-маршрутов была советским вариантом игр под названием «культснайпинг»⁵. Культснайпингом занимались пионеры и школьники, изучавшие историю Москвы (досуговое издание «Прошлое, настоящее и будущее Москвы», 1937).

В настольных играх также использовались схемы, изображающие топографию конкретных городов (Москвы, Ленинграда). С достопримечательностями города трех революций знакомило издание «Ленинград. Архитектурно-историческая игра» (1947). Эта игра была рассчитана на школьников и взрослых. Большой формат игры (в три раза превышающий обычный) указывал на ее общественное использование. На обложке игры изображен памятник Петру I на каменной глыбе, а на оборотной стороне напечатан отрывок из поэмы Пушкина «Медный всадник», посвященной Петербургу. В комплект игры входила брошюра с архитектурно-историческим очерком Ленинграда, словарь архитектурных терминов и перечень литературы о Ленинграде. В брошюре кратко излагалась архитектурная история города с характерными для сталинского времени стилистыми предпочтениями и идеологическими ярлыками. Так, осуждался конструктивизм 1920–1930-х годов, представленный в Ленинграде рядом выразительных архитектурных построек*. В брошюре изложены планы послевоенного восстановления города, который в 1947 году наполовину лежал в развалинах. Поручкой тому, что город будет восстановлен в кратчайшие сроки, служит «непоколебимое единство Советского народа, его преданность великому знамени Ленина-Сталина» (измученные ленинградцы, которым предстояло восстанавливать родной город, переживали в этот год новый вал политических репрессий).

Перед началом игры, посвященной топографии и архитектуре Ленинграда, карточки делятся поровну между игроками (лишние откладываются). Фишки ставятся на один из вокзалов, с которого начинается игра. Цель каждого игрока: поочередно бросая кубик и передвигая фишку, быстрее обойти все

* «Архитекторы того времени находились в плену буржуазно-формалистических исканий, зародившихся в городах Западной Европы. Увлечение формой в ущерб содержанию, сухость форм, игнорирование архитектуры фасадов приводят к созданию так называемых „коробочных“ зданий. <...> Однако этот стиль, перенесенный без достаточных оснований на советскую почву, не получил признания среди трудящихся и был осужден постановлением ЦК партии от 23 апреля 1932 года» (Ленинград. Историко-архитектурный очерк. 1947. С. 13).

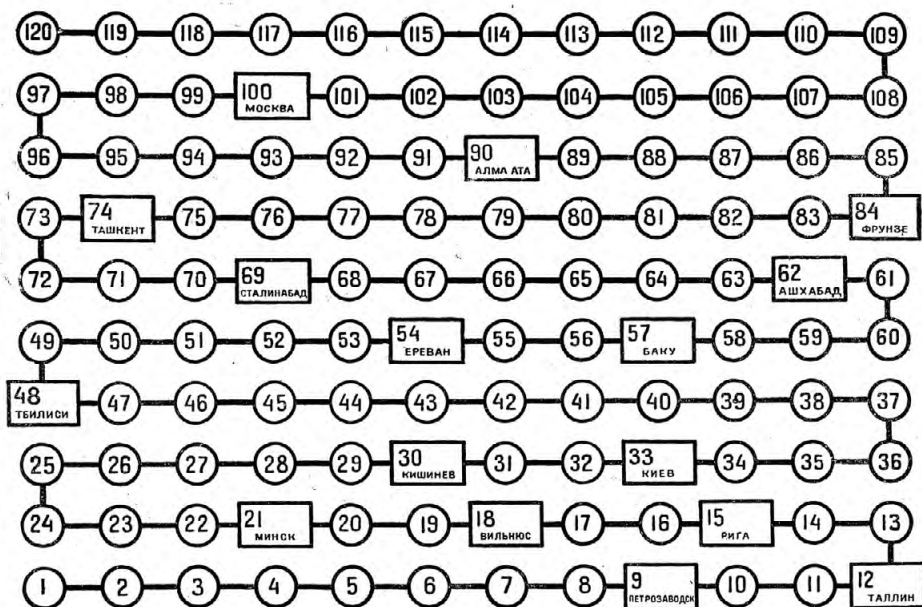


«Ленинград. Архитектурно-историческая игра» (1947)

объекты, изображенные на принадлежащих ему карточках. Ходить можно по любым транспортным артериям (улицам, каналам и пр.), выбирая кратчайший путь.

Полвека спустя эта игра появилась под названием «Наш город» с культурологическими уточнениями. На игровом поле нанесены три маршрута,

ГОРОДА НАШЕЙ СТРАНЫ



Поле для игры «Города нашей страны» (1953)

охватывающие памятники определенного периода и стиля (первый — Петровская эпоха, второй — конец XVIII века, третий — начало XIX века). Игрок движется с помощью фишки и кубика по одному из выбранных маршрутов. Попадая на точку своего маршрута, игрок читает в маршрутной книжке (всего таких три, по числу маршрутов) описание здания или памятника. После этого он должен выбрать карточку с видом этого памятника (по двадцать у каждого игрока). Карточки лежат картинкой вверх, а на обороте написан номер, по которому карточка сверяется (если номер совпал, считается, что объект посещен).

Целая серия игр была выпущена к 800-летию Москвы. Издание «Москва в прошлом и настоящем. Настольная игра для детей старшего возраста» (1947) состояло из красочных листов, которые можно было (не разрезая) использовать для оформления юбилейной выставки. Если карту разрезать, то получалось восемь карточек с рисунками и восемь карточек с описанием изображенного на картинке (всего сто двадцать восемь карт). Играть можно было по-разному: подбирая картинки по одной теме, отвечая на вопросы и т.д.

Темы игры охватывали историю города, архитектуру, транспорт и социальную жизнь москвичей: 1) Московский Кремль; 2) Красная площадь; 3) московские дворцы; 4) московские дома; 5) московские площади и улицы; 6) московские мосты; 7) транспорт в Москве; 8) станции и вокзалы Москвы;

9) учебно-просветительские учреждения; 10) московские музеи; 11) московские дети; 12) физкультура и спорт в Москве; 13) театры и зрелища в Москве; 14) народные гуляния в Москве; 15) оборонные укрепления Москвы; 16) отражение врагов от Москвы. В каждой теме сталкивалось прошлое и настоящее. Так, раздел «Транспорт в Москве» начинался от карточек «Боярский возок в старой Москве», «Дорожная карета дворянина-помещика в начале XIX века», а заканчивался «Поездом метрополитена на станции „Измайловская”». Прошлое отягощено негативными коннотациями, а настоящее радует глаз и прельщает перспективой на будущее. Визуально «негатив» прошлого отмечен преобладанием темных тонов и холодного времени года, а «позитив» настоящего светлыми тонами и хорошей погодой. Однако в изображении талантливой художницы Татьяны Мавриной темные тона выражали не столько осуждение прошлого, сколько печаль по его утрате. Зато надписи к картинкам, сделанные составителями, представляли собой ходячие фразы из советских детских книг. Так, под картинкой «Благородные девицы и дети московской бедноты» сказано, что этим девицам была «обеспечена богатая, пустая, паразитическая жизнь» (на картинке прелестные барышни прогуливаются по заснеженной мостовой). Картинка «Ученики гимназии и реального училища» изображает юношество, осваивающее в трудах и стараниях знания, а подпись гласит «Далеко не каждый мог туда попасть». Зато после залитой светом картинки «В детском саду» следует оптимистическая подпись «Родители спокойны за своих детей и могут работать по-стахановски». Радостный настрой картинки «Детские ясли при московской фабрике» подтверждается словами «Хорошо живется советским малышам». На картинках, обозначенных названиями-лозунгами «Советские школьники у своей школы» и «Московский городской дворец пионеров», архитектурные постройки помещены на фоне красочного пейзажа, напоминающего о традициях изображения руссоистского рая.

День леса и туризм

Лесоохранная тема появилась в советских досуговых изданиях в связи с организацией Дней леса. Их проведение в 1920-е годы объяснялось прагматическими задачами: надо было навести порядок в лесном хозяйстве, владельцем которого стало Советское государство. «Революция внесла в положение леса резкую перемену. Собственность леса была уничтожена; лес объявлен ничейным и поступил в достояние рабоче-крестьянского государства»¹. Крестьяне понимали это по-своему, без разрешения вырубая леса на нужды своих хозяйств. Жителям села надо было объяснить, что значит «ничейный лес» и каким должно быть отношение к лесному богатству страны. С просветительской целью по стране разъезжали агитбригады, в программах которых были агитпесни на лесную тему. В постановке для крестьянского театра «Берегите лес. Агро-суд в 1 действии» (1925) «лесной ликбез» разыгрывался в лицах. Враги леса заявляли, что лес принадлежит народу, так что им можно пользоваться всякому. Друзья леса давали разъяснения по этому вопросу и призывали крестьян и горожан к лесопосадочной деятельности. С целью реализации этих призывов в начале 1920-х годов были организованы «Дни леса», проводившиеся в майские выходные. Непосвященным могло показаться, что советские Дни леса — это продолжение дореволюционных праздников древонасаждения, организованных по образцу европейских природоохранных мероприятий. Но организаторы Дней леса всячески отрицали сходство, используя в качестве доказательства обильную риторику. «Здесь тоже труд, но труд праздничный, труд ликующего, победившего строителя»². Посадка деревьев и закладка лесных питомников проходили под «праздничными» лозунгами: «Кто рубит зря дерево, тот враг Революции и Советской власти»; «Кто не сажит дерево, тот враг себя и народа»; «Хорошо посаженное дерево — это подготовленный комсомолец» (пример пропагандистской бессмыслицы). Особо обращалось внимание на просвещение молодежи: «Молодое поколение должно особенно чутко относиться к охране деревьев, ибо лес источник народного богатства, основа хозяйства и благополучия страны. Молодое поколение, вся охрана лесов возлагается на тебя! Сумеешь сохранить лес — накопишь богатство, необходимое для спокойного существования»³. В помощь организаторам «Дней леса» издавались брошюры с программой праздника. Тексты для них писались на манер народных частушек.

Поп, кадило при назад —
Мы не богомольцы:

Насаждать здесь новый сад
Будут комсомольцы!

Эх, в «День леса» кто подгадит? —
Просто, братцы, любо:
Тетка ивушку посадит,
Я с Петром — три дуба!⁴

Деревья, защищенные от вырубки трудами ораторов-комсомольцев, голо-
суют за советскую власть.

«Мы дождались
Вольной волюшки!
Власть Советская
Охраняет нас
От злых хищников
И насильников».
Говорили так
Все ораторы,
И деревья их
Тихо слушали.
А как стали потом
Принимать резолюцию,
То березыньки первые
За советскую власть
Ветки подняли⁵.

Для лесоохранной пропаганды изготовлялись также настольные игры. В брошюре, прилагаемой к изданию «День леса. Художественная игра-лото» (1930), сообщалось, что эта игра «впервые в нашем Союзе знакомит играющих с вопросами, относящимися к лесу и сельскому хозяйству. <...> Целью игры является преподнесение лесных знаний в популярной форме при помощи лесных лозунгов, пословиц, поговорок, приуроченных к проведению в С.С.С.Р. „Дня Леса”». Игра предназначалась, в первую очередь, детям, но «будет полезна и для взрослого населения (рабочих, крестьян, красноармейцев), благодаря богатству лесных знаний» (распространять игру рекомендовалось в школах, клубах, избах-читальнях, казармах и т.д.). Лесные знания даются в игре по нескольким темам: значение леса в народном хозяйстве, организация лесного хозяйства, эксплуатация леса и побочное лесное производство, возобновление и наблюдения над лесом, лесная мелиорация, вопросы лесного производства. «Все



«День леса» (1923). Обложка издания

указанные вопросы в доступной форме крайне важно усваивать уже с детского возраста, чтобы научиться *любить лес и бережно с ним обращаться*. *Лес является богатством нашего Союза*». Игра ведется по принципу лото на восьми картах с восемью рисунками на каждой. Содержание рисунков соответствует лесным лозунгам и поговоркам. Все вопросы (всего шестьдесят четыре) громко и внятно читает ведущий, потом игроки повторяют вслух вопросы, которые им достались. Методика игры аналогична методам проведения политинформаций с их императивностью.

Иначе представляла лесоохранная тема в литературных текстах для детей. Поэтическое изложение программы Дня леса сделал С. Маршак. Значение природы в его стихотворении «Праздник леса» (1930) не сводится к прагматике лесного хозяйства (хотя перечислены «мачты и реи», «столы и тетради», изготавливаемые из древесины).

Что мы сажаем,
Сажая
Леса?
Чашу,
Где бродят
Барсук и лиса.

Чашу,
Где белка
Скрывает бельчат,
Чашу,
Где пестрые
Дятлы
Стучат.

Что мы сажаем,
Сажая
Леса?
Лист,
На который
Ложится роса,
Свежесть лесную,
И влагу,
И тень, —
Вот, что сажаем
В сегодняшний день.

Назначение настольных игр о лесе было познавательным (познакомить с обитателями леса и растительным миром) и общественно-воспитательным (увлечь ролью разведчиков и следопытов). Истории о лесных разведчиках появились на волне развития скаутского движения. В программу подготовки скаутов входило умение ориентироваться в лесу, ставить палатку и разжигать костер. Скаутские игры в разведчиков помогли детям и подросткам осваивать навыки жизни вне городского комфорта, закаляли их и знакомили с природой.

Практика таких занятий освещалась в методических изданиях и настольных играх на тему приключений скаутов в лесу*. Из английских изданий отбирались материалы для пионерских сборников с информацией о том, как стать разведчиками или опытными туристами⁶. Эти книги носили практический характер, но от реалий советской жизни они были далеки (экзотикой казались пробковые шлемы, а стильное снаряжение было недостижимой роскошью). Значительно бóльшую ценность представляли издания книг талантливых советских популяризаторов, которые описывали путешествия по лесам со знанием дела («По следам Робинзона» Н. Верзилина).

Издание «В лесу и на озере. Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста» (1938) было премировано Всесоюзным конкурсом настольных игр для детей. В правила игры включены разнообразные задания на развитие моторики и речи, театрализацию и воспитание коллективистского сознания. К игре прилагались: 1) карта с условным изображением леса, пересеченного тропинками; 2) двадцать карт с изображением обитателей леса и озера, а также знак отличия за геройский поступок; 3) квадрат, а на нем круг с цифрами 1, 2, 3; 4) три блошки (одна большая битка и две маленькие); 5) пять фишек разного цвета.

В основе игрового сюжета лежит история о том, как дети пошли в лес. По дороге с ними случаются всякие происшествия, требующие от героев «храбрости, сообразительности и находчивости». Задача играющего — пройти весь путь по лесу, собрав по дороге больше всех насекомых, ягод и животных. Не менее важно совершить геройские поступки — потушить лесной пожар, спасти товарищей. Идеи взаимопомощи были у всех на устах, как и призывы к охране лесного хозяйства⁷. Число ходов определяется блошкой, которой нужно выстрелить по кругу. Принцип блошек позволял развивать моторику дошкольников, а озвучивание персонажей игры вносило элемент драматизации и веселило детей (на кукушке кукуешь, на лягушке квакаешь). Если игрок попал на кружок «пожар», он должен кричать «на помощь». Тогда все остальные играющие, где бы они ни находились, должны передвинуть фигурки к попавшему в беду и сделать движение руками, будто захлестывая огонь ветками (элемент драматизации). Созывающий получает от ведущего почетную карточку для всего отряда, которая хранится у него до конца игры. После благородного поступка играющие могут двигаться в любом направлении. Кто попал на кружок около утопающего (в болоте), должен кричать «спасаю» и делать руками плавательные движения (он получает значок «за находчивость и смелость»). Попавший на кружок около лопнувшего рельса поднимает вверх красный галстук и кричит «опасность». За это он получает

* Герои игры «Разведывай и пой» (нем. «Erkund und sang»), выпущенной в начале XX века в Германии, — скауты. Игровое поле представляет собой беспорядочно разбросанные кружочки, соединенные линиями, по которым движутся игроки.



«В лес за грибами» (1925)

путевку в пионерский лагерь Артек. Тот, кто попал на кружок с изображением волка, кричит «волк». Остальные игроки ставят свои фишки вокруг него и поют «Нам не страшен серый волк». После этого продвигают свои фишки сразу на три хода. На последнем кружке все подводят итоги. Каждая карта с изображением

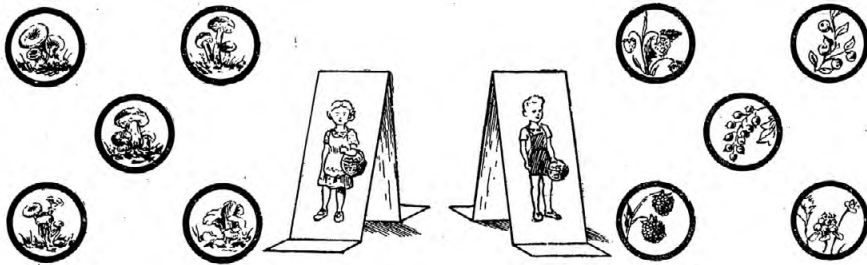
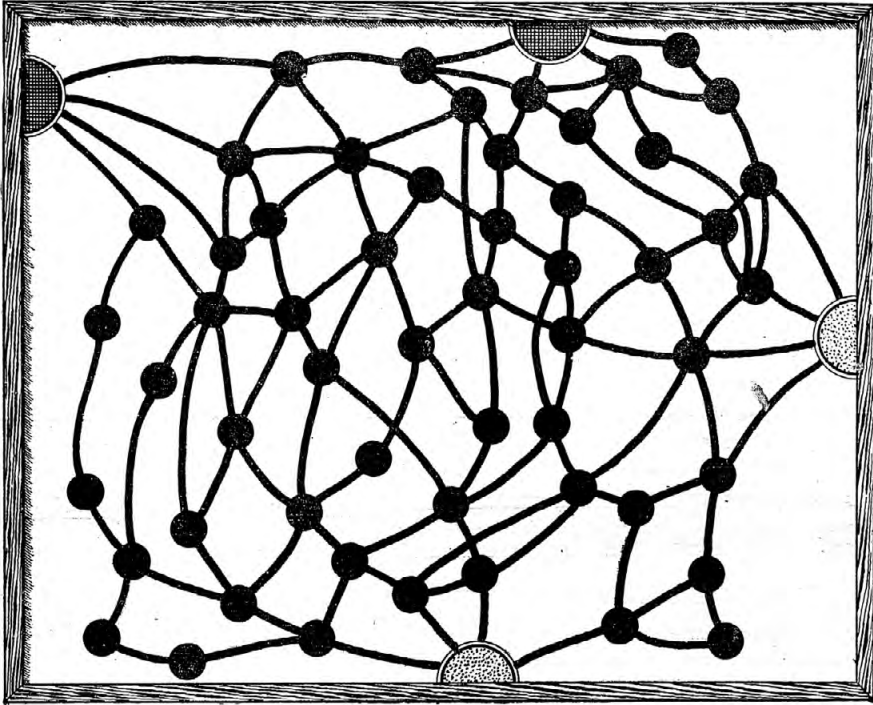
зверей, птиц, насекомых и цветов оценивается в одно очко. За спасение утопающих игрок получает пять очков. Спасение поезда также оценивается в пять очков. За тушение пожара главный получает пять очков, остальные три. За приход первым — три очка. Таким образом, выигрыш определяется не фактом прихода первым, а спасательной деятельностью игрока.

Издание «В лесной глуши. Игра для детей от 7 лет» (1936) относилось к ряду комбинаторных игр (ходы делаются без кубика). К игре прикладывалась брошюра с рассказом о лесной прогулке (типичная тема для учебных и азбучных текстов). «Пошли ребята в лес за орехами. Лес большой, незнакомый, а орехи растут далеко от опушки. Ходили, ходили ребята по лесу, набрали полные мешки орехов, да и заблудились. Забрели в самую чащу, а как выйти и не знают. Куда ни пойдут, всюду лес густой — не пробраться. Собрались ребята на лесной полянке и решили, что каждый пойдет искать дорогу сам, а как выберется из лесу, то крикнет: „ау-ау“, чтобы все знали, где дорога. Договорились так и разошлись». После ряда происшествий дети благополучно возвращаются домой. Вдохновленные прогулкой лесные путешественники берутся за изготовление игры. «Дети нарисовали на бумаге четырехугольник, разделили его на квадратики и закрасили зеленой краской — это лес. По клеткам сделали более темные полосы — это густые заросли. В зарослях отметили красными кружками места для лесных зверей, шалаша, горки, сторожки, которые встречались во время путешествия в лесу. Вокруг леса нарисовали дорогу, а внутри леса поляну и на ней серым кружочком отметили места для ребят». Задача в том, чтобы не только скорее выйти из леса, но и помочь товарищам. По правилам игры это делается так: кто выйдет на дорогу (финиш) первым, кричит «ау». Это дает право остальным игрокам передвинуться на две клетки. В качестве фишек в этой игре использовались фигурки детей, великолепно выполненные (бумажное изображение на деревянной основе). Ребенок, утомившись комбинаторными расчетами, мог играть в такие фигурки без всяких правил.

В соревновательных играх на лесную тему частым сюжетом служил сбор грибов (сочетание любви к родной природе и традиционной русской еде). В издании «Грибы» (Приложение к журналу «Искорка». 1928. № 9) через игровое поле идет извилистая линия с номерами от одного до сорока двух. Карточки с грибами раскладываются лицевой стороной вниз. Игроки кидают кубик и собирают лежащие на выпавшем номере грибы (на предпоследнем номере можно потерять все собранное). У кого окажется больше хороших грибов, тот и выиграл.

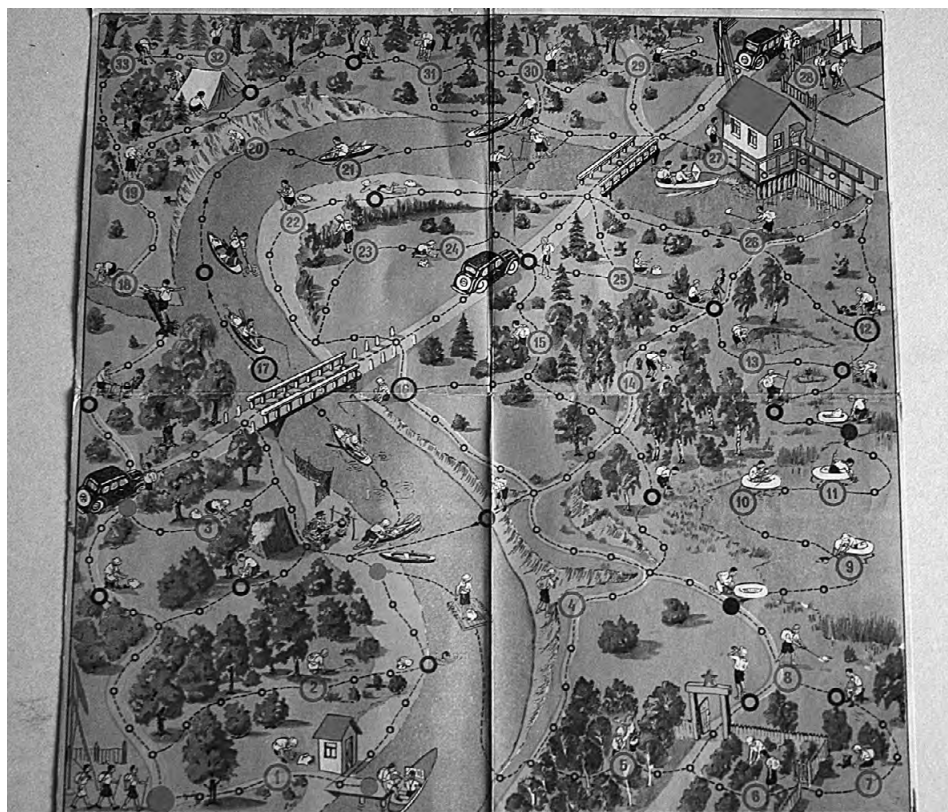
Пока дети собирают грибы, пионеры устраивают путешествия по лесам и рекам. Популярным в 1930-е годы был тип игры «Путешествие по реке», где маршрут изображался извилистыми контурами реки. Пионеры передвигаются как по речному маршруту, так и по лесным тропинкам. Они управляются с лодками, грамотно разводят костры, ориентируются в лесных зарослях.

ПО ГРИБЫ, ПО ЯГОДЫ



«По грибы, по ягоды» (1962). Игровое поле и фишки

В 1930-х годах стали издаваться настольно-печатные игры на темы туризма. Первые туристические сюжеты появились в общеупотребительных играх еще в конце XIX века. В игре «Туристы (на рус. и нем. яз.)» (1895) игровая карта представляет собой популярные у туристов маршруты — речки, горки и достопримечательности. По этим маршрутам игрок передвигается с помощью двух костей. На белой кости указан номер, а на цветной — направление движения (синий — косая линия, желтый — вперед, красный — влево или вправо). Игроку приходится платить за гостиницу (типичное препятствие для «гуська»), услуги фотографа, ремонт обуви, марку он платит нищему (старинный элемент «гуськовых» игр). За осмотр развалин, собирание цветов, любование пейзажем



«Путешествие по реке» (1930-е)

приходится заплатить пропуском хода. На сто восьмом номере турист возвращается домой по железной дороге. Среди туристических маршрутов на игровом поле часто изображались походы по горной местности. Турист с помощью провожатого (его услуги приходится оплачивать марками) взбирается на горные вершины («Путешествие на Мон-Блан», 1891). Не менее привлекательно посещение рудокопных шахт (игра «Рудокопная шахта (на рус., нем. и фр. яз.)», 1896). «Кто из вас уже побывал в рудокопных коях и осмотрел их? Кому же еще не удалось осмотреть подземных пещер, где из внутренности земли извлекаются богатства, тот пусть осмотрит план и потом уже может спуститься в рудокопную шахту». Игра сделана по принципу «старайся вверх» (многошаговое передвижение вверх или вниз). Маршрут в девяносто ходов обозначен красными кружками (движение вверх) и белыми (движение вниз). Туристу приходится испытать на себе все «прелести» труда рудокопа (взрыв динамита, обвал шахты), от которых он откупается марками и пропуском ходов.

В советских изданиях на тему туристических путешествий по родной стране был особый пафос. Утверждалось, что богатые дети времен царизма не

могли стать настоящими туристами — их окружали вечной опекой и возили по морским курортам (на самом деле именно в среде состоятельных людей стали складываться традиции русского пешеходного туризма). Перед советским же ребенком открываются широкие возможности для путешествий по СССР, куда он отправится «не с папой, не с мамой, / Без гувернанток, без нянь, / С товарищами, с друзьями — / на Волгу, на Дон, на Кубань».

Так скорее, скорее в дорогу,
Молодые туристы, в путь!
Кто на Мурманск, кто к Таганрогу.
Карту и компас не позабуди.
Отдохнем не в душной гостинице,
Мы на базах своих отдохнем.
В наше время, кто в путь не двинется,
Тот не видит стройки кругом.

(А. Введенский)⁸.

Стройка — социальный объект, посещение которого придает туристическим походам особую ценность*. У советского туриста есть важная общественная миссия: нести в глухие уголки страны прогрессивные социальные идеи. «Пролетарские туристы словом и делом помогают осуществлять все мероприятия, которые выдвигает партия и советское правительство. Пролетарские туристы исследуют недра земли, разъясняют политику партии, проводят беседы по различным вопросам, помогают ремонтировать сельскохозяйственные машины, наладить или исправить радиоприемники, на деле осуществляя таким образом смычку города с деревней. Пролетарские туристы своими глазами видят достижения в области советского строительства, замечая в то же время недостатки, злоупотребления, головотяпство и бюрократизм, который еще имеется в нашем аппарате»⁹. Турист — это всегда человек городской (какой же сельский житель будет зря ноги ломать), а значит, идейно продвинутый. А туристическая группа — это слаженный коллектив, готовый к социальной деятельности**.

В 1950-е годы туристы уже не воспринимаются как культуртрегеры, но социальный пафос при описании походов по родной стране по-прежнему актуален. «Дорогие ребята! Что может быть увлекательнее туристского путешествия

* Туристическая тема в стихотворении Введенского имеет социальные коннотации, от которых свободны его романтические стихи о лесных и речных походах («Когда я вырасту большой», 1940; «Что ты любишь», 1940).

** К концу путешествия, описанного комсомольцем, «мы — крепкая спаянная группа, и каждый из нас должен быть примером неорганизованным ребятам. Все вместе, в школе и в отряде, будем застрельщиками мероприятий, выдвинутых партией и советской властью» (Там же. С. 64).

по просторам нашей Родины! Советские туристы путешествуют по нашей необъятной стране с целью познакомиться с ее природой, культурными и историческими памятниками, с ее хозяйством, жизнью населяющих ее народов, успехами социалистического строительства. В путешествиях советские туристы расширяют свой кругозор, укрепляют здоровье, развиваются физически, приобретают много полезных навыков и умение ориентироваться и передвигаться в любых условиях местности. Успех туристского путешествия зависит прежде всего от подготовки к нему». Этим обращением мастера спорта Ю. Промтова открывалось издание «Юные туристы, игра для детей среднего школьного возраста» (1954). Содержание игры связано с популяризацией практических знаний, необходимых юному туристу. Объем этих знаний излагался в нормативных документах, посвященных организации детского туризма и нормативам сдачи на значок «Юный турист»¹⁰. Настольная игра пропагандировала туристические знания на картонажном поле. «Эта игра даст вам возможность совершить подобный поход, сидя за столом, и поможет приобрести основные туристские навыки и знания, которые будут вам очень полезны в будущих походах по родному краю и в дальних более сложных путешествиях. Знания эти пригодятся и при сдаче норм на значок „Турист СССР”». Игра состоит из игрового поля, четырех фишек, кубика, правил игры с вопросами и ответами. В игру входят двадцать четыре карточки с рисунками, помогающими ответить на вопросы. На оборотной стороне карточек имеются номера, которые относятся к точкам маршрута, требующим ответа на данный вопрос. Первый вариант игры связан с подготовкой к походу. Ведущий раздает игрокам карточки, а затем читает вопросы из брошюры с правилами игры. Тот, у кого есть карточка с рисунком, на этот вопрос отвечает («Как нужно укладывать и носить рюкзак?» «Как быстро разжечь костер?»). При правильном ответе он оставляет карточку у себя. Если ответ неправильный, то карточка переходит тому, кто сумел дать правильный ответ. В первом варианте игры выигрывает тот, у кого оказывается больше карточек.

Во втором варианте игры действие происходит на игровом поле, изображающем разные географические зоны (равнина, река, болото, густой лес, холмистая местность, скалистые ущелья, бурная горная река). Через них следует маршрут в сто ходов, который начинается с турбазы и заканчивается в приморском городе. Туристы поднимаются по скалам, перебираются через реки, осматривают развалины крепости и восхищаются новой гидроэлектростанцией. Передвижение осуществляется с помощью кубика. Белая или желтая точка означает остановку в пути. Игроки должны ответить на вопрос, а после выполнить задание (вернуться на указанный номер или пропустить ход). Виды остановок: «натер ногу» (надо вернуться на базу и ответить на вопрос «Что надевает турист для путешествия пешком?»), «в жаркий день хочется пить»

(вопрос «Как предотвратить жажду в пути?»), «встреча со змеей» (вопрос «Как отличить безобидного ужа от ядовитой гадюки?»). Если игрок попадает на точку с изображением болотного «окна», то следующий игрок должен здесь остановиться, независимо от выпавших ему очков, и оказать помощь. Если же нет сзади идущих игроков, то провалившийся пропускает два хода, выбираясь сам. Те же условия игры действуют при провале в трещину ледника.

Помимо спортивно-туристических знаний, игра призывала к изучению родной природы и социально значимых объектов. Если герои классических «гуськов» стремились осматривать старинные развалины, то советские туристы предпочитали посетить гидроэлектростанции и награждались за это рвение дополнительными ходами.

Социальная значимость спортивного туризма сочеталась с романтикой «покорения вершин», характерной для эпохи советской «оттепели». Эта романтика давала о себе знать не только в фильмах и песнях, но и в настольных «туристических» играх с их красочными просторными полями.

За спорт и здоровый образ жизни

Пропаганда физкультуры, здорового образа жизни и санитарных норм стояла на повестке дня в первые советские десятилетия. Борьба за здоровье, начатая русскими физиологами в конце XIX века, возобновилась с новой силой в годы революционной и военной разрухи. О необходимости мыть руки, стирать белье и открывать форточку писались статьи, агитки, поэмы и сказки. Они печатались с использованием игровых приемов: санитарный лозунг был зашифрован в шараду или ребус, выразительно оформленный*.

Для детей и взрослых составлялись стихотворные режимы дня, где прописывались элементарные правила здоровья и гигиены.

О форточке помните —
Нужен воздух в комнате.
Зачерпни водицы,
Намочи тряпицу,
Швабру тряпкой обмотай
Да пол подметай¹.

Гигиеническая тема, помимо утилитарных задач, выполняла задачи социальные: она пропагандировала новый уклад жизни, с относительно высокой культурой быта. Чистота и порядок напрямую связывались с преимуществами нового социалистического строя. Вот почему такие политизированные авторы, как В. Маяковский, с готовностью писали на санитарные темы: «Если / мальчик / любит мыло / и зубной порошок, / этот мальчик / очень милый, / поступает хорошо» (Маяковский В. Что такое хорошо и что такое плохо. 1925). Предметы гигиены (мыло, порошок) объявлялись полезными и доступными для каждого гражданина новой страны (доступность их преувеличивалась: мыло и порошок оставались экзотикой для большей части населения страны).

В пионерских журналах и досуговых изданиях печатались материалы для инсценировок в стиле «санитарно-гигиенического авангарда». Инсценировка В. Маковеева «Даешь здоровье» описывала столкновение микробов и сил здоровья, им противостоящих. Микробы являлись в изысканных нарядах богатых

* Издание «Санитарное просвещение через шарады, ребусы, загадки» (доктор Карноухов, стих. Ильинского, рис. Веселовского) было выпущено Московским здравотделом в 1927 году. Оно состояло из пяти плакатов. На одном из них надо было составить фразу из отдельных частей слов («Солнечный свет оздоравливает жилище — не занавешивай окон»), отгадать ребусы («Проводи досуг на лыжах», «Чаще проветривай помещение — не бойся простуды») и шарады (форт-ка, воз-дух).

детей (туберкулез — голубой балахон с палочками, дифтерит в зеленом, скарлатина в розовом и т.д.). Силы здоровья представляла Физкультура (демократичный спортивный костюм красного цвета), Луч солнца и Воздух (наряды для гимнастических упражнений). Микробы распевают воинственную песню на мотив «Мы кузнецы» (пример идеологической бессмыслицы):

Мы скоро будем царями мира, —
Всю бедноту загоним в гроб,
И в темных, грязных, сырых квартирах
Жить будет только лишь микроб².

В ответ им звучат песни на революционный мотив «Наш паровоз», которую поют силы здоровья:

Все на просторы рек, лугов,
В союз с водой и солнцем,
С микробом в битву будь готов,
К борьбе зови всех громче³.

Залогом нового подхода к здоровью и воспитанию ребенка были детские сады и ясли. Счастливое детство в яслях и садике — основная тема дошкольных книг этого времени (А. Барто, О. Гурьян, З. Александрова). В стихах для малышей описывались водные процедуры в детском саду и игры на свежем воздухе. Воспитанные в детском саду дети служат примером для членов семьи.

С добрым утром, синий таз.
Мыться буду я сейчас.
С добрым утром, гребешок,
Щетка, губка, порошок.

(А. Введенский, «Люсина книжка»)⁴

Здоровьем гигиеническая тема в литературе 1930-х годов не ограничивалась. Она напрямую связывалась с военно-патриотическим воспитанием. Если в старой литературе «чистый» — значит воспитанный, то в новую эпоху «чистый» означает «закаленный» и «готовый к военной службе» (избалованный герой стихотворения С. Михалкова «Про мимозу» 1935 года к службе не готов). Санитарно-гигиеническая прагматика сочеталась с социальным заказом на воспитание будущего воина.

Иной была семантика гигиенической темы в сказках К. Чуковского. Чистота и опрятность относятся к быту частного человека, но этим их значимость не умаляется. Напротив, небрежение гигиеническими правилами может привести

к катастрофе, как это произошло с героем сказки «Мойдодыр» (1923). Сказка имеет два посвящения (дочери поэта и детям иллюстратора книги Ю. Анненкова): «Мурке — чтобы умывалась» и «Ирушке и Дымку — чтобы зубы чистили». Упоминания об умывании и чистке зубов подчеркивает важное значение бытовых правил в жизни человека. Это значение усилено обилием предметов гигиены в тексте и графике (нарисованы кувшин, мыло, полотенце, мочалка, щетки). Нарушение правил общежития погружает мир в хаос: все вещи срываются с мест и несутся «колесом». Великий Мойдодыр взывает к соблюдению чистоты и опрятности — форпостов человеческой культуры, противостоящих хаосу и разрухе. Отсюда высокий одический тон: «Да здравствует мыло душистое, / И полотенце пушистое, / И зубной порошок, / И густой гребешок!» Но не предметами гигиены, пусть и очень важными для человека, заканчивается сказка. Ее кульминация — поэтический гимн воде. Вода прославляется как свободная стихия, приобщение к которой делает человека счастливым*.

В играх на гигиеническую тему господствовала не поэзия, а прагматика. Издание «Предметы гигиены. Игра-пособие по грамоте» (1933) выполнено по принципу игры в домино. Каждая из шестнадцати карточек состоит из картинки и слова, обозначающего гигиенический предмет (он нарисован на другой карточке). Таким образом собирается цепочка предметов. В игре перечислены все предметы гигиены, необходимые советскому человеку (ванна, кувшин, бак, кружка, раковина, ведро, полотенце, мыло, зубная щетка, зубной порошок, гребенка, одежная щетка, половая щетка, плевательница).

Издание «Береги здоровье. Новая гигиеническая игра» (6 тысяч экземпляров) состояло из игрового поля, на котором надписаны основные гигиенические требования (в том числе актуальное требование «не плюй на пол»). Маршрут в сто двадцать ходов состоял из поощрений в виде быстрого перемещения и штрафов с возвращением к началу игры. Дальше всего игрока отбрасывают назад пьянство и курение. Возвращает назад питье сырой воды и невымытые руки (инфекционные заболевания — острая проблема для 1920-х годов). Опасность распространения инфекций столь велика, что рекомендуется «не целоваться в губы» и «при встрече не подавать руку». Здоровье гарантируют умывания, правильная осанка, порядок в вещах и занятия физкультурой.

Занятия физкультурой организовывались с прицелом на военную подготовку. Разработанный спортивный комплекс ГТО был первой ступенью в этой подготовке. Он внедрялся в школы, пропагандировался в печати. Не обошли эту тематику и настольные игры. Игра «Готов к труду и обороне» (Огоньки. 1932. № 7) представляет собой поле, разделенное на клетки с видами спорта.

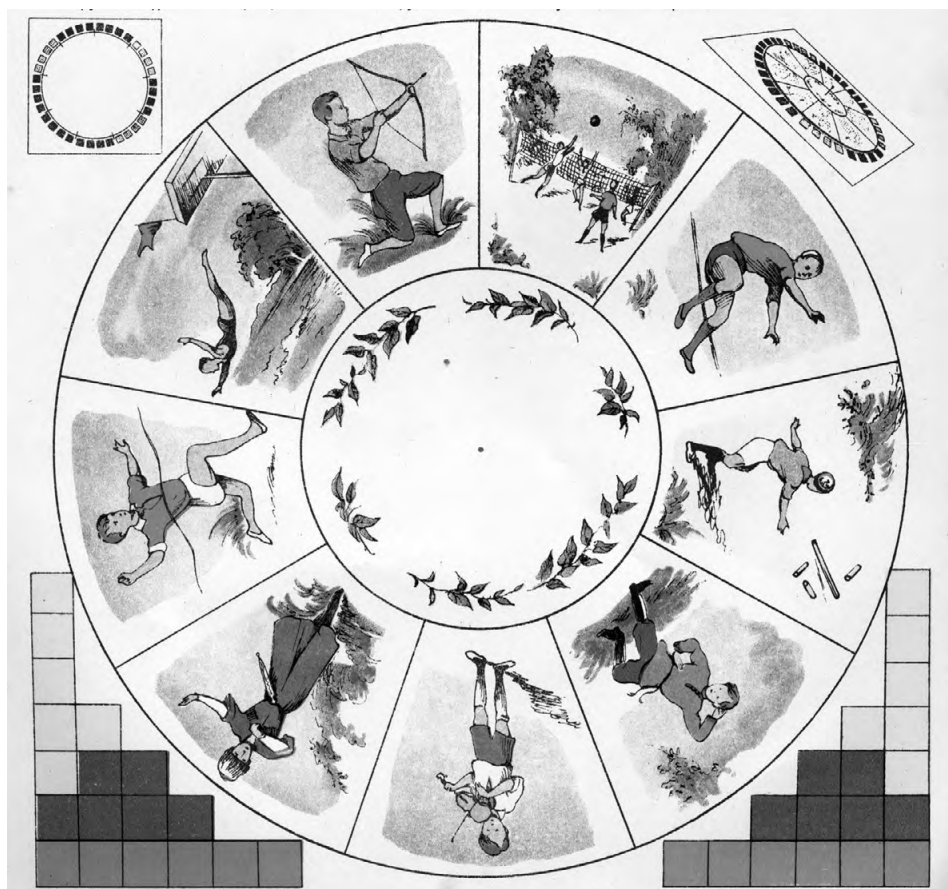
* «Давайте же мыться, плескаться, / Купаться, нырять, кувыркаться / В ушате, в корыте, в лохани, / В реке, в ручейке, в океане, — / И в ванне, и в бане, / Всегда и везде — / Вечная слава воде!» Прагматика в сказках Чуковского получает высокое экзистенциальное значение, связанное с идеалами чистоты и духовной свободы.

Тот, кто первым сдаст все испытания, получает значок ГТО. Перемещение происходит с помощью юлы с цветовой маркировкой и цифрами. Игрок может передвигаться на следующий номер, только сдав норму на 100 %. В том случае, если юла падает на красный бок, игрок получает дополнительный ход, на черном же он пропускает ход. Всего в игре двадцать одна клетка, в которой изображены и надписаны нормы ГТО и трудовые задачи (прыжки в длину, прыжки с разбега, подтягивание на перекладине, перенос 32-килограммового ящика с патронами на 50 м, плавание, велосипед, лыжи, верховая езда, ношение противогаза, ударничество на производстве и т.д.). Физкультурным нормативам было посвящено издание «БГТО. Будь готов к труду и обороне. Физкультурная игра» (1932), где передвижение определялось карточками (игроки тянули карты, на которых указывались их «достижения» в нормативных видах спорта). Выпуск игры предшествовал официальной кодификации первой ступени спортивно-патриотического комплекса, находившегося в разработке.

Настольные игры, посвященные футболу, появились в начале XX века, когда в России, по примеру других европейских стран, стали создаваться первые футбольные клубы. В издании «Футбол» (1913) отражена экзотика английского спорта, но адресовалась игра широкой публике — увлечение футболом охватило разные слои русского общества. В советских изданиях 1920-х годов игр на тему футбола практически не было. Футбол воспринимался как элитарная игра профессионалов, предпочтение же отдавалось общедоступной физкультуре. В журнале «Пионер» 1926 года задавался вопрос: «Может ли пионер-комсомолец играть в футбол?», на который следовал отрицательный ответ. Запрет на футбол сменился в последующие десятилетия его широкой пропагандой (1930-е годы — время строительства гигантских футбольных стадионов). Тогда появилась настольная игра «Футбол» (изготовленная из металла), где голы забивались стальным шариком, направляемым игроком с помощью фигурки футболиста. Игры-макеты в настольный футбол были популярным занятием в пионерских игротеках (игра позволяла школьникам двигаться и была очень азартной).

Такой же увлекательной была игра «Хоккей», установленная в игротекке Ленинградского дворца пионеров. По свидетельству игроведов, эта игра была самой любимой у мальчиков (при посещении игротеки они тут же бросались к «Хоккею»). Игроки могли свободно перемещаться вокруг установленного на специальной подставке поля. Шайба загонялась в ворота рядами фигур, которые двигались в прорезях поля. Игрушечными фигурами хоккеистов нужно было ловко и быстро манипулировать, не забывая передвигать фигуру вратаря. Фигуры, со страстью передвигаемые игроками, изготавливались на ленинградских фабриках из прочных и безопасных материалов.

Издавались настольные игры, посвященные лыжным гонкам — самому популярному и демократичному виду спорта. Изображения лыжников,



«Пионерская спартакиада» (худ. В. Алфеевский, 1940)

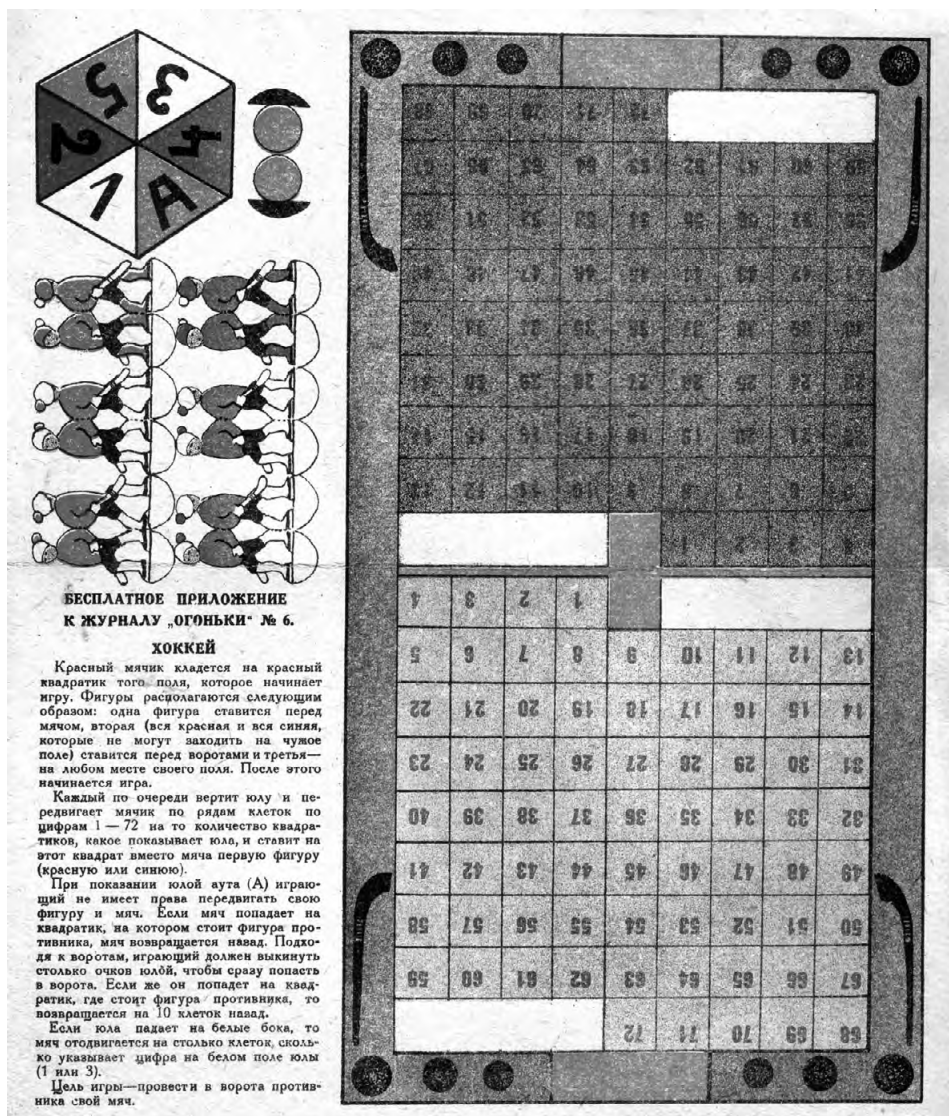
фотографии лыжных забегов, стихотворные посвящения любителям лыж печатались в детской прессе:

Чтоб в дальних или ближних,
 Глухих краях —
 Везде скользила, лыжник,
 Нога твоя.

Чтоб все на лыжи встали
 В сплошной черед,
 От младших и до старших
 Неслись вперед!

(Н. Асеев, «Лыжники»)⁵

Издание «На лыжах. Детская игра» (1927) было издано на листе большого формата и могло использоваться как плакат, призывающий к занятиям



**БЕСПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ
К ЖУРНАЛУ „ОГОНЬКИ“ № 6.**

ХОККЕЙ

Красный мячик кладется на красный квадратик того поля, которое начинает игру. Фигуры располагаются следующим образом: одна фигура ставится перед мячом, вторая (вся красная и вся синяя, которые не могут заходить на чужое поле) ставится перед воротами и третья — на любом месте своего поля. После этого начинается игра.

Каждый по очереди вертит юлу и передвигает мячик по рядам клеток по цифрам 1 — 72 на то количество квадратиков, какое показывает юла, и ставит на этот квадрат вместо мяча первую фигуру (красную или синюю).

При показании юлой аута (А) играющий не имеет права передвигать свою фигуру и мяч. Если мяч попадает на квадратик, на котором стоит фигура противника, мяч возвращается назад. Подходя к воротам, играющий должен выкинуть столько очков юлой, чтобы сразу попасть в ворота. Если же он попадет на квадратик, где стоит фигура противника, то возвращается на 10 клеток назад.

Если юла падает на белые бока, то мяч отодвигается на столько клеток, сколько указывает цифра на белом поле юлы (1 или 3).

Цель игры — провести в ворота противника свой мяч.

«Хоккей» (1930). Игровое поле, фигуры, мяч, юла и правила

лыжным спортом. «Гуськовский» маршрут обозначен извилистой линией в сто сорок ходов, ведущей наверх нарисованной горы, а после вниз, к обозначенному финишу. Участники гонки, нарисованные на бумажном поле, не имеют специальной спортивной одежды: на ногах валенки, на теле фуфайка и шаровары (обычное дело для предвоенного спорта). Перед началом настольной игры надо провести жеребьевку (как в настоящих лыжных соревнованиях). Далее следуют ходы согласно показаниям кубика. Дополнительными ходами и сокращением маршрута награждаются лыжники, умеющие ходить не только по лыжне,

но и по пересеченной местности (на войне лыжни не будет). «Смелый лыжник, несмотря на сильно пересеченную местность, идет напрямик» (с № 10 он попадает на № 31). К потере ходов приводят «разрыв ремня», «поломка лыжи», «ознобление». «Снежный обвал» отбрасывает игрока назад, зато «дорога через лес» значительно сокращает путь. Тому, кто первым достиг вершины, дается право трижды кинуть кубик. Чтобы прийти к финишу, надо выбросить необходимое число очков.

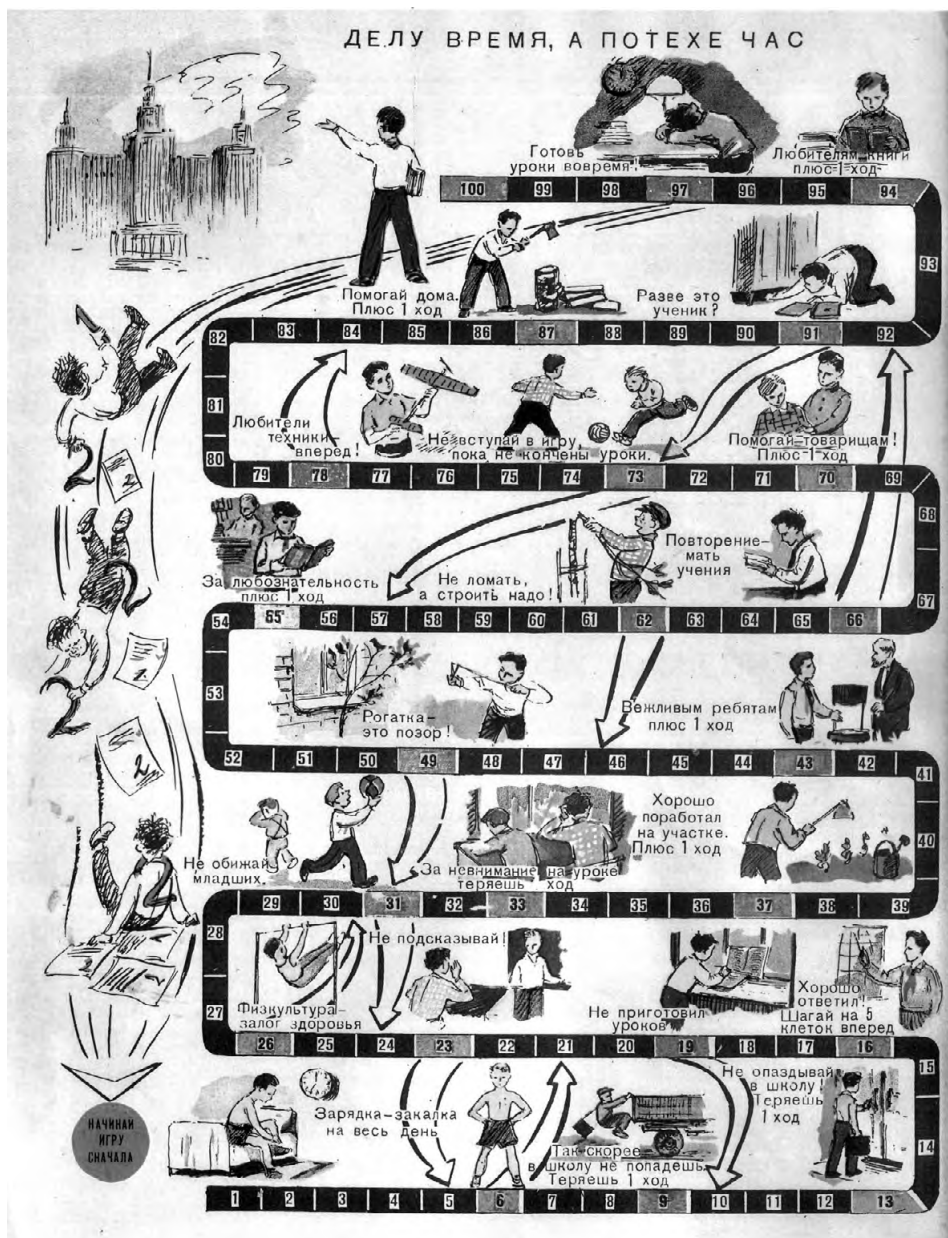
Кросс — популярный вид спортивных соревнований. В изданиях для детей на тему кроссов печатались не только серьезные, но и комические тексты под общим названием «веселый кросс». Традиция комических спортивных забегов началась в рисованных изданиях конца XIX века, где в роли спортсменов пародийно изображались животные. Тему «веселых соревнований» возродили советские художники, оформлявшие детские книги и журналы. Лозунги, призывавшие к организации социалистического соревнования, были у всех на слуху, и детские художники позволяли себе шутки по поводу этой навязчивой темы. За соревнующимися животными узнавались советские типажи. Так, карикатурные обезьяны хотят выиграть соревнование на спине благородного льва.

Как птица лев летит вперед,
В пути барьеры он берет.
Мартышки хвалятся: «На нем
Мы место первое зайдем»⁶.

Но спортивная справедливость восстанавливается, и бесстыжие обезьяны остаются ни с чем.

В настольных играх преобладали идеалы благородного спорта. Игровые поля представляли собой макет спортивного стадиона: расчерченное для забега поле, барьеры и финиши. Правила игры повторяли принцип игр в картонные «скачки» на ипподромах. В издании «Барьерный бег» указано, что это «переработанная игра „скачки”» (в 1920-е годы еще помнили эту игру). Изображен стадион с беговыми дорожками разного цвета. У каждого игрока есть фигура бегуна своего цвета, пятнадцать карточек разной номинации и три возможности сделать рывок. Стартер (ведущий) берет картинки разного цвета и читает задания для каждого игрока (красный — два, синий — четыре и т.д.). Для того чтобы преодолеть барьер, нужен рывок (если игрок уже потратил свои возможности, он начинает игру сначала).

Здоровый образ жизни связан не только с гигиеной и спортом, но и с правильно организованным временем. Лозунг «Не теряй время зря» можно было встретить в школе, на заводе и в игротке. «Не теряй времени зря, даже развлекаясь в свободный час, день — извлекай пользу и для коллектива, и для себя



«Делу время, а потехе час» (1962). Игровое поле

лично, упражняя умственные способности»⁷. В налаженном (по советским понятиям) быте в 1950–1960-е годы пришло время подумать и о режиме трудового дня и отдыха. «Сказка о потерянном времени» Е. Шварца — из этой эпохи. Бессмысленно потерянное время до срока делает школьников стариками, так что не стоит в школьные годы растрачивать время зря.

В игре «Делу время, а потехе час» (1962)⁸ игровой маршрут обозначен линией, напоминающей телеграфную ленту (в старинной настольной игре «Кто обманет время — получит награду» 1848 года маршрут представлял собой спираль, по которой не спеша движется человек. Старость — это не наказание, а достойный итог жизненного пути). Персонажи советской игры награждаются за соблюдение правил поведения и распорядка дня или штрафуются за их несоблюдение. К потере ходов приводят: нежелание вставать и ложиться вовремя, опоздания в школу (попытка доехать, прицепившись к грузовику, наказуема потерей хода), плохая учеба, неряшливость и грубость. Игроки поощряются за утреннюю зарядку, занятия физкультурой, вежливость, взаимопомощь, увлечение техникой, чтение книг и газет, а также участие в домашней работе. Начавший день вовремя имеет шансы на победу — в конце игры он указывает рукой на здание Московского университета, готового принять под свои своды грамотного и здорового выпускника школы. В игре 1962 года нет навязчивых идеологических мотивов, но сохраняется императивность, свойственная моральному кодексу советского человека (не соблюдающий его сурово наказан возвращением к началу игры за три хода до ее завершения).

Наступательные стратегии «оборонных» игр

Термин «оборонная игрушка» появился в 1930-е годы¹. Под таким обозначением выпускались многочисленные типы игр и игрушек на военную тему. Производство оборонных игр считалось делом государственной важности и осуществлялось в рамках советской военной доктрины. О том, что надо готовиться к мировой войне, начали говорить и писать с конца 1920-х годов. «Куда ни повернись последнее время — везде говорят о войне. Приходит отец с работы домой, только успеет руки вымыть, за стол сесть — и уж сразу выкладывает матери все новости, какие слышал или вычитал из газет. Пробререшься на какое-нибудь собрание, обязательно о войне заговорят: как к ней готовиться? Потолкаешься на улице, на базаре, у колодца (если живешь в деревне), всяких слухов и толков не оберешься. Даже в школе учитель не раз уж в свободное время о войне речь вел. А пионерам, тем недавно на открытом сборе торжественно читали „Наказ юным пионерам“, с которым обратилось к ним по поводу военной опасности Центральное бюро пионеров» («О чем говорят везде»)².

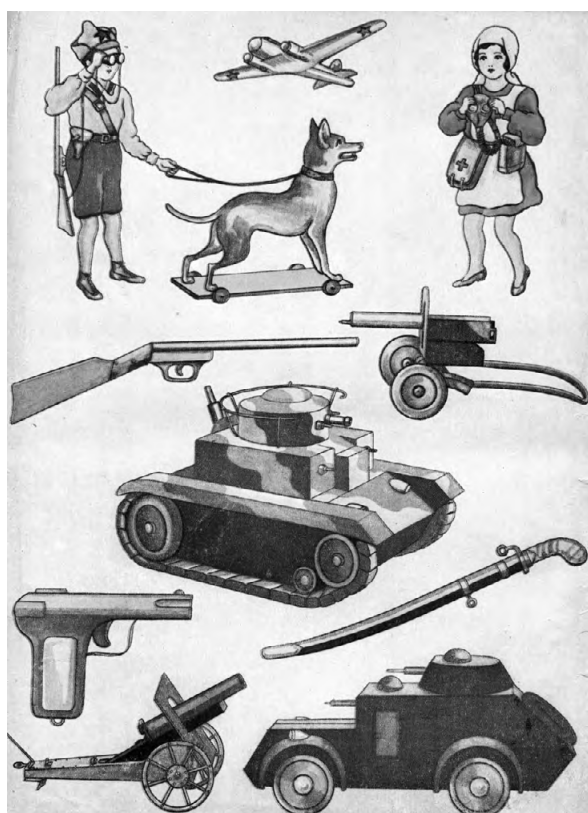
Слухами и разговорами дело не ограничивалось. Повсеместно шла военная подготовка. Лозунги и газеты призывали вступать в Осоавиахим (Общество содействия обороне, авиационному и химическому строительству). Популярными были книги, брошюры и листовки давали начальные сведения по разделам военных знаний³. О необходимости военной подготовки для всех и каждого писалось в публицистических и художественных изданиях для детей. «Наш Советский Союз со всех сторон окружен врагами, которые усиленно готовятся к войне. Строят множество пушек, танков, самолетов, военных кораблей. Изобретают все новые смертоносные газы. Наш Советский Союз не хочет войны, но наши враги делают все возможное, чтобы нас против воли втянуть в нее. <...> Будущая война потребует, чтобы все население страны участвовало в обороне СССР. Очень много задач стоит перед женщинами и школьниками — как они могут помочь Красной армии. Пионеры и школьники должны быть всесторонне военизированы. Нет сомнения, что многие пионеры и школьники будут и на фронтах. Изучая теперь, при мирных условиях, радио, телефон, сигнализацию и стрелковое дело, они смогут принести огромную пользу Красной армии»⁴.

Военизация малолетних граждан начиналась с игр и игрушек. Традиционные солдатки и «осады крепости» не отвечали требованиям дня (хотя и они продолжали производиться). Речь шла о разработке целого комплекса военных игр. «Нужны бумажные театры, раскрывающие в ярких образах конкретные

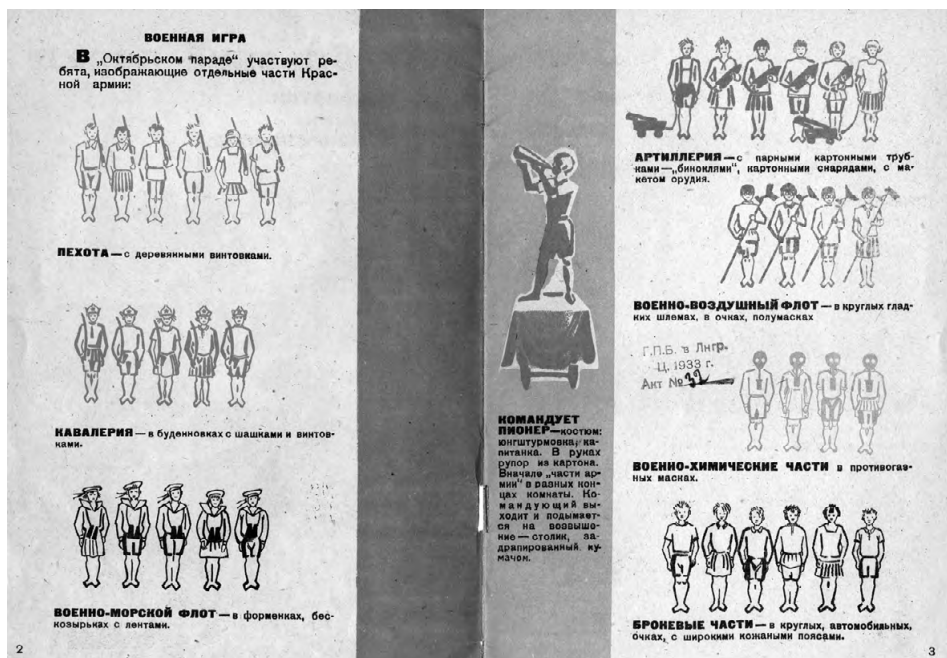
события истории гражданской войны (Чапаев, Щорс). Необходимо дать разнообразие игры, знакомящие с задачами обороны СССР. В настоящее время эти игры сводятся только к трем формам: листы для разрезания и склеивания, модели орудий обороны, наглядные таблицы викторин и тактические игры, где играющим предлагается передвигать изображения войсковых соединений по схематической карте»⁵. В пример ставились зарубежные игры и игрушки, обозначенные как «милитаристские». Художественный уровень таких изделий был очень высок (особенно французских), а ассортимент отличался разнообразием (на «войну» работало несколько европейских фирм, производивших игрушечную продукцию). «Милитаристские» игрушки характеризовались точностью в воспроизведении военной техники, настольные сражения в них шли на красочных картонных полях со специальным покрытием и объемными деталями.

Создатели советских военных игр 1920–1930-х годов меньше всего были озабочены эстетикой. Их задача — создать досуговые и обучающие пособия для новобранцев и молодых бойцов (как уже призванных, так и будущих). Темой настольных игр должны были стать сведения из военных наук (картография, азбука Морзе, военные стратегии, армейский устав и т.д.). Многие школьники хотели изучить азбуку Морзе (о значении связи в будущей войне рассказывалось на уроках и в кружках военной подготовки). На основе домино была сделана настольная игра «Азбука Морзе» (сост. А. Маркович). Каждая косточка состоит из двух половин: на одной есть буква (или цифра), а на другой ее точечное изображение по таблице Морзе. Игроки выкладывают костяшки по правилам игры в домино. Правильность проверяется по контурной сетке, которая нанесена на всех сорока костях и должна соответствовать приложенной косточке. В каждое из досуговых изданий вкладывалась брошюра с историей азбуки Морзе и таблицей знаков.

Целям военного ликбеза служили игры в лото. На игровые карточки наносились топографические знаки («Топографическое лото», 1931) или сведения по военной технике и организации Красной армии («Красная армия», 1931). Автором последней игры была В. Лейкина, научный сотрудник музея Революции, а консультировали ее в учебном отделе штаба Ленинградского военного округа. В формат старорежимного лото было вложено актуальное красноармейское содержание. Каждая из восьми больших карт посвящена различным родам войск (пехота, артиллерия, служба связи, инженерные войска, бронетехника, химические войска, воздушный флот, морской флот), а девятая карта — политработе. Ведущий читал описание, а игрок находил изображение на карте (например, описанию «выпускает в минуту до 250 пуль дальностью до 4 метров» соответствовало изображение станкового пулемета Максима). Игра «Красная армия» была выпущена огромным тиражом в 25 тысяч экземпляров и распространялась бесплатно.

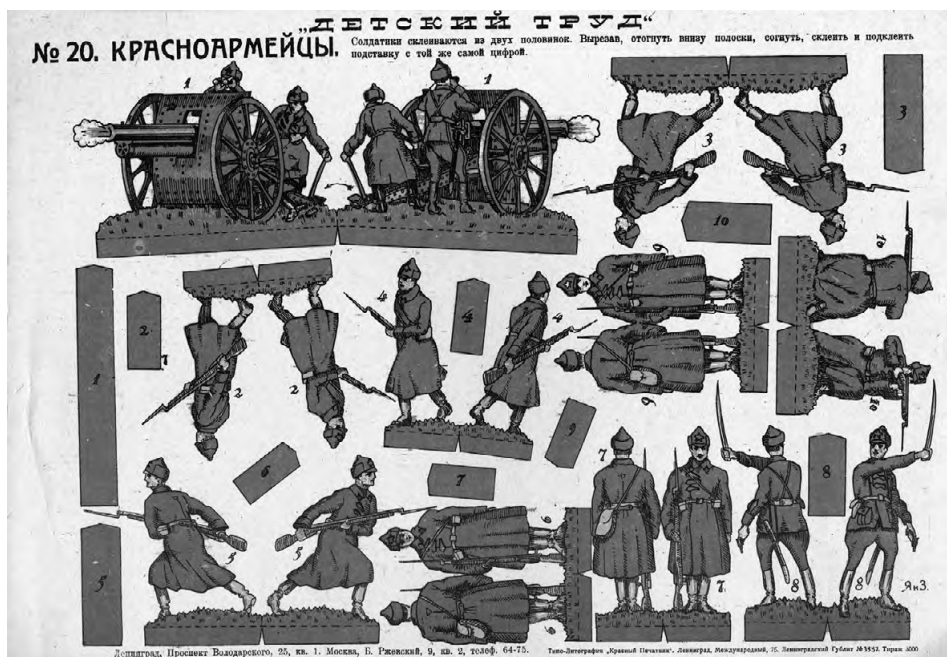


Игры с оборонными игрушками в детском саду (1930-е)



«Октябрьский парад. Военная игра» (1932)

Первые советские образцы военных тактических игр появились в 1920-е годы. В период создания Красной армии эти игры использовались для обучения военному делу призывников и молодых бойцов. В основе красноармейских тактических игр — сложные комбинации, осуществляемые на военных топографических картах. Такие игры составляли специалисты по военному делу еще в XIX веке. В красноармейских играх были учтены новые армейские реалии, связанные с типами вооружения и военным уставом. Составлялись такие игры преподавателями Красной академии. Автором игры «Бой отрядов» (1930) был специалист по военной тактике Н. Шабанов, а чертил игру профессиональный картограф В. Стратонович. В предисловии к игре сказано «Авторы преподносят изучение военного дела в виде чрезвычайно занимательной игры „Бой отрядов“ (правильнее — войсковых подразделений и соединений), дающей каждому играющему возможность хорошо использовать свой досуг, проверяя не только свои знания по военному делу (в масштабе, затронутом игрой) и свое умение распоряжаться этим знанием, в условиях быстро меняющейся обстановки, но свое упорство и находчивость в подавлении воли противника». Игра предназначалась для командного и политсостава РККА (Рабоче-крестьянская Красная армия), военнообязанным, членам Осоавиахима. Занятие игрой, имеющей бесконечное число комбинаций, как в шахматах, названо «гимнастикой военной мысли». Размеры карты (масштаб 1:10 000) превышали обычные игровые поля, что приближало игру

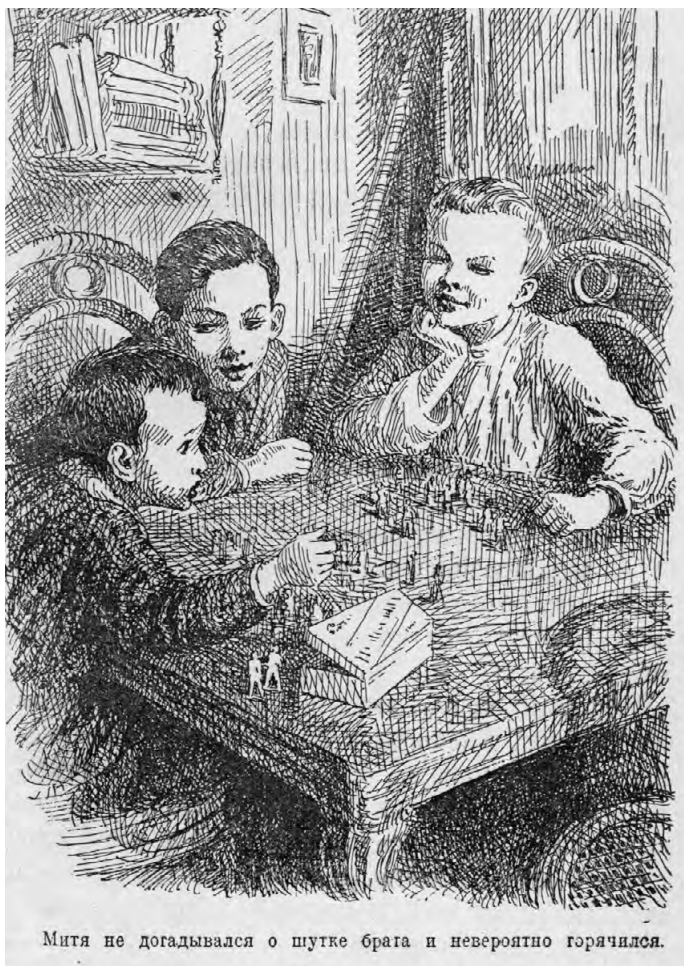


Лист для вырезания «Красноармейцы» (кон. 1920-х)

к реальным военным картам (настольным или настенным). Все топографические обозначения, нанесенные на карту, соответствовали обозначениям, принятым в картографии*. Военно-топографические досуговые издания выходили под лозунгом: «Тактику и топографию в массы!»

Игровые правила были составлены в соответствии с Полевым уставом РККА 1929 года. Перед началом игры играющим надо продумать план действий. Если игра будет выиграна по составленному плану, то игрок получает звание полковника, а если без плана, то тактика. В игре используются все виды вооружения 1930-х годов, включая отравляющие газы. На карте обозначены разные виды местности и рельефа (низины, возвышенности), что тоже учитывается при продвижении фигур. Внизу и вверху поля размещено по три ряда квадратов, обозначающих нейтральные зоны (места сосредоточения войск перед началом боевых действий). Нейтральные зоны прикрываются специальными клапанами (или просто листами бумаги). Боевое поле, расчерченное на сто пятьдесят квадратов, делится на полосу сближения и полосу наступления. Игровые фигуры представляют собой виды шашек с нанесенными на них изображениями, которые соответствуют принятым в РККА. При перемещении транспортных фигур учитываются рельеф местности и возможности родов войск. Например, фигура бронемашин имеет возможность продвинуться дальше прочих, но при этом

* Топографической картой является поле для игры «Бой Осоавиахим — опора мирного труда и оборона СССР» (1937), выпущенной тиражом 25 тысяч экземпляров.



Митя не догадывался о шутке брата и невероятно горячился.

Иллюстрация к книге Н. Веретенникова «Володя Ульянов» (1940). Володя Ульянов и его младший брат стреляли горошинами по бумажным солдатикам. Старший брат приколот гвоздиками фигуры своих солдатиков к столу. Младший не мог понять, почему фигурки не падают, и очень огорчился

ограничена необходимостью двигаться только по дороге. Кроме обычного хода, фигуры могут делать ход огнем (выстрел считается за ход) с целью поразить противника. Разные виды войск имеют разные поражающие возможности (самый большой урон наносит полковая артиллерия). Огонь, по условиям игры, обладает различной силой: он может быть беспокоящим, подавляющим, уничтожающим. В некоторых вариантах игры используется авиация (в целях разведки или как поражающее средство). Если в тыл противника проникает фигура конная или пешая, то она погибает, но при этом снимаются две любые фигуры противника (диверсанты обречены на смерть, но приносят урон). Если фигура смогла пройти через квадрат деревни (он есть у каждой из сторон), то она не погибает,

а становится партизаном. Такая фигура, обладая знанием данной местности, может проходить через «непроходимые квадраты». Игра заканчивается уничтожением всех фигур противника или их отходом в нейтральную зону. Возможны варианты игры (по согласованию с партнером): разные виды боя (оборона, встречный бой) и разные масштабы боя в зависимости от количества и ценности фигур*. В процессе игры ее участники имеют возможность отрабатывать различные тактики (например, один учится защищаться, другой нападать). Столь же профессионально сделано издание «ПВО. Военная игра» (1931).

Делу военного просвещения служили также игры шашечного типа. В издании «Разведчик. Игра» (1925) использовалась карта, разбитая сеткой с пронумерованными кружочками. Игра шла пешками охраны (двадцать штук) и пешками разведки (шестнадцать штук). Чтобы их различать в игре, одни сделаны из картона, другие из дерева. Пешки противников различаются цветом. С каждой стороны на карте делаются бивак, резерв, караул, разведчики и застава. Место для бивака (кружочек с номером) записывается игроком и скрывается от противника. Место для караула (шесть пешек) и застав (две пешки) устанавливается тайно и записывается. Разведка из шести пешек выставляется открыто. Начинается поиск бивака. Разведка движется во всех направлениях, пешки передвигаются на один ход. У резерва, охраны, караула и заставы прописаны свои правила передвижения (эти пешки не уничтожаются, но могут нанести урон противнику). Игра проиграна, если бивак открыт или уничтожена вся разведка**.

Один из вариантов военной шашечной игры — «Бой красных и синих (КРИС)» (Сост. А. Боголюбов-Шампаньер. Л.: Дом печати, 1931). Игра представляет собой комбинацию ведения боя батальоном пехоты, усиленным одной артиллерийской батареей и взводом танком. На поле из четырехсот сорока квадратов дана динамика боя, который начинается из походного порядка и заканчивается преследованием противника. Каждый отряд состоит из двадцати двух фигур (девяти фигур стрелковых взводов, шести фигур взводов станковых пулеметов, трех фигур арторудий, трех фигур танков, одной фигуры

* Проще были игры без топографических карт. Военно-стратегическая игра «Красные и белые», по словам издателей, «забрала себе прочное место в семье и в клубах». Помимо пехоты, кавалерии и артиллерии, в игру введены аэропланы, танки и броневики, работающие под руководством полевых штабов, а также скорая помощь. Цель игры — снять с поля все фигуры неприятеля или его полевой штаб.

** Военные игры на основе шашечных были разработаны в конце XIX века. Мастерская учебных пособий и игр в Петербурге издала «Бой за позиции» (1897). Мартиниан Соколович был человек мирный, издавал жития русских святых и увлекался шашками. В игре, им придуманной, шашкам приданы свойства, присущие родам войск. Карта изображает местность, на которой расположены две неприятельские армии. Войска расставляются на темных квадратах. В игре используется три вида шашек. Пехотная шашка ходит как обычная шашка и может снимать фигуры противника. Кавалерийская шашка может передвигаться на три клетки вперед. Артиллерийская шашка движется на любое количество квадратов от одного до трех. На узких участках действии кавалерийской и артиллерийской шашек затруднено. На затемненных квадратах оба типа шашек могут взять в подкрепление пехотную шашку. На квадратах с крестом можно получить подкрепление в виде двух шашек любого типа. Поддерживая друг друга, три вида шашек стремятся захватить позиции противника.

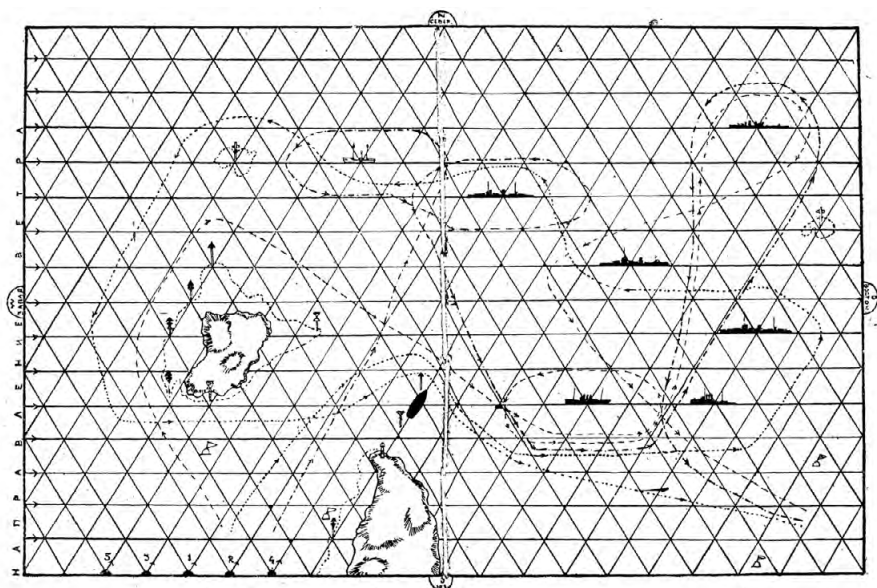


ТАБЛИЦА МАРШРУТОВ ГОНОК.

«Морская игра. Гонка под парусами» (1926). Завершающий этап игры

химзавода). Цель игры — занять командующие высоты. Игра заканчивается, если противник потерял две трети орудий. Возможно разыграть ситуацию выхода из боя. Это издание рекомендовалось для рядовых бойцов и командиров, а также для досуга штатских в красных уголках и рабочих клубах.

Остроумный прием лег в основу досугового издания «Семь барьеров. Занимательная военно-тактическая игра молодежи» (М.: Молодая гвардия, 1935). Ее автор Б. Верховский составил игру как остро сюжетное литературное повествование, в основе которого лежит история конного посыльного в тылу врага. На примере этого персонажа показаны правила поведения одинокого бойца в условиях боевой обстановки. Судьба красноармейца с пакетом донесений была одной из тем ранней советской литературы. Герой попадает в неординарные положения, где оказывается перед сложным выбором. Будучи в ситуации «без свидетелей», он может повести себя по-разному, но остается верен воинскому долгу (рассказ Л. Пантелеева «Пакет»). Рассказы об одиноких бойцах были не лишены приключенческих эпизодов и романтических мотивов. Использованы они и в этой настольно-книжной игре. В первой части издания описаны приключения конных посыльных во вражеском тылу, сопровождаемые вопросами «как бы ты поступил в данной ситуации?». А во второй части даются ответы на эти вопросы. По словам автора, цель вопросов — «приучить руководствоваться в боевой обстановке не заученными шаблонными правилами, а прежде всего здравым смыслом».

Бои велись и на морских картах. Традиция таких карт началась в конце XVIII века, когда преподаватели морских корпусов составляли карты-игры для

своих воспитанников. Красноармейские спецы усовершенствовали военно-морские игры в соответствии с реалиями нового времени. В серии «С.С.С.Р. Комсофлотская библиотека» была издана «Морская игра. Гонка под парусами» (1926), составленная Г. Деркачевым, специалистом по торпедным аппаратам. Подзаголовок «Жизнь и быт Красного флота» указывал на то, что игра предназначена для краснофлотцев, которые на досуге будут тренироваться в изучении морской терминологии. Игра состоит из пяти нумерованных парусных шлюпок, двух шестичкоковых играющих костей, карты и пяти нумерованных фишек. «Играющие, двигая свои шлюпки, должны провести их между красными буями (старт) и, выполнив план гонки (указанный на карте красной пунктирной линией), закончить гонку между белыми буями (финиш). Первые шлюпки, прошедшие финиш, считаются выигравшими». На карте, условно изображающей акваторию моря, начерчены горизонтальные и наклонные линии (места их пересечения называются пунктами), по которым движутся фигуры. На полях карты напечатаны пояснения обозначений, терминов и понятий, употребляемых в игре.

Игру, в которой могут участвовать от двух до пяти человек, начинает тот, кто выкидывает бóльшую разность очков. За ход считается продольное движение шлюпки носом вперед с одного пункта на ближайший другой, а также поворот шлюпки, стоящей на месте. Число выпавших ходов нужно использовать полностью. Шлюпки ходят слева направо (западный ветер, или вест). Чтобы шлюпка могла пройти справа налево, ей необходимо проделывать зигзаги по наклонным линиям (лабиринг).

Игрокам необходимо выполнять все задания гонки:

- 1) пройти между красными буями старта;
- 2) обойти с северной стороны по солнцу эскадренный миноносец «Карл Маркс»;
- 3) сделать полную петлю по солнцу вокруг линейного корабля «Парижская коммуна»;
- 4) обойти кругом островок против солнца;
- 5) сделать полную петлю против солнца вокруг учебного судна «Комсомолец» и пройти между белыми буями финиша.

Передвижение осложнено тем, что игрокам нельзя проходить пункты, занятые кораблями, вежами, островами, маяками. Их нужно огибать по правилам:

- 1) если по часовой стрелке (по солнцу), то по ближним пунктам;
- 2) если против солнца, то между шлюпкой и носом (кормой) корабля должен оставаться один пункт.

Каждый пункт правил игры соответствует правилам военной фортификации, изложенным в примечаниях. Например, «„вплотную резать” носом корму корабля шлюпка имеет право только при огибании корабля по солнцу. При огибании же корабля против солнца шлюпка должна проходить в некотором расстоянии от оконечностей (штевней) корабля. Это правило предупреждает возможность столкновения шлюпок около штевней (оконечностей) корабля»⁶. Правила излагаются с использованием морской терминологии (о положении шлюпки относительно ветра говорится: шлюпка лежит в дрейфе, идет в бейдевинд правым галсом, идет на фортевинд и т.д.). Такое изложение было имитацией военно-морских правил, которые в действительности намного сложнее (настольные игры всегда рассчитаны не только на специалистов).

Упрощенным вариантом было издание «Морская игра», которое, в отличие от большинства «одноразовых» игровых экспериментов, выдержало в 1920-е годы несколько изданий. В этой игре фигуры кораблей имеют разную стоимость (как в шахматах). У каждого игрока по десять кораблей своего цвета (один большой флагман, два крейсера, три миноносца и четыре маленькие канонерки) с четко различающимися носом и кормой. Каждое судно ставится у своих берегов на поле, разделенном квадратами. Корабли идут в любом направлении, с одинаковой скоростью, носом вперед. Пересекать сушу (на карте волнистой линией обозначены острова и полуострова) нельзя. Нельзя также вставать на клетки, помеченные крестиком (они простреливаются береговой охраной). Старшее судно бьет младшее в борт и в нос, равные корабли и младшие бьются в борт. За один ход игрок передвигает на клетку только одно судно. Цель игры — уничтожить флот противника⁷. Вариантом военно-морской игры было издание «Морской бой» К.И. Самойлова (Л., 1926). Игра рекомендовалась Морским учебным комитетом Красного флота как вспомогательное пособие. В этой игре использовались кости пяти разных типов, согласно которым определялась «живучесть» корабля.

По популярности побил все игровые рекорды знаменитый «Морской бой», для занятия которым не нужно знать правила. И хотя настольных игр под таким названием было несколько, «народной» игрой стала только одна. Впервые она была опубликована на страницах газеты «Комсомольская правда» в 1928 году. Игра велась на двух полях из ста клеток. На них противники обозначали «корабли», состоящие из одной, двух, трех и четырех обведенных клеток (корабли не должны соприкасаться). Задача игроков — поразить вслепую корабли противника, называя их координаты. Попавший в цель игрок получал право на дополнительный выстрел. Для игры в «Морской бой» в советских игротках были оборудованы специальные деревянные доски с высокими краями, закрывающими от противника расположение кораблей. Но играть в «Морской бой» можно было где угодно (в том числе на

школьных уроках), достаточно только карандаша и листка в клетку. В течение нескольких десятилетий советские школьники развлекались на уроках именно этой игрой.

Что за шум на задней парте?

Ничего нельзя понять!

Кто-то там шипит в азарте:

— Е-один!

— А-шесть.

— К-пять!

Это снова Вова с Петей

Позабыли все на свете:

На уроках день-деньской

Бой идет у них морской!

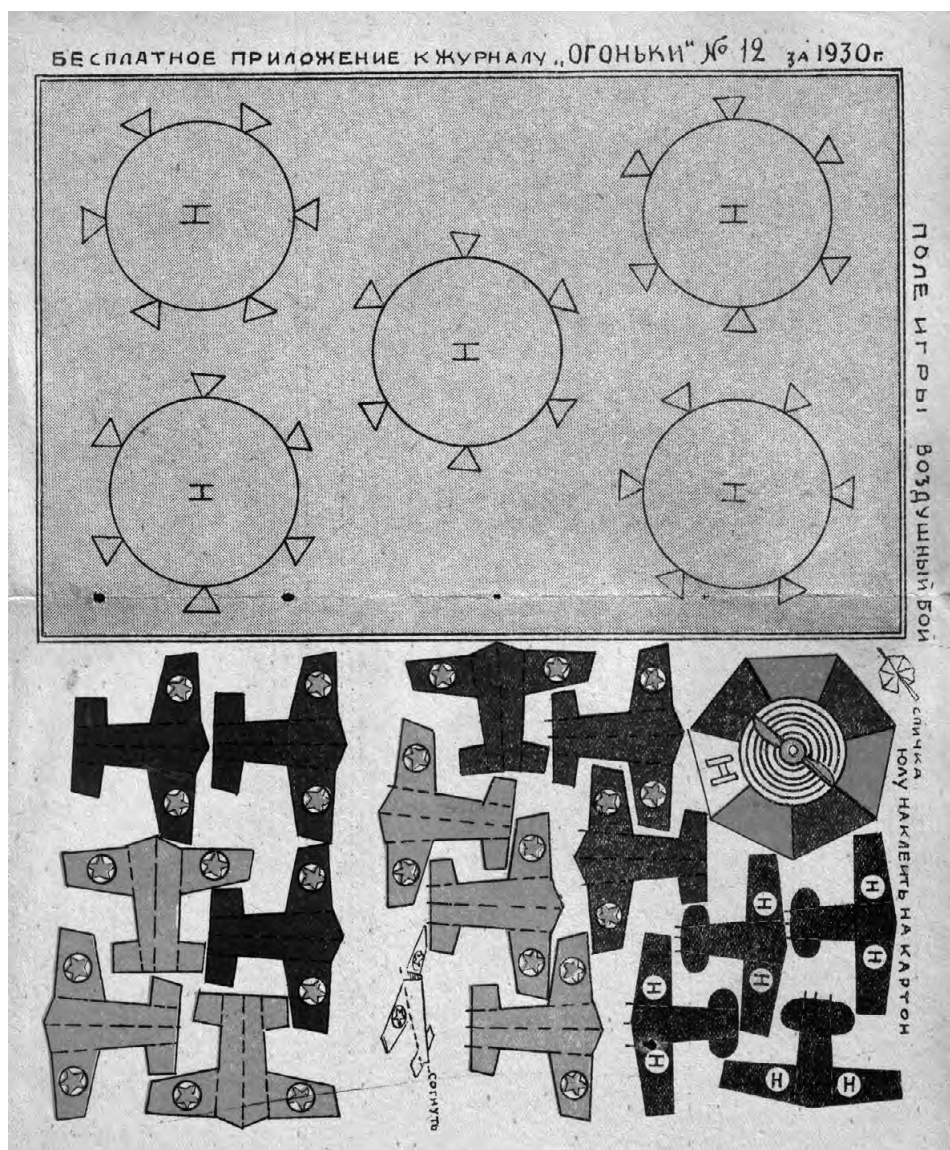
(Б. Заходер, «Морской бой»)

Описание боя, затеянного на уроке (у доски ученики начинают «тонуть»), завершается ироничным наставлением: «Часто терпит поражение / Самый храбрый адмирал, / Если место для сраженья / Неудачно он избрал!»

Игрой иного типа был «Воздушный бой». Передвижение в этой игре ведется по косым линиям на специально расчерченном поле. В игре используются три пешки (аэропланы), кубик и четыре карты с разным значением (воздушная яма, порча мотора, вынужденная посадка, аэроплан в исправности). «Цель игры — привести три аэроплана в город противника, расположить их на одной высоте, с которой можно открыть бомбардировку города. Передвигать аэропланы можно по наклонным линиям вверх и вниз — по желанию играющего — на количество выкинутых очков»⁸.

Другой вариант игры «Воздушный бой» был напечатан в приложении к журналу «Огоньки» (1930. № 12). Играющие разделяются на отряды красных и синих, которые помогают друг другу окружить аэропланы фашистов и истребить их. В середине каждого из четырех кругов ставят четыре аэроплана. Один круг остается свободным. Играющие пускают юлу. Если она упала на красный бок, то на один из кругов, где стоят фашисты, ставится красный самолет (или синий, если юла упала на синий бок). Если черный аэроплан будет окружен шестью красными или синими, то считается, что черный истреблен. Но когда юла падает на бок с буквой «Н», фашистский аэроплан имеет право перелететь на новое место, где его надо снова окружать.

Военные настольные игры, хотя и являлись частью советской оборонной доктрины, в то же время были свободны от навязчивой пропаганды. Историчные интонации в статьях публицистов и писателей отражали общий «крик»



«Воздушный бой» (1930). Игровое поле

(можно представить силу его воздействия на ребенка). «Священный долг советских писателей — отразить героический путь Красной Армии, подвиг ее славных героев в полнокровных, зажигающих, волнующих образах, образах огромной силы и впечатляемости»⁹. Тексты на военную тему действительно впечатляли. Чего стоило стихотворение поэта Л. Квитко «Письмо Ворошилову», в котором младший брат ожидает того момента, когда его старший брат погибнет и мальчик сможет занять его место.

Товарищ Ворошилов!
Когда начнется бой,
Пускай назначат брата
В отряд передовой. <...>

Товарищ Ворошилов!
А если на войне
Погибнет брат мой милый,
Пиши скорее мне.

Товарищ Ворошилов!
Я быстро подрасту
И стану вместо брата
С винтовкой на посту¹⁰.

По рассказам воспитателей детских садов, «в каком бы саду ни читалась книжка писателя Квитко „Письмо Ворошилову”, все ребята начинают мечтать о том, что и они готовы воевать за родину» (страха потерять брата у детей, воспитанных на военных текстах, нет)¹¹. За право перевести стихотворение, написанное на идиш, билось несколько авторов, но Маршак оставил перевод за собой (такой текст служил «охранной грамотой»)¹².

Юный возраст будущему воину не помеха: советские авторы готовы отправить на войну 4–5-летних детей. В день своего рождения мальчик рвется позвонить Сталину, чтобы тот назначил его часовым на границе:

Было мне четыре года,
А сегодня стало пять.
И такого
Часового
В целом мире не сыскать¹³.

Военно-оборонные коннотация сопровождают все предвоенные тексты для детей: от сказки «Три поросенка», герои которой строят «оборонный» домик, до рассказов о Ленине, где дети играют в «оборонную» игру. Во время новогодней елки Ильич предложил детям поиграть в кошки-мышки и сам увлекся этой игрой. Выбор игры не случаен — он определен оборонными задачами. «Смотрите, как увлекательно играет он <Ильич>, не пропуская кота, защищая мышь! Зорко смотрит он, и его не проведешь! Защита его крепка и надежна»¹⁴.

Оборонными могут стать любая игра и любые игрушки, в том числе самые мирные, например плюшевые мишки. В статье «Пограничники»

описывается игра в игротехе московского дворца пионеров. «Деревья в нескольких метрах от крепостных стен. В их зеленой чаще расположились плюшевые мишки. Они были разной величины и разного цвета, но всем им досталась одна и та же роль: маскироваться, притаиться, выждать, чтобы обмануть бдительность пограничников и пробраться в СССР. Всех их ожидает одна и та же участь: быть разоблаченным, разгромленным, уничтоженным»¹⁵ (о том, как расправляются юные пограничники с любимыми друзьями детства, в статье не написано).

Военно-агитационной теме посвящались картонажи с вырезными фигурами и листами для моделирования. Задача таких игр — разъяснить отличие Красной армии от прочих армий. В игре «Крепи оборону СССР» среди основных задач названы: «дать детям правильное представление о Красной армии, не как о захватнической армии, а как об армии, охраняющей завоевания Октября и строительства СССР» (другая задача военизированной игры — «развить меткость, прицел»). Картонажная «киноигрушка» из досугового сборника 1940 года была посвящена «освобождению» Западной Белоруссии и Западной Украины¹⁶. Киноигрушка состояла из нескольких кадров, которые нужно было просматривать в самодельной коробочке. Содержание картинок:

1. Советский танк переходит границу.
2. Наступление Красной армии на белополяков.
3. Крестьяне Западной Белоруссии приветствуют Красную армию.
4. Украинские дети встречают красноармейцев.
5. Красноармейцы танцуют с украинскими девушками.
6. Театр в городе Львове*.

В «освобождение» Западной Украины и Белоруссии играли дети под руководством воспитательницы в московском детском саду. Когда «помещик и костел» были взяты «красноармейцами», а «белополяки» убиты, девочки бегут с цветами навстречу детям, изображающим красноармейцев. Те обещают им открыть школу в бывшем помещичьем доме. «Вот здорово! Дайте нам портрет товарища Сталина, мы повесим его в школе на самом лучшем месте. Мы товарищу Сталину письмо напишем». После этого дети-«белорусы» и дети-«красноармейцы» поют хором песню «Спасибо»¹⁷.

В картонажной игре «Панорама боя у озера Хасан» был представлен эпизод из военных действий 1938 года. Рассказ о военном конфликте идет от лица Героя Советского Союза И. Мошляка, участника событий у озера Хасан. «Мы прижались к сопке Заозерной. Был уже вечер. Я повел своих бойцов с левого

* Для детей Западной Белоруссии в 1939 году был выпущен «подарок» — «Гульня для дзяцей». Лото состояло из картинок на тему счастливой колхозной жизни.



«Полтавская битва» (ок. 1940)

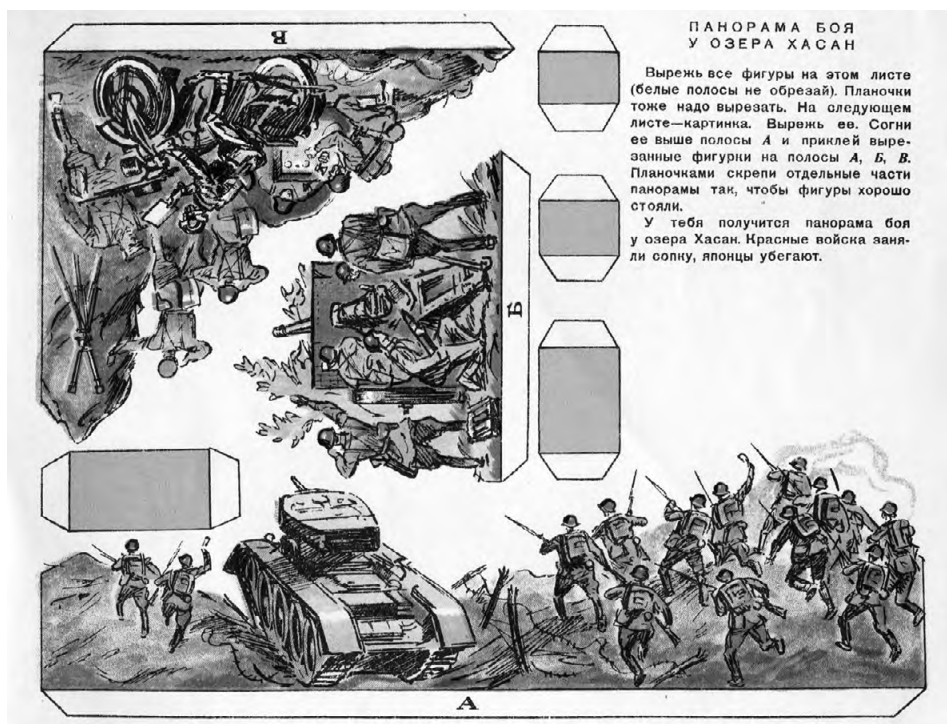
фланга. Проволочные заграждения нас не остановили — мы их резали ножницами, рвали гранатами и шли вперед. Кривизна была большая, пришлось карабкаться ползком по высокой траве. Наконец, мы выскочили на вершину. Коротким штыковым ударом и гранатами мы отбросили японскую часть назад, на края сопки.

Я схватил флаг и крикнул:

— Да здравствует товарищ Сталин! Ура!

— Ура! — закричали бойцы. — Ура великому Сталину!»¹⁸

Лото «Красная армия» (1938) состояло из восьми карт и восьмидесяти картинок. Сюжетом служат военные маневры и предметы снаряжения частей Красной армии. На коробке изображен нарком обороны К. Ворошилов. Несмотря на фигуру великого наркома, играть в эту игру можно было по старинке, с фантами. Игра «оживлена веселыми штрафами-фантами для тех, кто положит свою картину не к той военной части, которую собирают все играющие».



«Панорама боя у озера Хасан» (1940)



«Красная армия» (1930-е)

Такая игра рекламировалась как хороший подарок ребенку по случаю двадцатилетия Красной армии.

Такие же подарки для детей производились в конце 1930-х годов в Германии. В издании «Саперный штурм» («Sturmpioniere») изображены действия саперов на условной топографической карте (блиндажи и фигуры сделаны объемными). Под знаком Третьего рейха нужно передвигать фигурки военных, пытаясь взять штурмом вражеские блиндажи. Качеством изготовления немецкие военные игры превосходили советские издания, но в принципах разработки военных стратегий советские игры не уступали производившимся в нацистской Германии.

В период развертывания оборонной программы усилился интерес к военно-исторической тематике (так же было в Германии, где с конца 1930-х годов увеличился выпуск картонажей на тему немецкой военной истории). В детских издательствах стали одна за другой выходить книги, посвященные русским полководцам и славным страницам военной истории. Об этом же популярно рассказывали настольные игры¹⁹. Становилась историей и Гражданская война 1918–1923 годов. О ее событиях и героях напоминали детям 1930-х годов издания картонажных игр («Бой дальневосточных партизан с японскими интервентами в 1922 году»). Воспитанные на военных играх и популярных брошюрах советские дети хорошо разбирались в тонкостях вооружений и амуниции. От

составителей военно-картонажных игр требовалась точность в их воспроизведении*. Так что консультации специалистов по военной истории при подготовке детской игры были необходимы**.

Основными потребителями военных игр были мальчики, любители стратегий и комбинаций. Военные игры давали выход патриотическим чувствам, переполнявшим души детей предвоенных и особенно военных лет. В детском санатории, куда Александр Мень, будучи ребенком, попал в годы войны, была настольная игра «Бой танков». Некоторые бумажные детали игры, как это часто бывает, потерялись. Александру удалось восстановить игру, и он часто играл в нее с другом. Когда в санатории появился новый мальчик, друзья пригласили его поиграть вместе. Новичок оказался знатоком военных настольных игр, и все танковые бои на картонном поле были проиграны²⁰.

Не миновала настольную игру и шпионская тема, которая стала актуальной в массовых изданиях начиная с 1938 года. Начало шпионской темы — в 1920-х годах, когда советских детей учили быть разведчиками по методике английских скаутов. Ранние советские шпионские игры делались по форматам приключенческих игр. Разновидностью такой игры является оригинальное издание «Путешествие по Азии» (1931), посвященное военно-политической обстановке в юго-восточной Азии. Конец 1920-х годов был отмечен захватом КВЖД маньчжурскими войсками, акциями гражданского неповиновения в Индии и гражданской войной в Афганистане. В некоторых конфликтах советское государство участвовало открыто, в других «рука Москвы» действовала тайно. О шпионском «путешествии» рассказывала настольная игра. Игра состоит из игрового поля, на котором красными кружками намечен маршрут, четырех пешек разного цвета, трех черных пешек-шпионов, десяти квадратиков с буквой «П» (повстанцы) и шести с буквой «И» (империалисты). Количество ходов, от нуля до пяти, указывает вертушка (ноль — пропуск хода). В начале игры фишки ставятся на поле в левом углу карты, обозначенным словом «Москва». Три шпиона ставятся на зеленые квадраты в Индии, а шестнадцать квадратиков расставляются наугад на красные квадраты в Китае (печатной стороной вниз). Цель игры: вернуться первым в Москву, пройдя через Афганистан, Индию, Индокитай или Китай-Маньчжурию, или Монголию-Сибирь. По территории Афганистана можно пройти двумя путями — один ведет к границе с Индией, а другой через Кабул. Выбор зависит от цвета поля вертушки

* Мальчик по фамилии Кузнецов раскритиковал изданную КОИЗ игру «Оборона крепости». С основательностью профессионала ребенок написал в издательство: «Мне непонятно, почему кавалерия поставлена рядом с танком, она бывает всегда с тыла» (Игрушка. 1939. № 11–12. С. 38).

** В настольной игре на тему борьбы с японскими интервентами было допущено несколько неточностей в изображении японской военной формы, что было замечено подростками (ст. «Военно-исторические настольные игры», автором которой был профессор Академии генерального штаба РККА Н. Левицкий, опубликована в журнале «Игрушка» 1939, № 2).

(красный цвет — через Индию, желтый — через Кабул). Граница с Индией строго охраняется англичанами. Играющий выбирает дорогу сам (есть зеленый и коричневый пути). Если вертушка указывает красный цвет, значит, англичане задержали на границе и приходится вновь угадывать свободный путь. Когда граница пройдена, играющий проходит через зеленые квадраты, где стоят шпионы. Приходится кидать вертушку не только за себя, но и за пешку-шпиона. Если пешка-шпион опережает пешку игрока, то последняя снимается и ставится в город. Для пешки-шпиона есть в правилах ряд примечаний. Пройдя Индию, можно перейти границу непосредственно в Китай, но эта граница хорошо охраняется (те же правила, что и на границе с Индией). Легче пройти через границы Французской Индии, но этот путь длиннее. После перехода границы перестают выкидывать вертушку для пешки-шпиона. Когда игрок попадает в Китай, двигаться надо по одному из четырех маршрутов. Дойдя до первого красного квадрата, играющий смотрит, что снизу — «П» или «И». Если повстанцы, то он продолжает продвижение, если империалисты, то игрок теряет один ход. При переходе границ Монголии и СССР пешки передвигаются по прежним маршрутам.

Шпионская тема в досуговых изданиях конца 1930-х годов далека от романтики приключений. Враг не за кордоном, а на родной земле. В детских журналах публиковались трогательные письма «дяде Ежову», в которых дети благодарили главного чекиста за бдительность. Чувства детей можно понять: во всех газетах печатались страшные истории про Бухарина, Рыкова и Ягоду. Это они под руководством врага народа Троцкого «убили нашего любимого Сергея Мироновича Кирова, умертвили товарища Менжинского, товарища Куйбышева и великого русского писателя Максима Горького и его сына»²¹. Все это удалось им совершить безнаказанно. Предел чекистскому терпению наступил в тот момент, когда они задумали убить самого товарища Ежова. И тогда «твердая чекистская рука схватила предателей советской родины». Портрет Ежова из «Искорки» и «Мурзилки» предлагалось повесить в красном уголке и над детской кроваткой (для успокоения напуганного малыша).

В загадочных картинках (вид рисованных головоломок, публикуемых в досуговых изданиях) детям надо было разглядеть спрятавшегося врага. Школьник Ваня Ватрушкин (судя по фамилии, простой деревенский паренек, но сметливый) по дороге в школу сумел разглядеть подозрительные следы (они вели к спрятавшемуся за елкой шпиону)²². Такими же бдительными были дети в советских рассказах, стихах и песнях. В них расхваливались пионеры и дошкольники, которые сумели узнать врага по заграничной пуговке, иностранному акценту или по мрачному взгляду исподлобья.

Пионерская игротека пятидесятых

Пионерские игротеки были созданы в советское время для занятий школьников настольными играми. В истории игротек есть много общего с историей советской школы и пионерской организации. В то же время история игротеки — это автономная история ее «начинки», тех игр и предметов, из которых игротеки составлялись. Изучение состава игр дает представление о назначении и содержании досуга советских детей.

Предшественниками советских игротек были досуговые клубы для детей, создававшиеся в России с начала XX века по примеру английских «сетлементов». Так назывались клубы в бедных районах Лондона, которые организовывались энтузиастами для занятий с детьми из малообеспеченных семейств. Эти клубы носили характер не образовательных, а досуговых организаций — 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 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 рынке. В клубе была игротека, составленная из двух десятков изданий настольных игр. Настольные игры, в отличие от дорогостоящих игрушек, были самой доступной игровой продукцией для занятий с детьми в помещении. К тому же настольная игра позволяла развлечь детей разного возраста, что было немаловажно для клуба со смешанным возрастным составом. Среди игр, которые были в «хитровском» клубе, — «лото, домино, крестики, блошки, шашки, катанье с гор, цап-царап, кегли, шахматы»¹. Все они относились к 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*. Среди педагогов игроведы-внешкольников составляли обособленную группу, поскольку занимались созданием, изучением и пропагандой игр.

* 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).

Интерес к игре уводил их от насущных педагогических практик в область истории культуры, интеллектуальных забав и художественного творчества. После Октябрьской революции 1917 года игроведы стали инициаторами открытия советских игротек. Поначалу это были все те же детские клубы, собиравшие уличных детей и подростков (после революции в среде беспризорников оказались дети из разных социальных слоев). В революционных клубах, увешанных красными лозунгами и плакатами, дети занимались «старорежимными» играми — новых изданий игр попросту не было.

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

Отбор игр для игротек поначалу был стихийным и зависел от личности самого организатора (а 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 годов, когда при домах и дворцах пионеров Москвы и Ленинграда были организованы пионерские игротeki. Одной из первых игротек со статусом детского учреждения была игротeka 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 мероприятие с 1950 года). Игротeka Городского дома пионеров, где работал Минский, считалась образцовой игротеккой страны, а сам он получил полуофициальное звание советского «короля игры». Образцовая игротeka 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 игротeka с переносных чемоданчиков, вмещавших десяток игр).

По примеру игротeki Московского городского дома пионеров создавались игротeki в других детских организациях. Наркомпрос направил директивные письма начальникам пионерских лагерей, директорам школ, парков, клубов и детских санаториев, в которых настоятельно рекомендовал организовать для



Занятие играми в гостиной Ленинградского Дворца пионеров

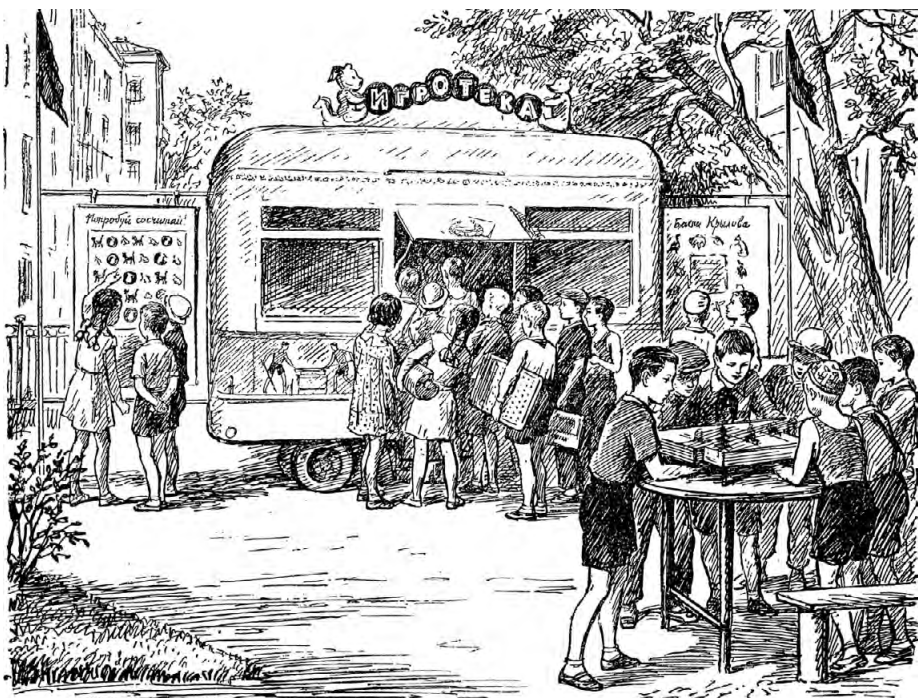
досуга школьников игровые площадки и игротeki. С помощью игротек предполагалось решить проблему дефицита игровых товаров для детей — каждый советский ребенок мог получить в игротекe необходимый набор развлечений. Но в реальности создание укомплектованных игротек по всей стране оказалось не по карману — игротeki функционировали в крупных городах (или в отдельных центрах). Самая большая игровая площадка работала в Центральном парке культуры и отдыха в Москве. Хорошо оснащенной была игротекa Ленинградского дворца пионеров*.

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 игротeki Московского городского дома пионеров). Речь шла об организации детского времени, свободного от занятий в школе и подготовки 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. Жданова).

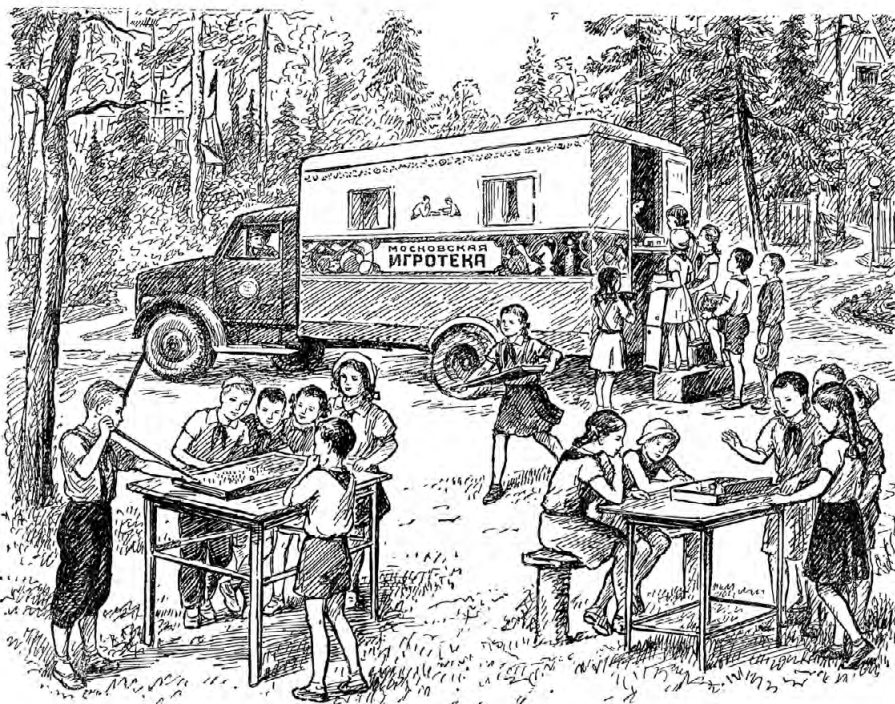
Для организации детского досуга в рамках игротек создавались фонды игр и развлечений, основной объем которых в 1930–1950-х годах составляли настольные игры. Некоторые игротeki выдавали настольные игры школьным организациям и коммунальным хозяйствам. Были и такие игротeki, которые выдавали школьникам игры на дом (как книги в библиотеках). Выдача игр практиковалась в 1950-е годы в игротекaх Московского дома пионеров и Ленинградского дворца пионеров. При крупных игротекaх были организованы выездные машины, развозившие игры «по требованию» (за сорок советских лет передвижные игротeki Москвы совершили более пятидесяти тысяч выездов)** . Игры требовались пионерским лагерям и паркам отдыха. Вывозя настольные игры

* В газете «Смена» от 1 июня 1941 года сообщалось, что «в игротекe Дворца, пожалуй, самое большое собрание игр как настольных, так и летних для открытого воздуха, аттракционы».

** Всеохватность первых советских игротек сменилась в 1970-е годы более узким полем деятельности — игротeki стали обслуживать праздники и мероприятия, проходившие во дворцах и домах пионеров.



Передвижной павильон игротеки на игровой площадке в саду



Передвижная игротека в пионерском лагере



Витрина для ребусов и викторин на игровой площадке

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 занимались настольными играми на лоне природы.

Для игротечного фонда использовались добротные игры из прочных материалов (часто большого формата). Эти игры приобретались на фабриках игрушек, а также делались собственноручно сотрудниками игротек — многие из них были изобретательны на создание новых игр, некоторые имели профессиональное художественное образование. О том, что настольные игры могут способствовать эстетическому развитию ребенка, писали еще дореволюционные специалисты, призывая создавать художественно оформленные игры. Мастера игротек стремились к большему: оформление стендов с играми они соотносили со стилем интерьеров (в Ленинградском дворце пионеров игры проходили в изысканных гостиных Аничкова дворца).



Каталожный ящик для учета настольных игр

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 создание игр самими детьми, игротеки комплектовались инструментами и подсобным материалом. Пропагандисты трудовой деятельности утверждали: игра, сделанная своими руками, интереснее ребенку, чем покупная. 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*. Поэтому в призывах заниматься изготовлением игр звучали императивные ноты. Для хранения настольных игр рекомендовалось устраивать специальные шкафы и витрины, а для учета их содержимого использовались специальные каталожные ящички. Игровая пионерская империя была государством строгого порядка и учета.

Деятельность игротек также приравнивалась к государственной. Наибольшую значимость игротеки приобрели в 1950-е годы, когда игроведы стали выступать с самых высоких трибун. В докладе Е. Минкина на Всероссийском совещании по вопросам внешкольной работы с детьми в 1952 году 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.

* Создание планеров и технических моделей не входило в ведение игротеки. Этим школьники занимались в технических кружках.

ЗДОРОВЫЙ ОТДЫХ — ДРУГ УЧЕНЬЯ



Портрет идеального посетителя пионерской игротки

Следует повысить педагогическую культуру игры: всемерно использовать веселые, увлекательные народные игры, игры, развивающие находчивость, воспитывающие коллективизм, волю к победе, игры, имеющие познавательное значение, помогающие расширению и углублению знаний учащихся»². 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»³. 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»)⁴. Это расширяло область влияния игротек за пределы досуговых учреждений. Государственная опека придавала игровому досугу детей социальную значимость, но одновременно лишала детскую игру ее частного 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»)*. Лозунгом для города будущего могло послужить название одного из досуговых изданий Минскина — «Всегда всем весело».

Можно догадаться, что весело было не всем и не всегда. Сотрудники игротек (среди них было много творческих людей) испытали на себе методы репрессивной политики. Однако игротеки сумели вписаться в систему советских детских организаций. О том, что это было непросто, свидетельствует печальная судьба Дома занимательной науки, организованного в середине 1930-х годов Яковом Перельманом. Открытый на Фонтанке дом просуществовал до Великой Отечественной войны. В блокадные годы сам Перельман умер от голода, а созданные им экспонаты пропали. Период восстановления не коснулся Дома занимательной науки — организованный Перельманом и его единомышленниками центр погиб навсегда. Занимательная наука воспитывала нестандартное мышление, необходимое для умного развитого человека (посещение Дома Перельмана дало толчок для занятий наукой будущим известным ученым). Система игротек Минскина была рассчитана на каждого и всякого. Она воспитывала усидчивость, смекалку и организованность. На развитие этих качеств был рассчитан подбор настольных игр, строго систематизированных. Можно предположить, что судьба советского общества, «его шансы на успех или риск застоя» (Р. Кайуа), была связана, помимо всего прочего, и с системой игр для пионерских игротек.

Принципы систематизации игр были отработаны еще дореволюционными педагогами. Минскин усовершенствовал эту систематизацию, приноровив ее к реалиям советского производства и нуждам пионерских игротек (например, ввел раздел игр-макетов). Он был не столько «королем игры», сколько «королем систематизации» игрового материала. Пользовался Минскин старыми материалами из русских досуговых изданий (современный зарубежный опыт был не всегда доступен). Настольные игры легко интегрируются в любую культуру, так что использование их в новых воспитательно-досуговых целях является общепринятой практикой.

Составленные Минскиным списки игр печатались в инструктивных письмах, а производственные схемы — в альбомах чертежей и специальных сборниках под названием «Пионерская игротека»⁵. Можно предположить, что эти сборники были результатом коллективного труда сотрудников московской игротеки, но в изданиях Минскина указаний на это нет (как нет и понятия «разработчик игры»). Весь методический материал из «Пионерских игротек» распространялся централизованно по игротекам страны.

Система игр, придуманная Минскиным, состояла из следующих разделов:

1) познавательные игры; 2) настольно-печатные игры; 3) головоломки; 4) игры

* Настольные игры на улицах города будущего — это сочетание организованных игротек и стихийных дворовых игр (в советское время столы для игры в домино были в каждом дворе).

ловкости и сноровки; 5) игры настойчивости. Большинство игр были в общепотребительном досуге с дореволюционного времени. Длинный послужной список создавал немалые сложности для организаторов первых игротек. Им 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 игротеки. Можно только догадываться, что формирование этого списка проходило в условиях педагогической борьбы (расходились данные, собранные педологами-практиками, 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 с детьми (учителями, избачами) 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»⁶. Однако не все игры радовали руководителей клубной работы. Малоценными считались игры, основанные на случайности (лото), поскольку они не требовали никакой догадки и сметливости («следи 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»⁷.

Несмотря на этот вывод, организаторы первых игротек считали необходимым вводить в обиход детского клуба игры случайности (возражений против

* Настольные игры «организуют детский коллектив на игре с правилами (лото, парные карточки, квартеты, „гуськи“). Эти игры могут ставить разнообразные педагогические задачи, дидактические (ориентация в форме, цвете, величине, в усвоении грамоты, счета). Могут ставить целью тренировку ребенка в сообразительности, находчивости, быстрой ориентировке, выдержке внимания („цап-царап“, „поможем детсаду“ и др.). Настольная игра типа лото и парных картинок, главным образом, закрепляет ориентировку ребенка через картину игры-путешествия, игры типа „гуськи“ могут давать значительный познавательный материал и строиться на соревновании» (Советская игрушка. 1935. № 1. С. 5).

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 пр. 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 противостоит неизбежность условий игры — сиди, внимательно слушай и терпеливо жди, когда придет твой черед передвинуть фигуру»*. Воспитание сдержанного поведения в игре — это наследие «старорежимной» этики поведения. 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 (хотя у некоторых из этой партии не закрыто ни одного квадратика).

В системе пионерских игротек «играм случая» отводилось скромное место — всего две-три на десяток игр (среди них «Цирк» с кубиком и фишками на разрисованном поле). Приоритетом пользовались комбинационные игры и головоломки (правда, дети на игровых площадках ими не очень-то увлекались). Вот состав комплекта игр, разработанного сотрудниками игротек 1950-х годов (всего около двадцати игр):

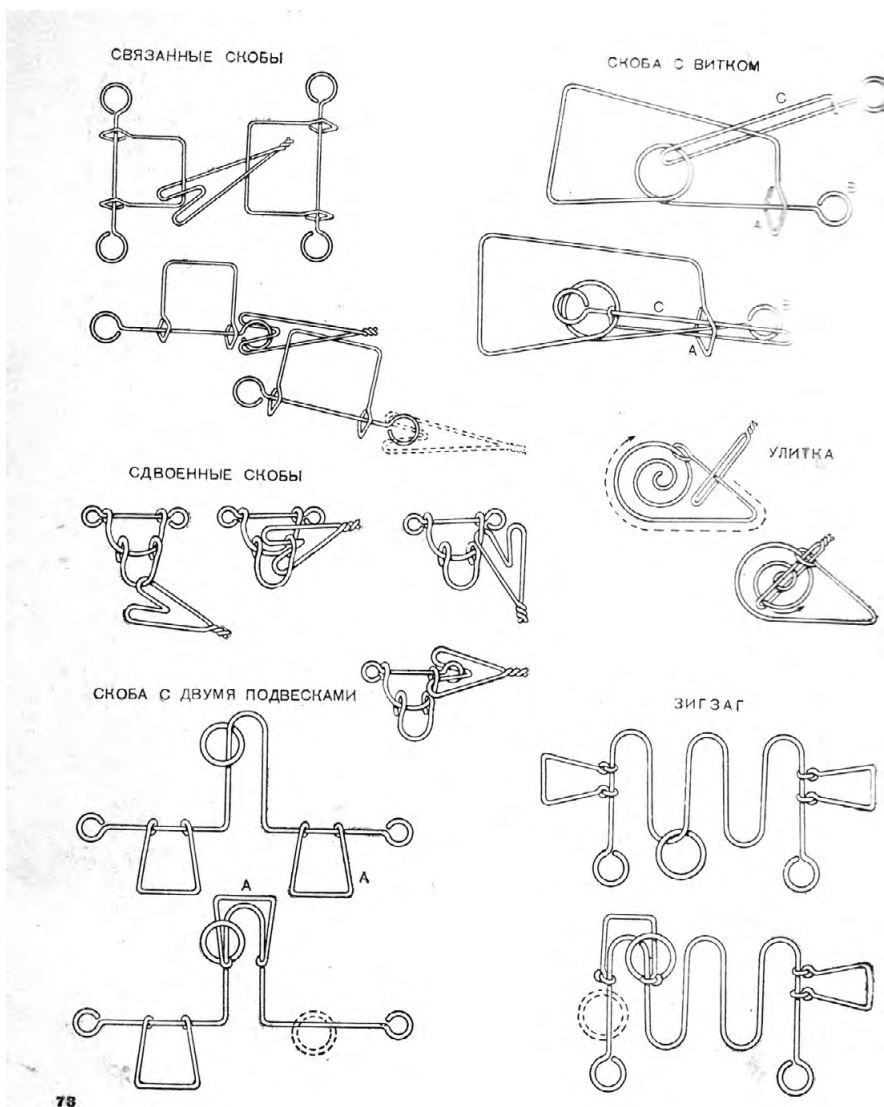
- 1) военно-морская игра, тактические шашки, гальма и другие парные настольные игры для сеансов одновременной игры;
- 2) кубики-картинки, мозаики, игры для собраний в скорости складывания заданного рисунка;
- 3) игры с шариками под стеклом для соревнований в скорости;
- 4) бильбоке, игры для соревнований в ловкости;
- 5) загадки на картинках для коллективного разгадывания;
- 6) ребусы, загадки, картинки.

Расчет, собирание, складывание, отгадывание, обдумывание, расшифровка — основные виды деятельности ребенка в пионерской игротке. Этот же «головоломный» набор предлагался для домашних развлечений в кругу советской семьи⁸. Оформление игр, предложенных для домашней игротки, было скучным и однообразным (индивидуальность художников-оформителей оказалась не востребовавшей)**.

Среди игр, подобранных Минским для пионерской игротки 1950-х годов, отсутствовали игры с актуально-политической тематикой (типа «Будь готов»,

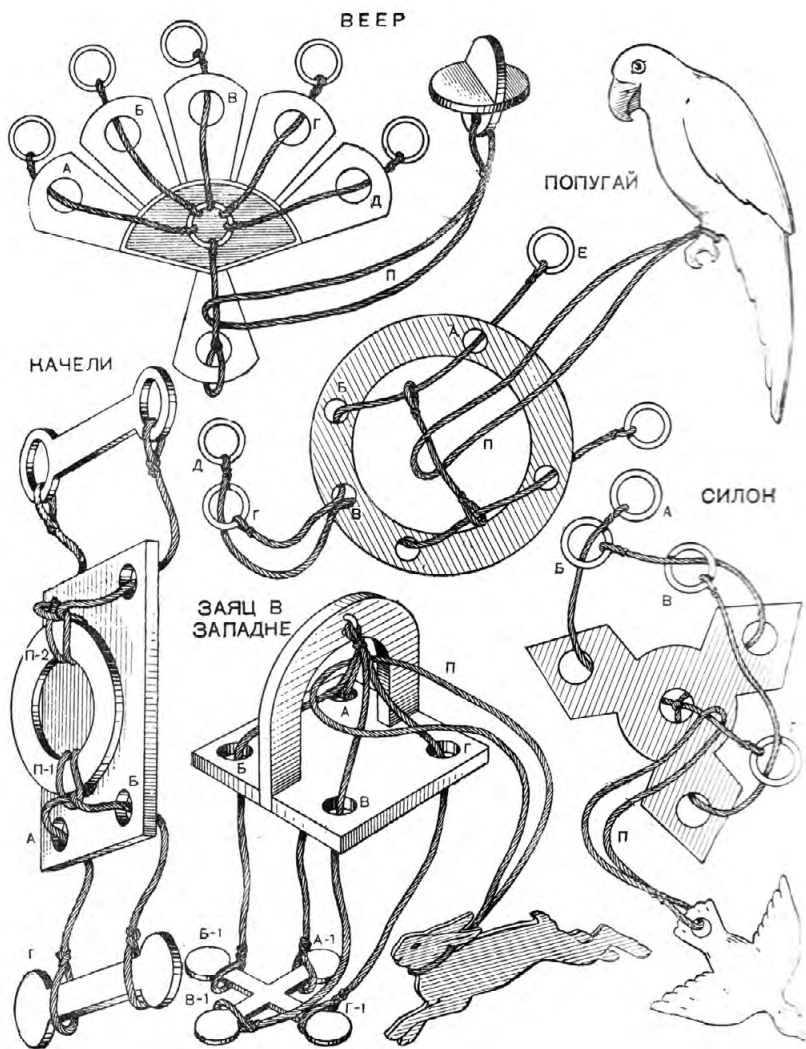
* «Не сидите долго на играх, основанных на случайности, переходите к тем, где успех игры основан на сметливости, догадке» (Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры. С. 4).

** Среди художников «Домашней игротки» — И. Кузнецов, И. Бек, А. Яроцкий, В. Кизельватер, О. Розенблат.



Образцы проволочных головоломок

«Наш наказ Советам», «Пионер»). Минкин, 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. Программа игротеки 1950-х годов была сформирована из игровой классики. На классику ориентировались все формы и жанры поздне сталинской культуры (от архитектуры до детской книжки), так что предпочтения первого игроведа страны были в русле времени. Пример классической игры, воспроизведенной Минкиным во всех изданиях «Пионерской игротеки», — «Осада крепости», известная по русским досуговым сборникам с XVIII века.

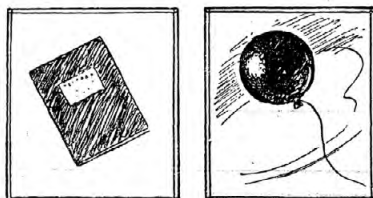
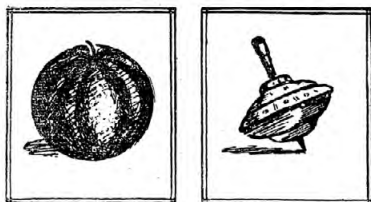


Образцы шнурочных головоломок

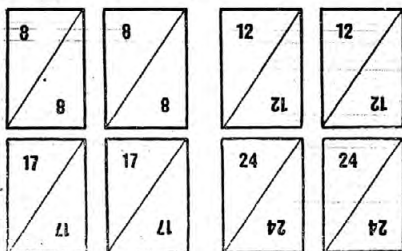
Комбинационными являются также старинная «мельница», «лисица и куры» и т.д. Роль случая в подобных играх сведена на нет — все зависит от расчета ходов (как в шашках).

Расчета требовали также всевозможные головоломки (проволочные, шнуровые, брусочные, спичечные). Они изготовлялись руками школьников на пионерских «фабриках игр». Некоторые головоломки основывались на геометрических задачах, другие — на математическом перемещении фигур, третьи — на решении конструктивных задач. Большинство головоломок были проверены временем. Их авторы — ученые-математики давнего и недавнего

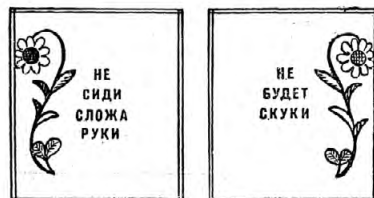
ПО ОДНОМУ. ПРИЗНАКУ



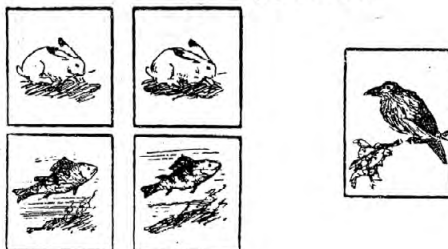
СЧИТАЙ, НЕ ЗЕВАЙ!



ИГРА В ПОСЛОВИЦЫ



В О Р О Н А

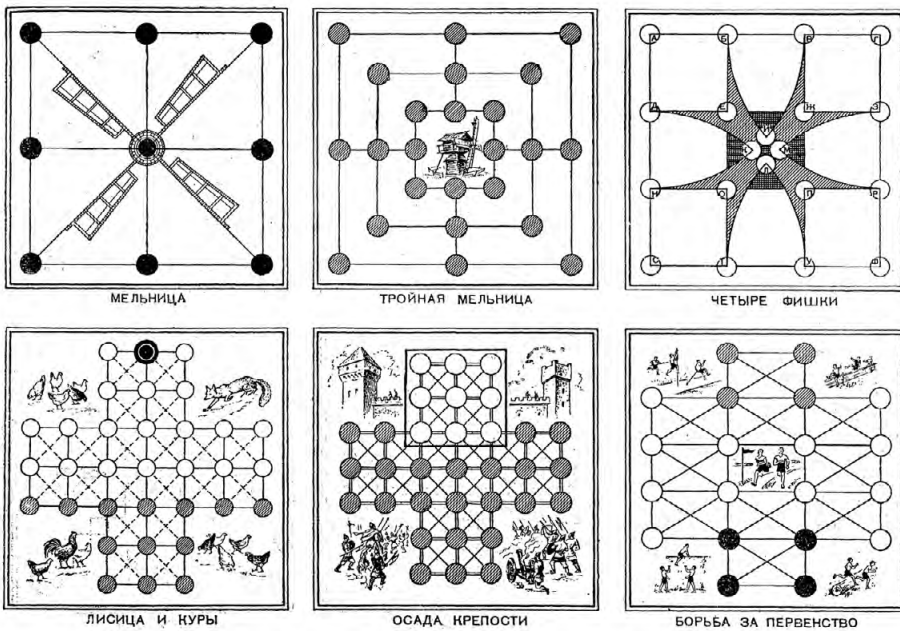


Образцы карточек для лото разной тематики

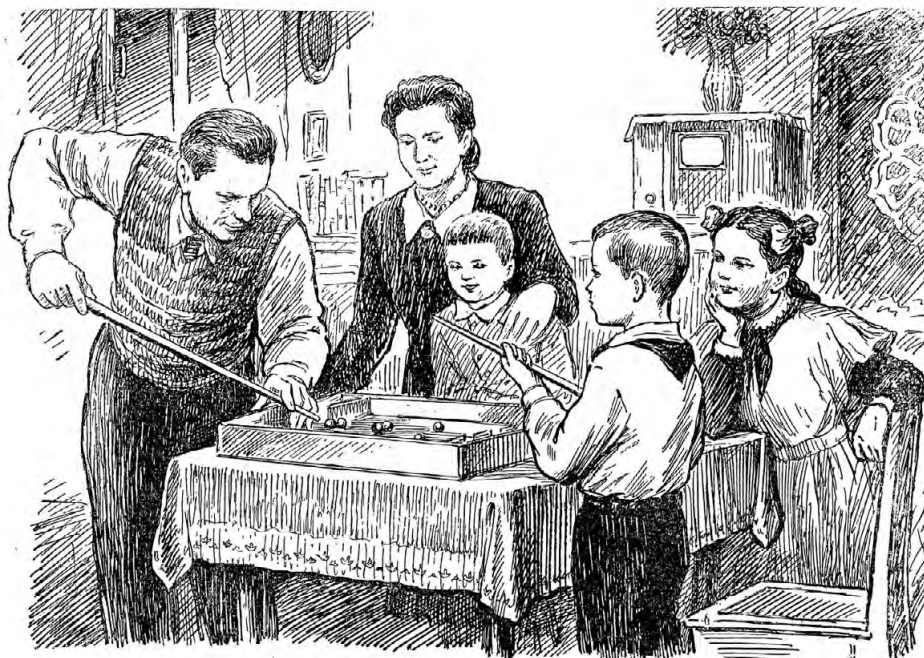
прошлого*. Головоломки печатались в отделах «Смеси» многих дореволюционных журналов и, конечно, были рассчитаны не только на математиков**. Близики к головоломкам мозаики, составляемые из маленьких деталей геометрических форм.

* Первый сборник головоломок, как считается, увидел свет в Испании в XIII веке. В начале XVI века появился сборник головоломных задач математика и инженера Кардано. В XX веке изобретение игр-головоломок связано с именами французского математика Э. Люка, англичанина Гамильтона, академика Успенского.

** Большим любителем головоломок было подготовлено издание «Развлекатель время, товарищ от скуки. Приятно, весело, полезно препровождение времени, игра для всех возрастов обоего пола с фигурами» (М., 1893). «Собранные мною фигуры были помещены во многих русских и иностранных иллюстрированных изданиях отдельными фигурами, но я взял труд составить целую коллекцию» (всего сто пятьдесят пять фигур).



Образцы полей для комбинационных игр типа «Мельница», «Осада крепости», «Лисица и куры»



Настольная игра, взятая из игротки, собирает всех членов семьи

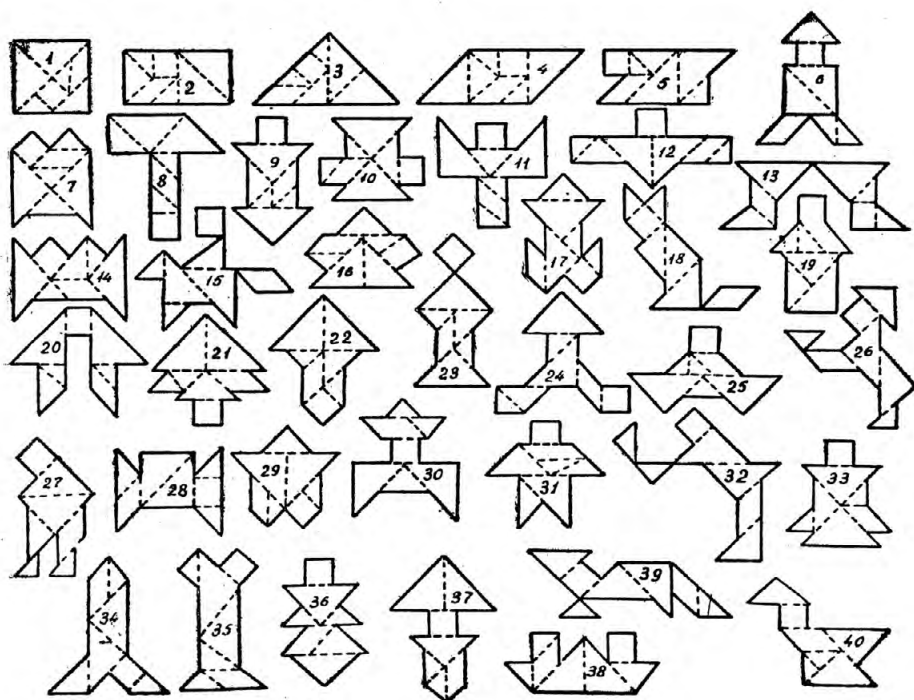
Состав фигур старинных головоломок не менялся, как и их назначение. Так, «Китайские головоломки», известные с глубокой древности, перешли в пионерские игротеки: «Это занимательная и интересная игра, где нужна сообразительность, терпение и зрительная память. Из имеющихся семи деталей можно сложить любую фигуру, указанную в настоящем альбоме. Все семь деталей обязательно должны войти в складываемую фигуру»⁹.

В советском досуге головоломки заняли значительное место. Ими заполнялись досуговые сборники, выходившие отдельно и целыми сериями. Среди авторов — писатель и переводчик М.А. Гершензон («Головоломки профессора Головоломки»)*. Оригинально оформленное издание «33 затеи» имело несколько выпусков, которые включали в себя поделки из бумаги, танграммы, фокусы, оптические обманы. Головоломки печатались в «Пионерской правде» и детских журналах. Тиражи у них были огромные. Так, издание «Головоломки, задачи, занятия со спичками» (1935) вышло тиражом 100 тысяч экземпляров. В картонной коробке (на обложке изображены дети, погруженные в раздумья) помещены карточки с заданиями и рисунками.

Большое место отводилось головоломкам в советских игротеках 1930–1950-х годов. Отдел отдыха, игры и развлечений Ленинградского дворца пионеров издавал подборки игр, головоломок и занимательных экспонатов. Автором многих из них был А.Б. Лоев, составитель книги «Пионерская смекалка». В игротеке Дворца школьники учились составлять ребусы, кроссворды, чайнворды, шарады, лабиринты. Головоломки царили на игровых площадках в Центральных парках культуры и отдыха.

Для игротек и площадок выпускались наборы головоломок. Образец такой подборки — издание «10 головоломок. Игра для детей от 7 лет» (автор Капланский Е.Ф., худ. Сперанская Л.И.), вышедшее в КОИЗе в 1930-е годы. Головоломка «Звери и детеныши» — это разновидность игр на внимание. Она представляет собой таблицу, наверху которой нарисованы взрослые животные, а внизу их детеныши, расположенные в другом порядке. Один игрок закрывает животное, а другой должен определить по детенышам, кого не хватает. Игра «Заячьи ушки» — это головоломка на составление фигур. В конверте находятся три заячьи фигурки и три уха. Надо уложить на стол зайцев так, чтобы казалось, что у каждого зайца по два уха. Игра «Китайские палочки» состоит из коробочки с цветными спичками. Спички надо высыпают горкой на стол. Игра заключается в том, чтобы при помощи двух спичек вытащить как можно больше спичек, не задев другие (как в бирюльках).

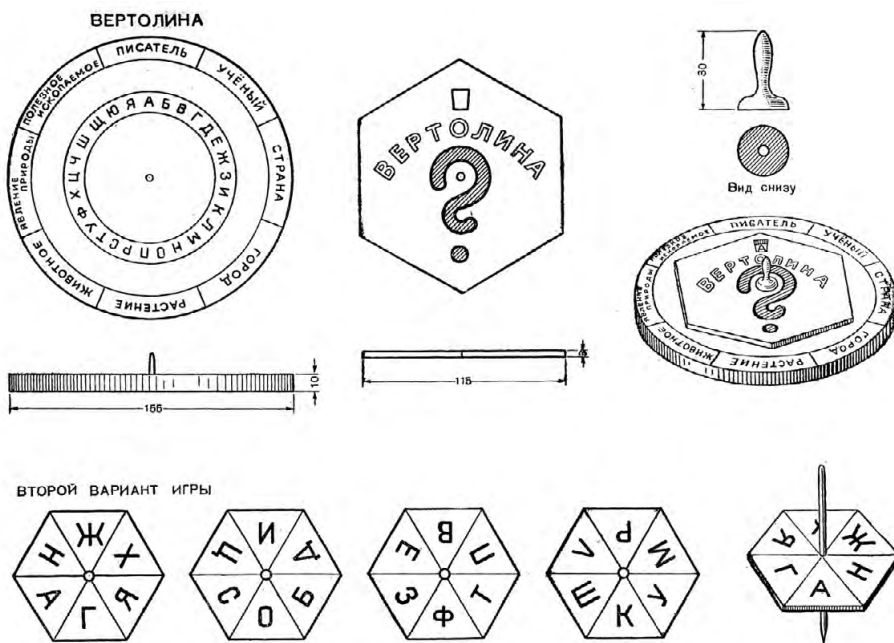
* Знаменитое издание «Веселый час» 1939 года с признательностью вспоминает Л. Улицкая в рассказе «Бумажная победа». Ребенок, оторванный болезнями и воспитанием от «детского коллектива», проводит досуг за книгой Михаила Гершензона, «мудреца, волшебника, лучшего из людей». Умение создавать головоломные фигуры из бумаги помогает мальчику преодолеть отчуждение дворовых детей.



Китайские головоломки (1938)

У спичек разная цена в очках (белая — одно очко, красная — пять). Игра «Маневры паровозов» относится к головоломкам на перемещение фигур. Надо развести по двум путям два синих и три черных паровоза (на запасной путь можно ставить только один паровоз). Игра «Кольцо из слов» — разновидность словесных игр. Надо разложить скрепленные шнуром тринадцать букв так, чтобы, читая слева направо, а потом справа налево, можно было прочесть четырнадцать разных слов. Головоломка «Ленинградские мосты» — разновидность поиска пути в лабиринте: на табличке дан план Ленинграда с изображением мостов, и надо провести экскурсию по городу, пройдя по одному разу все мосты и не пересекая пути. В веревочных играх надо распутать шнуры, завязанные сложным образом (например, снять парашютиста с парашюта, распутав шнурок). В головоломке «Загадки на часах» нужно разделить циферблат будильника с помощью пяти цветных лучинок на шесть частей так, чтобы в каждом отделении была одинаковая сумма цифр.

Головоломки не являются собственно детской забавой, они предназначены для развлечения молодежи и взрослых. Минский же предлагал укомплектовать ими игротеки для юных. Математических знаний головоломки не требовали, но на их обдумывание уходило много времени. Так, для решения головоломки «Автомобили в гараже» требовалось (как минимум) шестьдесят

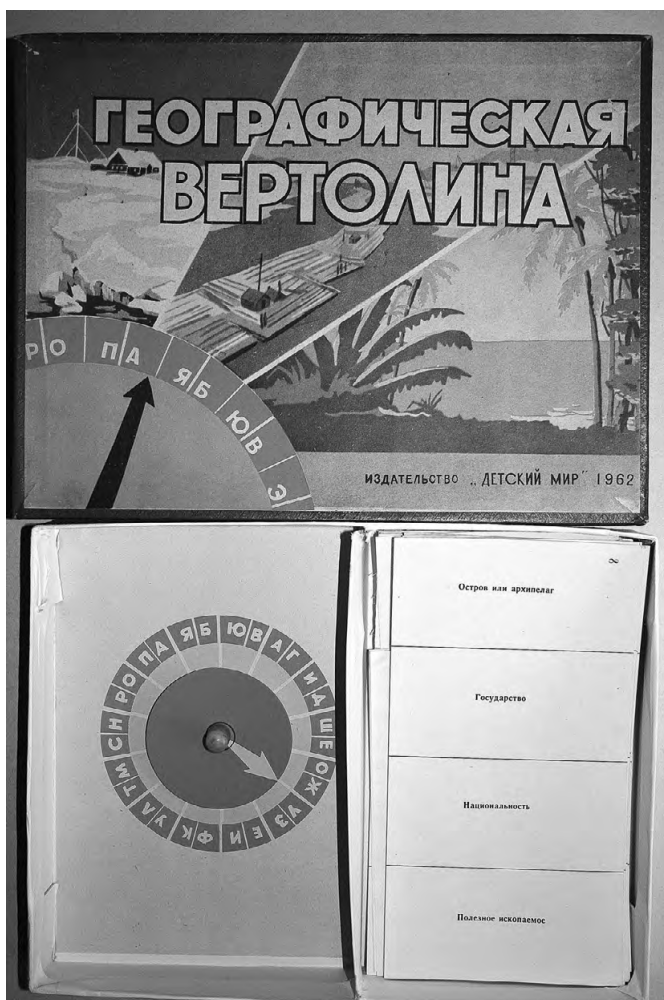


Устройство вертолины

три хода-перемещения фигур. Знаменитая американская головоломка «в 15» по сравнению с «пионерскими головоломками» кажется легкой забавой для скупающих клерков.

Помимо головоломок, игротеки были перенасыщены 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 годов — 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, — игра для одного. «Решая головоломку, каждый действует самостоятельно, и его решения не зависят от действий партнера, могущих изменить ход игры и создать новую ситуацию»¹⁰. 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 (их решали молодые люди, собравшиеся повеселиться). Создавалось впечатление, что вся советская страна, подобно Каю из «Снежной королевы», пыталась выложить из

* Шахматы не входили в комплект игротек — этими играми школьники занимались в специальных шахматных секциях.



Типовое издание игры-вертолины. «Географическая вертолина» (1962)

рассыпанных осколков слово «вечность». Лозунг «Не сломай голову» (на дверях игровой комнаты) звучал как актуальный для жизни совет.

Однако главной геометрической фигурой игротеки был не головоломный многоугольник, а круг вращающейся вертолины. Пробраз вертолины описал Минский в одной из своих первых книг¹¹. Вертолина представляла собой доску для игры с нанесенными на ней буквами, вращающимся волчком и карточки с темами. Такие вертолины для игр различной тематики выпускались на фабриках игрушек. В игротеках же делались вертолины больших размеров для большого числа участников. 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. Темами 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 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» 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 сотрудниками советских игротек и выполненных их усилиями (о потере этого опыта приходится только сожалеть).

Идея «пионерской игротеки» реализовывалась не только в одноименной досуговой организации*. Судьба книжного проекта с тем же названием оказалась не менее успешной. Книги 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, а время, проведенное с ними, вызывает ностальгические чувства. Утилитарные по назначению «Пионерские игротеки» служили также книгами для чтения и разглядывания картинок. На мир книжной культуры ориентировался Минскин, называя свои создания — книгу и досуговый центр — игротеками («библиотека игр» — их другое название). Из описаний и рисунков игр в книге создается особый 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 кэрролловской Алисе, они справляются с самыми трудными головоломками и выбираются из самых непроходимых лабиринтов «советской страны чудес»**.

* Пик переизданий сборников Минскина выпадает на 1980-е годы. Предназначались эти издания для домашнего досуга («Клуб на дому»), а также для занятий в группах продленного дня («От игры к знаниям»).

** В позднее советское время статус головоломок среди школьников снизился. Издателям приходилось убеждать подростков в целесообразности малопопулярных развлечений. «Можно по-разному распорядиться своим временем. Спорт, концерты, кино, музеи, театр — все хорошо. Но найдите несколько минут и для игр-головоломок. Работа над ними втянет вас в такую деятельность, в которой раскроются еще не известные вам силы вашего ума» («Математическая мозаика», 1982).

Ностальгия по настольной игре

Воспоминания о настольных играх детства — ностальгический мотив в мемуарной и художественной литературе. Игры и предметы для игры связываются не только с ушедшим детством, но и с ушедшей эпохой. Для людей 1890-х годов это было прощание с культурой дворянских гнезд, для тех, кому выпало жить в 1920–1930-е годы, — прощание с императорской Россией, для современников 1950–1960-х — воспоминания о довоенном времени, а для поколения конца XX века — трогательная память о советском детстве. И везде присутствуют эсхатологические мотивы смерти любимой игры. Смерть игры ассоциируется со смертью старшего поколения (дети получают игры из рук старших). Особенно остро смерть поколения ощущалась в ранние советские годы, когда дети доигрывали в игры, доставшиеся им от дедушек и бабушек. Но и в относительно благоустроенную эпоху игры передавались детям от поколения родителей. «Это еще мамина игра», «в нее еще маленький папа играл» — меморатный мотив, который часто звучит и в художественной литературе.

Можно ли провести пунктир от эпохи к игре, с которой эта эпоха связана? Отчасти да. С культурой дворянских гнезд связана игра в лото. Актриса Аркадина в «Чайке» Чехова описывает любимому человеку усадебный досуг в их семье: «Когда наступают длинные осенние вечера, здесь играют в лото. Вот взгляните: старинное лото, в которое еще играла с нами покойная мать, когда мы были детьми. Не хотите ли до ужина сыграть с нами партию? Игра скучная. Но если привыкнуть к ней, то ничего». Детство Аркадиной проходило в 1850-е годы — золотой век игры в лото. На дворе начало 1890-х, и Аркадиной кажется, что эпоха игры в лото, собиравшей за столом всех членов семьи и соседей по усадьбе, в прошлом. Возобновляя игру, актриса вспоминает светлые эпизоды своей жизни с поклонниками и аншлагами, но вой ветра за окном придает этим воспоминаниям и игре в лото тоскливый характер*.

У Аркадиной нет оснований сетовать на то, что лото забыто — в 1890-е годы лото оставалось популярной игрой для семейного досуга. Но прошлое — это всегда эпоха потерянных игр, в которые больше не играют, или играют не так,

* Игроки в чеховской пьесе играют в русское лото с деревянными бочонками. На руках у каждого по три карты. Между выкликиванием цифр звучат отдельные реплики. «Аркадина. Как меня в Харькове принимали, батюшки мои, до сих пор голова кружится. *Маша*. Тридцать четыре! <...> Аркадина. Студенты овацию устроили... Три корзины, два венка и вот...» (она показывает брошь Тригорину). Но овации студентов остались в прошлом, а партию в семейное лото выигрывает не Аркадина, а модный писатель Тригорин.

или играют не те. «Те» в воспоминаниях всегда веселы, счастливы малым и простодушны как дети.

Как восхищали нас и старших все те вздоры,
Что мы готовили для них на их же счет:
Иллюминации, сюрпризы, пляски, хоры,
Которые смотреть бежал с села народ;
А представления! А детские спектакли
И декорации бесхитростной руки,
Костюм из простыни и парики из пакли,
И самодельные финальные стишки!
Как это все тогда влекло и забавляло!
Как малому тогда бывали рады мы!
Как жизнь была полна, как горя было мало,
И как неслись года средь игр и кутерьмы!

(М. Алексеев, «Старое гнездо»)¹

О том, что в детстве Аркадиной действительно играли не так, как стали играть потом, свидетельствует тот факт, что ни один из бочонков старого лото не был потерян. Настольные игры 1850-х годов доставлялись в провинцию из столицы (купить хорошо изданную игру за пределами крупных городов было нельзя). Поэтому к предметам игры (не купить, не заменить) относились особенно бережно. В другую эпоху потерянные карточки или бочонки лото — обычное дело, деталь воспоминаний, прерываемых философски-риторическим вопросом: «Где в самом деле затерялись старые карточки зоологического лото? Где разрисованный бильярд, где медведь?»² В невозстановимом прошлом.

Воспоминания об играх потерянного прошлого — мотив литературы русского зарубежья. В описаниях усадебного досуга Набокова есть упоминание о любимом занятии матери — собирании пазлов. «Под ее умело витающими руками из тысячи вырезанных кусочков постепенно складывалась на ломберном столе картина из английской охотничьей жизни, и то, что казалось сначала лошадиной ногой, оказывалось частью ильма, а нигде не входившая пупочка (материнское слово для всякой кругловатой штучки) вдруг приходилась к крапчатому крупу, удивительно ладно восполняя пробел — вернее просинь, ибо ломберное сукно было голубое»³. Сын же при этом — не участник игры (игра в безраздельном владении матери), а ее замороженный зритель. Пазлы еще в большей степени уязвимы под ударами времени, чем лото, — потерянная деталь с неповторимым рисунком незаменима и невозполнима, как невозстановим мир набоковской усадьбы.

Игра «в гусек» рождает иные ассоциации. В воспоминаниях писателя-эмигранта извилистые маршруты «гуськовых» игр разворачиваются в метафору

жизни, проигранной на финише. «Но, ведь, не все потеряно... Вы помните, в правилах игры разрешалось начинать сначала. И бывали такие номера, с которых можно было сразу скакать вперед семимильными шагами. Разложим сегодня же давний, забытый гусек перед собою. Ваша очередь. Сколько? Шесть и три? Идите на девять вперед и бросайте, играйте, платите, берите, вставляйте, цепляйтесь. Чтобы выиграть игру». Топография игровых полей ассоциативно связана с топографией прошлого: расположением магазина игрушек, которого нет, улицы, которую переименовали, города, в который нельзя вернуться. «Есть где-то в игре такое место, с которого мы можем сразу получить все обратно, но не просто, а заслуженно, а умудренно, после искуса. Я не знаю, где эта цифра и как попасть извилистой дорожкой „гуська” опять к проходным ларькам Гостиного двора...»⁴ Как молитва звучит призыв: «И купите эту волшебную игру, где выигравший, сперва проиграв, потом опять обретает все».

Волшебство настольной игры — в ее способности умирать и возрождаться к жизни. Вновь начерченные поля и воспроизведенные карточки позволяют пережить чувство возвращенной жизни (пусть на короткое время игры). Воссоздание старой игры руками тех, кто живет в другую эпоху, никогда не бывает механическим повторением прошлого — сказываются рефлексия и опыт жизни.

Примером такого воскрешения может служить история колоды карт для игры «Колокол и молоток», хранившейся в петербургской семье Рерихов-Митусовых*. Эта старинная игра относилась к разряду общеупотребительных игр с использованием карт и костей. Кости и карты для каждой игры имели разные изображения. В игре «Колокол и молоток» было всего восемь костей с точечными и изобразительными знаками. Знаки наносились только на одну из сторон кости (это точки числом от единицы до шести и изображение молота и колокола). Карты (их всего пять) делались крупного формата. На картах размещалось изображение молота, колокола, белой лошади, замка (гостиницы), молота и колокола одновременно (эта карта дала название всей игре). История изображений на картах восходит к Средневековью, а их семантика связана с древнегерманской и раннехристианской символикой: молот — это орудие языческих богов (молот Донара-Тора), гостиница — их небесное жилище (Валлгала), белая лошадь — это вещей конь (конь Водана-Одина), а колокол символизировал наступление христианской эпохи⁵.

Издания «Колокола и молотка», как и другие игры с костями и картами, привозили путешественники из европейских вояжей. После того как игра стала печататься в русских литографических мастерских, круг ее распространения

* С. Митусов был двоюродным братом жены Н. Рериха и своим человеком в доме художника. Много общались между собой и их дети. Игра, о которой идет речь, принадлежала дочери С. Митусова Людмиле.

расширился^{*}. «Игра в молоток и колокол» (1842) рекомендовалась в качестве «новой забавной игры как для маленькой компании, так и для многочисленного общества». В игре могли принимать участие от шести до десяти человек. В брошюре, прилагаемой к игре, подробно расписаны правила. Игра начиналась с того, что игроки выбирали кассира и определяли стоимость точки, нанесенной на кости (например, одна марка). Собрав марки и устроив кассу, кассир продавал с публичного торга пять карт. Все они имели разную цену. Дороже всего стоил замок, поскольку карта с его изображением имела преимущества. Тот, у кого на руках была лошадь, первым выбрасывал кости (далее игроки действовали по кругу). Каждый выигрывал столько марок, сколько выпадало ему на костях точек. Тот, кому не выпало ничего, платил одну марку владельцу лошади. Если выпадали точки, молоток, колокол или молоток и колокол вместе, то кассир платил за выпавшие очки не тому, кто бросал, а владельцу фигур. Если выпадала фигура без точек, то владелец фигуры платил игроку марку. Когда число выпавших точек превышало число марок в кассе, владелец дома получал излишек. Игра кончалась, когда число точек на костях равнялось числу марок в кассе или когда игрок выбрасывал ровно двадцать одно очко (сумма всех точек на костях). Эта система правил была базовой для игры в «Колокол и молоток», и все последующие издания придерживались такой системы с незначительными изменениями^{**}. Изменения касались в первую очередь изображений на картах. Так, в издании «Колокольчик и молоток. Общественная игра» (1878) на картах были нарисованы: Базар, Кольцо, Молоток, Колокольчик, Молоток и Колокольчик (на одной карте). Популярную игру можно было приобрести в игрушечных магазинах Москвы и Петербурга вплоть до начала XX века^б.

«Колокол и молоток» — это «игра счастья», азартная и увлекательная. Но таких игр с картами и костями было много. Причина популярности игры — в ее изобразительном ряде, составленном из мистически-загадочных образов. Молот, белый конь, замок и колокол имеют сказочно-мифологические коннотации. Ребенок видел в них продолжение сказок Ш. Перро и братьев Гримм, взрослый слышал отзвуки древних сказаний. В таком контексте игра с судьбой получала особый, далекий от утилитарного смысл. Этот смысл открывался как взрослому, так и ребенку, с его тягой ко всему таинственному. Сохранилось описание того, как дети увлеченно играли в «Колокол и молоток» в голодном Петрограде 1918 года.

После революции игра, отнесенная к разряду карточных, перестала издаваться. На руках оставались только старые издания. Поскольку картонажные

* Одно из первых печатных русских изданий игры было выпущено в 1816 году под названием «Пушечная и рыцарская игра».

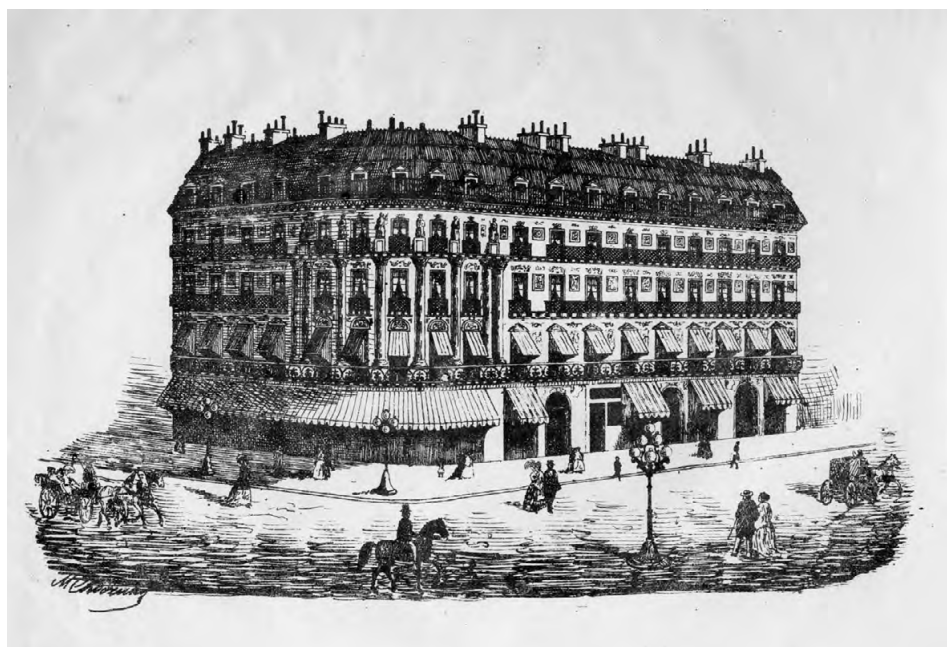
** Тот же набор изображений на картах в издании игры «Колокол и молоток» (1899) — го- стиница, белая лошадь, колодец, колокол, молот, колокол и молот вместе. Кидается восемь костей. Если выпал знак, то марки получает обладатель знака, а не тот, кто кидал (и наоборот).



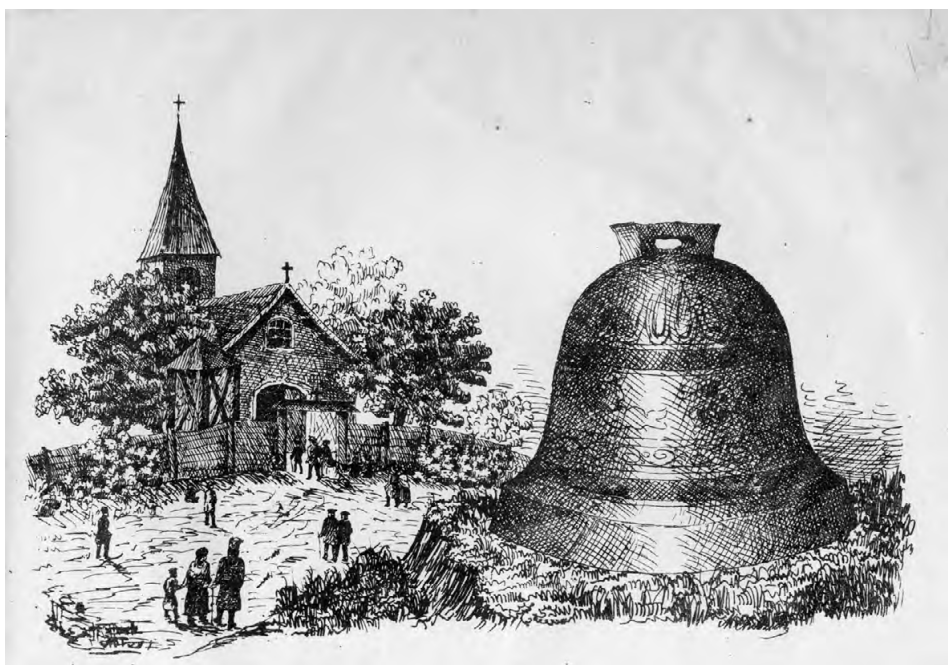
Кости для игры «Колокол и молоток» (нач. XX века)

игры изнашиваются быстро, то игра «Колокол и молоток» была обречена на полное исчезновение из советского досуга. В семьях оставались лишь воспоминания о прежних играх. Художник Ростислав Тронин, муж Людмилы Митусовой, в 1930-е годы создал набор карт для игры, бывшей когда-то в семьях Рерихов и Митусовых (от самой игры сохранились только игральные кости).

Тронин не стал повторять чужеземные образцы. Он сделал карты в манере русского лубка, опосредованного художественными практиками «Мира искусства» (художник был учеником Ивана Билибина). Сочетание заморской игры и русского лубка было вполне органичным, поскольку в лубке часто использовались европейские типажи и сюжеты. Роскошный конь на рисунке Тронина напоминает сказочного коня Еруслана Лазаревича, а сценка на постоялом дворе — лубочный вариант приключений Бовы Королевича. В стилистике русского лубка на картах выполнены надписи, содержание которых связано с правилами игры. Надписей на европейских картах для игры «Колокол и молоток» не делалось. Зато для лубка игра со словесным текстом традиционна: надпись там становится частью изобразительного ряда. В рифмованных строчках от лица обладателя той или иной карты напоминалось о необходимости платить марки за выпавшую фигуру. «Коль колокол к очкам подбросишь, мне денег, сколь очков и вносишь». Напоминание было нелишним, поскольку правила игры к тому времени стали забываться.



«Колокольчик и молоток. Общественная игра» (1878).
Обложка игры и изображения на картах (гостиница)



«Колокольчик и молоток. Общественная игра» (1878).
Изображения на картах (молот, колокол)

Надписи на картах выполнены в простодушно-народной манере, однако скрытый смысл в них есть. На карточке с изображением молота и колокола написано: «Колокол и молот падают редко, кидай деньги сюда метко. Сколь очков у тебя пало, столь полушек ко мне перепало». Совместное изображение колокола и молота выпадает не реже, чем все остальные картинки. Редким такое сочетание является, если спроецировать карточную символику на советскую действительность. Колокол воплощает религиозно-духовную жизнь человека, а молот — деталь советского государственного символа «серп и молот», и такое сочетание можно назвать исключительным. Изображение молота и колокола на одной карте встречается дважды, и, согласно карточному канону, оба изображения похожи. Тронин же придал предметам разное значение: там, где молот один (на фоне кузницы), он отмечен клеймом со знаком божества. Божественным знаком отмечается всякое мастерство, будь то творение художника или кузнечного мастера. Там же, где молот помещен в соседстве с колоколом, его функции не творческие, а карательные, поэтому вместо божества на молоте изображен цеховой знак. Никаких иллюзий об итогах соседства такого молота с колоколом у художника не было, поэтому колокол разбит, и трещина, проходящая через него, заставляет умолкнуть божественный голос.

Подобная символика не являлась для художника самоцелью, ведь игра остается игрой и под тяжелым ударом молота. Поэтому так жизнерадостны краски, так живописны картинки и так традиционны смыслы, в них заложенные. Надпись, сделанная Трониным на карте с гостиницей, гласит: «Игра идет споро — конец игре скоро. На сколь более казны бросишь — столько гостинице заплотишь». Гостиница — это земной дом, дорога, к нему ведущая, жизненный путь, а казна — плата судьбе за удачу и везение (символика многих настольных игр). Поиграть в эту игру ее создателю так и не удалось (художник погиб на фронте в 1941 году). Изображение разбитого колокола получило глубоко личное значение — это символ разрушенной семьи и рано умолкнувшего творческого голоса. Вполне возможно, что и сам художник это пророчески предвидел. Карты, созданные им по образцу старинной игры, бережно хранились в семье как живая память о любимом человеке и о традициях домашнего досуга.

Благодарности

Автор выражает глубокую благодарность сотрудникам Российской национальной библиотеки, принимавшим участие в подборе материалов для этой книги. Трудоемкие поиски настольных игр разделили с автором хранители Отдела эстампов РНБ, возглавляемого Е.В. Бархатовой. Предоставленные для публикации материалы из Отдела эстампов составили значительную часть иллюстраций в настоящем издании.

Достойную уважения открытость продемонстрировал Петербургский музей игрушки. Сердечную готовность оказать помощь проявила Н.А. Чистякова, сотрудник игротеки Дворца творчества юных в Петербурге. Потери от закрытых для исследователей музеев и хранилищ (увы, обычная практика российской жизни) преодолевались открытостью тех, кто делился с автором воспоминаниями, описаниями игр и игровыми материалами.

Примечания

ВВЕДЕНИЕ

1. Среди зарубежных исследований: Kalman B., Schimpky D., Everts T. *Games From Long Ago*. N.Y.: Crabtree, 1995 («Игры с древнейших времен» — в исследовании есть раздел о настольных играх, где описываются карты, домино и др.); Parlett D. *The Oxford History of Board Games*. N.Y.: Oxford University Press, 1999 («Оксфордская история настольных игр» — история и социальные аспекты); Elliott L. *Children and Games in the Middle Ages*. N.Y.: Crabtree Publishing Co., 2004 («Дети и игры в Средние века»); Peter A. *The Illustrated Book of Table Games*. N.Y.: St. Martin's Press, 1975 («Иллюстрированная книга настольных игр»); Bell R.Ch. *The Boardgame Book*. London: Bookthrift Company, 1979 («Книга настольных игр»); Bell R.Ch. *Board and Table Games from Many Civilizations*. Mineola, NY: Dover Publications, 1980 («Настольные игры разных цивилизаций»); Falkener E. *Games Ancient and Oriental, and How To Play Them*. Longmans, Green and Co., 1892 («Игры Античности и Востока и как в них играть»); Gobet F., Retschitzki J., Voogt A. de. *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. Psychology Press, 2004 («Движения в голове: психология настольных игр»); Murray H.J.R. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Gardners Books, 1969 («История настольных игр кроме шахмат»); Sackson S. *A Gamut of Games*. Arrow Books, 1983 («Собрание игр»); Glonnegger E. *Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte*. Uehlfeld: Drei-Magier-Verlag, 1999 («Книга игр: настольные игры и кости со всего мира: происхождение, история, правила»).
2. Кайуа Р. *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. М.: ОГИ, 2007. С. 102.
3. Пиаже Ж. *Речь и мышление ребенка*. М.: Педагогика-Пресс, 1994. С. 368.
4. Цветаева М. *Черт // Цветаева М. Проза*. М.: Современник, 1989. С. 92.
5. Волошин М. *Откровения детских игр // Золотое руно*. 1907. № 11–12. С. 70.
6. Вишневский А.И. *Настольные игры-соревнования*. М.; Л., 1929. С. 12–13.
7. Там же. С. 13.
8. *Настольные печатные игры, игрушки и занятия // Советская игрушка*. 1935. № 2. С. 17.
9. Дьячкова О. *Игры школьников*. М.: Гос. уч.-пед. изд. РСФСР, 1955. С. 31.
10. Обольянинов Н. *Заметки о русских иллюстрированных изданиях. Игры детские*. М.: Тип. А.И. Мамонтова, 1916.
11. *Извивистый гусек или Приключения господина Зайчикова*. М.: в тип. А. Семена, 1854.
12. Происхождением игровых предметов исследователи заинтересовались уже давно (*Würfel und Würfelspiel im alten Frankreich / Von F. Semrau*. Halle, 1909).
13. Игра «Лото с механическими карикатурами» (1899). В издании этой игры надо было опустить голову картонной фигуры, чтобы увидеть написанный номер.

14. Обзор настольных игр XIX века в разделе иллюстрированных изданий сделан Н. Обольяниновым в работе «Заметки о русских иллюстрированных изданиях. Игры детские». М.: Тип. А.И. Мамонтова, 1916.
15. О семантике игрушки в детской книге см.: Костюхина М. Игрушка в детской литературе. СПб.: Алетейя, 2008.

ИЗ ИСТОРИИ НАСТОЛЬНЫХ ДЕТСКИХ ИГР В РОССИИ

1. Карамзин Н. Письма русского путешественника. Л.: Наука, 1984. С. 93.
2. Патриот. Т. 1. 1804. Февраль. С. 2–3.
3. Grundsätze der Erziehung und des Unterrichts für Eltern, Hauslehrer und Schulmänner / Von A.G. Niemeyer. 7 Ausg. Halle, 1818. S. 462.
4. Детские: игрушки, театр и камер-обскура, книжка-гостинец / Соч. В. Бурьянова. СПб., 1837. С. 13.
5. Детская библиотека. СПб., 1836. № 4. С. 72.
6. Игры для всех возрастов. СПб.: Тип. военно-учебных заведений, 1844. С. III.
7. Магазин детского чтения для развития понятий и образования сердца и нрава: в 5 ч. СПб.: у книгопродавца В. Полякова, 1841. Ч. 1. С. 6.
8. Андреев Н.Е. То, что вспоминается. СПб.: Дмитрий Буланин, 2008. С. 80.
9. Маша и Коля, книжечка для малых детей, начинающих понимать, что делается вокруг их. Составлена одною из их наставниц. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1857. С. 26.
10. Живописное лото. М., 1856.
11. Приключения Сонички. Соч. гр. де Сегюр, урожд. Ростопчиной / Пер. Н. Ушакова. СПб.: Общественная польза, 1864.
12. «Домино с онерами. Детская игра» (1875). Онеры — это карты или кости домино, обладающие преимуществами по сравнению с другими. Суть игры «Домино с онерами»: «посредством кругового обмена имеющихся на руках камней играющий успел добрать себе прежде других все пять камней одного цвета, тот и получит по окончании игры первую премию».
13. Толль Ф. Наша детская литература. Опыт библиографии современной отечественной литературы. СПб.: Тип. Э. Веймара, 1862. С. 293.
14. На елку. Выбор игр и книг на подарки детям и взрослым, изданных М.О. Вольфом в Гостином дворе в Санкт-Петербурге, 1862.
15. Саргин Д.И. Древность игр в шашки и шахматы. М., 1915. С. 8.
16. Магазин детского чтения... Ч. 1. С. II.
17. Стихотворение А. Коринфского «Труд и отдых» (Листок международной научно-промышленной выставки «Детский мир». 1903. № 9. С. 18).
18. Черткова А.К. Из моего детства. Воспоминания. М.: Типолит. т-ва И.Н. Кушнерев и Ко, 1911. С. 48. Среди первых русских книг, опубликовавших образцы «даров» Фрёбеля и методику работы с ними, было «Руководство к детским садам по методе Фредерека Фрёбеля» (1862), подготовленное Анной Дараган, и «Новая система воспитания и обучения. Игры по методе Фрёбеля» (1868).

19. Казина А.Н. Картинки домашнего воспитания. Педагогические этюды. СПб.: в тип. М. Стасюлевича, 1879. С. 39.
20. Там же. С. 41.
21. Конради Е. Исповедь матери. СПб.: в тип. А.М. Котомина, 1876. С. 262.
22. Выставка «Искусство в жизни ребенка» // Бенуа А.Н. Художественные письма, 1908–1917. СПб.: Сад искусств, 2006. С. 28.
23. Сборник игр и полезных занятий для детей всех возрастов, с предисловием для родителей и воспитателей / Сост. И.Я. Герд. СПб.: Изд. Д.И. Кожанчикова, 1873. С. 7.
24. Кейра Ф. Детские игры. Исследование о творческом воображении у детей / Пер. Марии Пичета, под ред. и с пред. И.М. Соловьева. М.: Тип. А.И. Мамонтова, 1908. С. 107.
25. Систематический указатель игрушек, занятий и игр / Сост. П.А. Литвинский. СПб., 1890. С. 5.
26. Золотая медаль на выставке при II съезде деятелей по техническому и профессиональному образованию в Москве (1896), на Всероссийской выставке в Н. Новгороде (1893) и др.
27. Среди них: «Пифагорово лото», «Моя типография или как я научилась читать. Новая игра для малолетних» (см.: На детской половине. М.: Пинакотека, 2000). Составителем многих игр был педагог А.Н. Канаев («Нянина арифметика для детей от 4 до 7 лет»).
28. Соболев Н. Застольные игры // Игра, непериодическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. Издание театр. отдела нар. комиссариата по просвещению. 1918. № 3. С. 19.
29. Игрушечное дело. 1913. № 13. С. 27.
30. А.Г. Из мира детских игр // Русская школа. 1906. № 3. С. 40. Автор статьи — Аделаида Герцык, поэтесса, близкая к московскому кругу символистов.
31. Там же.
32. Конради Е. Исповедь матери. СПб.: Тип. А.М. Котомина, 1876. С. 304.
33. Галанин Д.Д. Игры и игрушки. М.: Ред. журн. «Юная Россия» и «Педагогический листок», 1903. С. 13.
34. Игра, непериодическое издание... 1918. № 3. С. 16–17.
35. Педологический институт. Комиссия по детской игрушке. М., 1921.
36. Игры с игрушками в пионерском лагере и на летней площадке / Сост. Н. Панова. М.: Центр дом худ. воспитания детей, 1939.
37. Вишневецкий А., Панова Н. Игры юных пионеров. М.; Л.: Молодая гвардия, 1934.
38. Советская игрушка. 1935. № 2.
39. Среди изданий языковых игр: «Картонное лото на пяти языках (рус., нем., англ., фр., исп.)» (1920-е); «Немецкая азбука. Das ABC in Bildern» (1931).
40. Леонтьев А.Н., Розенблюм А.Н. Психологическое исследование деятельности и интересов посетителей Центрального парка культуры и отдыха имени Горького // Традиции и перспективы деятельностного подхода в психологии. Школа А.Н. Леонтьева. М., 1999.
41. Гроздова Е. Пороки настольных игр // Игрушка. 1937. № 6–7. С. 21.
42. Настольные печатные игры, игрушки и занятия // Советская игрушка. 1935. № 2. С. 18.
43. Игрушка, пособие для торговых работников потребительской кооперации. М.; Л., 1937.

44. Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников. М.: Гос. уч.-пед. изд. Наркомпроса, 1939. С. 5.
45. Базыкин С. Американский рынок игрушек // Игрушка. 1938. № 8. С. 35.
46. Например, настольная киргизская игра «Астар», представляющая разновидность игры «осада крепости» (Затейник. 1940. № 10).
47. Польшман М. Заимствовать образы в кино // Игрушка. 1937. № 3.
48. Кассиль Л. Игра воспроизводит жизнь // Детям хорошую игрушку. Информационный и производственно-техн. сборник научно-исслед. ин-та игрушки. Вып. 1. Всесоюзн. кооп. изд-во. 1955. С. 7.
49. Игрушки и пособия детского сада. М.: Учпедгиз, 1951. С. 56.
50. Игротека. Набор настольных игр и головоломок / Автор и худ. Бедарев. Госкультпросветиздат, 1955.
51. Погодин Р. Кирпичные острова. Л.: Гос. изд. дет. лит. Мин-ва просвещения РСФСР, 1958. С. 46.

ДЕТИ И КАРТЫ: БЫТОВЫЕ ПРАКТИКИ И ЛИТЕРАТУРНЫЕ МИФЫ

1. Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII — начало XIX века). СПб.: Искусство-СПБ, 1994. С. 136.
2. Панорама Санкт-Петербурга. В тип. вдовы Плюшара с сыном, 1834. Ч. III. С. 93. В том же издании сообщалось, что «всякие азартные игры в карты, на деньги и вещи, запрещены под наказанием, которым подвергаются не только промышленяющие игрою, но и лица, чем-либо способствовавшие запрещенной игре» (С. 203–204), в то время как коммерческие игры позволяют.
3. Алексеев В., Швер А. Семья Ульяновых в Симбирске. М.: Госиздат, 1925. С. 58.
4. Предания и воспоминания В.В. Селиванова. СПб.: тип. А.Е. Ландау, 1881. С. 127.
5. Грот Н. Из семейной хроники. Воспоминания для детей и внуков. СПб., 1890. С. 14.
6. Веретенников Н. Володя Ульянов. Воспоминания о детских годах В.И. Ленина в Кокушкине. М.; Л.: Детиздат; ЦК ВЛКСМ, 1940. С. 15.
7. Лухманова Н.А. Психологические очерки. СПб., 1897. С. 160.
8. Герцен А.И. Былое и думы // Герцен А.И. Соч. в 9 т. М.: ГИХЛ, 1956. Т. 4. С. 37–38.
9. Григорьев А. Воспоминания. М.: Наука, 1980. С. 34.
10. Цветаева М. Черт. С. 94–95.
11. Журнал для детей. Духовное, нравственное, историческое, естественно-научное и литературное чтение. 1859. № 2. С. 22. Для общего развития в популярных изданиях печатались материалы по истории карт (Исторический очерк о картах, изобретенных для разнородных игр / Собр. А.С. Андреевым. СПб.: в Военной тип., 1858).
12. Дома и на воздухе. Детские игры и забавы / Сост. И.К. Кондратьев. М.: Изд. П.П. Щеглова, 1894. С. 203.
13. Соколов П. История педагогических систем. СПб.: Изд. О.В. Богдановой, 1913. С. 278.
14. Цит. по кн.: Шмидт К. История педагогики, изложенная во всемирно-историческом развитии и в органической связи с культурной жизнью народов: в 3 т. / Пер. Э. Циммермана. М.: Изд. Солдатенкова, 1880. Т. 3. С. 297.

15. «Друг детей» на 1809 год, издаваемый Николаем Ильиным в Москве. № 9. С. 88.
16. Там же. С. 95. Подобное же различие азартных и коммерческих игр дается в словаре В. Даля. «Азартные картежные игры, случайные, роковые, противопоставляются коммерческим, потешным, расчетливым, зависящим более от уменья».
17. Отцовский подарок дочери при ее вступлении в свет. М.: Универс. тип., 1808. С. 150.
18. Лесгилье. Руководство для гувернеров и гувернанток, на рус., нем. и фр. языках. СПб., 1870. С. 59.
19. Жизнь игрока / С фр. оригинала Н. Моряна, рис. на камне А. Уткин. М.: в лит. В. Логинова, 1833.
20. Тридцать лет, или Жизнь игрока, драма в трех действиях. Соч. Виктора Дю-Ганжа и Дино / Пер. с фр. СПб.: в тип. А. Плюшара, 1828. С. 142.
21. Жизнь игрока, описанная им самим или открытые хитрости карточной игры. Российское соч. М.: в тип. А. Семена, 1826. Т. 1. С. V.
22. Пагубные следствия игры банка или свет для помраченных страстию к фортуне, открытием плутовства банкиеров фаро. С присовокуплением повестей и анекдотов о гибельных следствиях азартных игр / Пер. с фр. СПб.: Тип. Ф. Дрехсера, 1807.
23. Цит. по: Парчевский Г.Ф. Карты и картежники. СПб.: Изд-во Пушкинского фонда, 1998. С. 32.
24. Разные забавы для детей, составляющие приятное и полезное домашнее упражнение, способствующее к образованию юных сердец. Сочинение, изданное в пользу юношества «Другом детей» / Пер. с нем. М.: в Универ. тип., 1801.
25. Толстой Л.Н. Юность // Толстой Л.Н. Собр. соч. в 22 т. М.: Худ. лит., 1978. Т. 1. С. 225.
26. Попов Г. Об играх забавы, расчета и корысти. Исторические изыскания и современные соображения. СПб.: в Военной типографии, 1859. С. 10.
27. Игры и увеселения молодых девушек / Пер. с фр. М.: в тип. Н. Степанова, 1849. С. 22–23.
28. «Друг детей», книга для первоначального чтения / Сост. П. Максимович. Тип. Импер. Академии наук, 1840. С. 102.
29. Новый способ наставления малолетних детей. [б.м.], 1816. Ч. 1. С. 66.
30. Соколов П. Указ. соч. С. 268.
31. Попов Г. Об играх забавы, расчета и корысти. Исторические изыскания и современные соображения. СПб.: в Военной типографии, 1859. С. 1.
32. Друг детей. 1809. № 9. С. 99.
33. Соколов П. Указ. соч. С. 268.
34. Четыре возраста жизни. Подарок всем возрастам. С. 77.
35. Толль Ф. Указ. соч. С. 51.
36. Разные забавы для детей... С. 55.
37. Готлиб Б. Жилтоварищество как внешкольное учреждение // Внешкольник. Ежемесячный журнал по вопросам внешк. воспитания детей и подростков. М., 1929. № 4. С. 21.
38. Маро (М.И. Левитина). Беспризорники. Социология. Быт. Практика работы. М.: Новая Москва, 1925.

ИГРЫ НА ДЕНЬГИ, МАРКИ И ОРЕХИ

1. Чуковская Л.К. Памяти детства. Воспоминания о Корнее Чуковском. М.: Время, 2007. С. 40.
2. Кайуа Р. Указ. соч. С. 56.
3. «Друг детей» с баснями, пристойными их возрасту. Соч. аббата де ***. Москва, 1779. С. 114.
4. Кейра Ф. Указ. соч. С. 95.
5. Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры. М.; Л.: Молодая гвардия, 1929. С. 6.
6. Предания и воспоминания В.В. Селиванова. СПб., 1881. С. 11.
7. Соколов П. Указ. соч. С. 422.
8. Герлаха наука нравов, или философическое наставление в добродетели / Пер. с нем. с некот. дополнениями А. Г-ча. СПб.: в тип. А. Смирдина, 1833. С. 78.
9. Казина А.Н. Картинки домашнего воспитания. Педагогические этюды. СПб.: в тип. М. Стасюлевича, 1879. С. 46.
10. Там же. С. 146.
11. Ростовская М. Веньямин Франклин, рассказ для юношества. СПб.: изд. М.О. Вольфа, 1862.
12. Загадки, служащие для невинного разделения праздного времени. Изданы В. Левшиным. Печатано при Имп. московском университете, 1773. С. 41. В том же сборнике помещена загадка про игральные карты. «Мы слез никогда не проливаем и без сожаления можем людям приключать печаль. Мы никого не били, но нас немилостиво бьют. А иногда и раздирают. Временем нас благодарят, а иногда проклинают; когда же мы состаримся в услугах, тогда нас жгут или бросают» (С. 31).
13. Рукоделья-забавы. Альбом всевозможных приятных и увеселительных дамских работ, служащих к украшению письменного и туалетного столика, будуара и гостиной. Составлен девицей Эсбе. СПб.: в тип. Штаба военно-учебных заведений, 1859. С. 15.
14. Детский цветник, книжка в пользу воспитания, составленная на 1828 год Борисом Федоровым. СПб., И. Сленин, 1827. С. 261.
15. Шкловский В. Жили-были // Шкловский В. Собр. соч. в 3 т. М.: Худ. лит., 1973. Т. 1. С. 30.
16. Урбановская С. Труд и изнеженность / Пер. Ф.В. Домбровского. СПб.: Тип. И. Гольдберга, 1892.
17. Чехов А.П. Детвора // Чехов А.П. Полн. собр. соч. в 30 т. М.: Наука, 1976. Т. 4. С. 315.
18. Там же. С. 319.

«ЗОЛОТОЙ ВЕК» В СЕМЕЙНОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ

1. Шевырев С. Об отношении семейного воспитания к государственному. Речь, произнесенная в торжественном собрании Имп. московского университета. М., 1842. С. 3–4.
2. Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Худ. лит., 1965. С. 255.
3. Детские игры, или Забавы невинности. Поэма, сочиненная господином Фьетри в подражание славному голландскому стихотворцу Кацу / Пер. с фр. написал Яков Белявский. СПб., 1789. С. 5.
4. Бахтин М. Указ. соч. С. 255.

5. Виноцкий И. Дом толкователя. Поэтическая семантика и историческое воображение В.А. Жуковского. М.: Новое литературное обозрение, 2006. С. 22.
6. Пример игры, посвященной изображению хода человеческой жизни, приведен в кн.: Children's Literature. An Illustrated History / Ed. by Peter Hunt. N.Y.: Oxford University Press, 1995. P. 50. Эта игра под названием «The Game of Human Life» (1790) была издана Дж. Уоллисом и Э. Ньюбери (вдовой знаменитого английского издателя Джона Ньюбери).
7. «Друг детей» с баснями, пристойными их возрасту. Соч. аббата де ***. Печатано в Москве, 1779. С. 1.
8. Четыре возраста жизни. Подарок всем возрастам. С. 8.
9. Загадки, служащие для невинного разделения праздного времени. Изданы В. Левшиным. Печатаны при Имп. моск. университете, 1773. С. 43.
10. Герлаха наука нравов... С. 83–84.
11. Жан-Поль. Приготовительная школа эстетики. М.: Искусство, 1981. С. 152.
12. Там же. С. 205.
13. Карамзин Н. Письма русского путешественника. Л.: Наука, 1984. С. 388.

НА ПУТИ К ХРАМУ СЧАСТЬЯ

1. Одно из первых русских изданий — «Странствования Телемака, сына Улисса. Творение архиепископа Фенелона, вновь переведенное Иваном Захаровым». Ч. 1–2. СПб., 1786.
2. Путеводитель к истинному человеческому счастью, или опыт нравоучительных и отчасти философских рассуждений о благополучии человеческой жизни и средствах к приобретению оною. Ч. 1. Изданием Н. Новикова. М.: в Универ. тип., 1784.
3. Великий Фридерик во храме Бессмертия или торжество Славы / Пер. с фр. СПб., 1788. С. 4–5.
4. Ярцова Л. Полезное чтение для детей. СПб., 1835. Кн. 2.
5. Соколов П. Указ. соч. С. 338.
6. Семенов-Тянь-Шанский П.П. Детство и юность // Русские мемуары, 1826–1856 гг. М., 1990. С. 422.
7. Час досуга, журнал игр, забав и увеселений. Чтение для русского юношества. Ежемесячное периодическое издание, предпринятое несколькими русскими дамами. СПб., 1859. Кн. 8.
8. Новый храм счастья, детская игра, составленная из нравственных примеров с 21 картиною / Соч. Б. Федорова. М.: В тип. Н. Смирнова, 1836. С. 84–85.
9. Там же. С. 70.
10. Там же. С. 76.
11. Новая детская библиотека, издаваемая Борисом Федоровым. СПб., 1828. Кн. 9. С. 77.

ЧЕТЫРЕ ВРЕМЕНИ ЖИЗНИ

1. Карамзин Н. Указ. соч. С. 86.
2. Бланшард П. Картины природы и благодеяний промысла, избранные из творений Бюффона, Фенелона, Сен-Пьера, Боннета, Томпсона, Бартеlemi, Лафонтеня, Дюпати, Шатобриана,

- Мармонтеля, Геснера, Юнга и других знаменитых писателей П. Бланшардом. Сочинение, полезное для юношества в отношении к слогу и нравственности / Пер. с фр. Ч. 1–4. М.: в Универ. тип., 1822. Ч. 1. С. 1.
3. Среди современных игре изданий: Эзоповы басни с русским переводом, для наставления юношества во французском языке, переведенные с французского П. Петровым. Ч. 1–2. М.: в тип. А. Семена, 1824), Эзоповы басни в стихах. Перел. Борисом Федоровым. СПб.: в тип. Внешней торговли, 1829.
 4. Четыре возраста жизни. Подарок всем возрастам. С. 12. Моралистическое произведение автор посвятил своим наставникам «в знак живейшей благодарности».
 5. Там же. С. 10–11.
 6. Там же. С. 149.
 7. Рассказы старушки, изданные Александрю Ишимовой. Ч. 2. С. 32.

КАРТОНАЖНЫЕ «ГУЛЯНИЯ» И ТЕНЕВЫЕ ТЕАТРЫ ДЛЯ БЛАГОВОСПИТАННЫХ ДЕТЕЙ

1. Гулянье под качелями на святой неделе в С.-Петербурге. Новая картонажная игра, изд. и изготовленная Карлом Губертом. СПб., 1848.
2. «Волшебный фонарь, или зрелище в Санкт-Петербурге расхожих продавцов, мастеров и других простонародных промышленников» (1817–1818) (первые образцы таких изданий, выходивших периодически, были выпущены в Германии).
3. Рассказы старушки, изданные Александрю Ишимовой. Ч. 2. С. 267.
4. Праздник в Петергофе. Новая картонажная игра. Игра для забавы и увеселения детей, 1849. С. 4.
5. Гулянье под качелями на святой неделе на Исакиевской площади в С.-Петербурге. Новое занимательное увеселение для детей. Изд. И. Трухачевым, 1849.
6. Григорович Д. Дедушка Крылов. Книга для подарка детям с портретом Крылова и картинками, изображающими сцены из его жизни / Худ. Агин. СПб., 1845. С. 107.
7. Эти строки Е.А. Баратынского, воспевшего московские гуляния, цитируют юные дворяне в «Рассказах старушки, изданных Александрю Ишимовой» (Ч. 2. С. 257).
8. Страхов Н. Мои петербургские сумерки. Ч. 1–2. СПб., 1810. С. 78.
9. Мало Ш. Путешествие по знаменитым столицам Европы, или Новейшее описание столичных городов разных европейских государств и находящихся в оных зданий, памятников, дворцов, гуляний, окрестностей, истории сих городов, народных характеров, обычаев и всего примечательного / Пер. И. Гурьянова Ч. 1–2. М.: тип. Лазаревых института вост. языков, 1832. Ч. 2. С. 147.
10. Бурьянов В. Прогулка с детьми по Санкт-Петербургу и его окрестностям. Ч. 1–3. СПб.: в Тип. Гл. упр. путей сообщения и публичных зданий, 1838. Ч. 3. С. 24.
11. Рассказы старушки, изданные Александрю Ишимовой. Ч. 1. С. 329.
12. Ишимова А. Каникулы 1844 года, или поездка в Москву. СПб.: в тип Академии наук, 1846. С. 265–266.

13. Повести из русского быта Софии Макаровой. СПб.; М.: изд. М.О. Вольфа, 1873. С. 83.
14. Водовозова Е. Умственное развитие детей от первого появления сознания до восьмилетнего возраста. Книга для воспитателей. СПб.: тип. Ф.С. Сущинского, 1876. С. 100.
15. Существуют многочисленные описания европейских изданий этой игры, что указывает на ее популярность в семейном досуге (Rüdiger Thiele. Das grosse Spielvergüngen mit Würfeln, Streichhölzern, Papier, Schachfiguren, Dominos und Labyrinthen. München: Heinrich Hugendubel Verlag, 1984. S. 35).
16. Римский карнавал, изданный Карлом Губертом. Взят из римского карнавала или итальянской масленицы. СПб., 1850. С. 2.
17. Сысоева Е. История маленькой девочки. СПб.: Тип. Р. Голике, 1879. Ч. 1. С. 132.
18. Среди советских изданий теневых театров: «Театр теней по сказкам Ш. Перро. Кот в сапогах» (1946), «Театр теней. Дюймовочка» (1946).

ВСЕМИРНАЯ КОСМОРАМА ДЛЯ ДЕТЕЙ

1. Некрылова А.Ф. Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища. Конец XVIII — начало XX века. Л.: Искусство, 1984. С. 92.
2. Бенуа А. Мои воспоминания в пяти книгах. М.: Наука, 1980. Кн. 2. С. 292–293.
3. Первый день светлой недели // Повести из русского быта Софии Макаровой. С. 64.
4. Косморама, новая детская игра / Сост. А. Иконниковым. СПб., 1859.
5. Раешник. [б.м.], 1890. С. 3.
6. Детская косморама, состоящая из 13 картин. СПб.: Изд. А. Иконникова. 1855. С. 3.
7. Там же. С. 6.
8. Московский базар. Новая картонажная игра, с декорациями и фигурами для расставления. 1892. С. 7.
9. Гулянье под качелями на святой неделе в С.-Петербурге. С. 8.
10. Белый А. Котик Летаев. Крещеный китаец. Записки чудака. М.: Республика, 1997. С. 60.

ЧТО ПРЕДСКАЗЫВАЮТ ДЕТЯМ «ОРАКУЛЫ»

1. Нечто из аннушкиной дневниковой записи // Разные забавы для детей, составляющие приятное и полезное домашнее упражнение, способствующее к образованию юных сердец. Сочинение, изданное в пользу юношества «Другом детей» / Пер. с нем. М.: в Универ. тип. у Христофора Клаудия, 1801.
2. Потапов В.Ф. Конек-горбунук и Мужичок с ноготок. Сказочка с шуточками, с присказками и с прибауточками, в стихах. М.: в тип. А. Семена, 1847.
3. Детское волшебное зеркало, или изображение пороков и добродетелей. Игра в вопросах и ответах / Сост. Василием Потаповым. М.: в тип. Лазаревского института восточных языков, 1847. С. 6–7.
4. Незабудочка, детский альманах, содержащий в себе исторические повести, рассказы, драматические сцены, сказки, басни, шарady и разные стихотворения: В 2 ч. / Сост. В. Потапов. М.: тип. В. Кирилова, 1848. Ч. 1. С. 46.

5. Детское волшебное зеркало, или изображение пороков и добродетелей. С. 8–9.
6. Кавелин К.Д. Авдотья Петровна Елагина // Русское общество 30-х годов XIX века. Люди и идеи. Мемуары современников. М.: Изд-во МГУ, 1989. С. 376 (комментарий).

РЕБЕНОК ПЕРЕД ЛИЦОМ «СФИНКСА»

1. Незабудочка, детский альманах, содержащий в себе исторические повести, рассказы, драматические сцены, сказки, басни, шарady и разные стихотворения: В 2 ч. / Сост. В. Потапов. М.: Тип. В. Кирилова, 1848.
2. Увеселительные загадки с нравоучительными отгадками, состоящими в стихах. М.: Универ. тип. у Н. Новикова, 1781. С. 31.
3. Детский гостинец, или четыреста девяносто девять загадок с ответами в стихах и прозе, взятые как у древней, так и новейшей истории из всех царств природы и собранных одним другом детей для их употребления и приятного препровождения времени. М.: в тип. А. Решетникова, 1794. С. I.
4. Там же. С. V.
5. Игры для всех возрастов. СПб.: Тип. Военно-учебных заведений, 1844. С. 158.
6. Собрание шарад. М.: в Универ. тип., 1827. Ч. 1–2. С. 3–4.
7. Сфинкс, собрание загадок в прозе и в стихах. [б.м.], 1852. С. 3.
8. Там же. С. 4.
9. Обе загадки из сборника: Увеселительные загадки с отгадками. М.: тип. И. Смирнова, 1848.
10. Загадки на святки, написал Алферьев. М.: в тип. С. Селивановского, 1831. С. 25.
11. Среди семейных досуговых сборников: Загадчик. Игра с 96 картинками. М.: Изд. Тарасенкова, [б.д.] (1890-е).
12. В. фон-Бургфельд. Загадки-догадки. СПб., 1906. С. 53.
13. Там же.
14. Игры и увеселения молодых девушек / Пер. с фр. М.: в тип. Н. Степанова, 1849. С. 55. Не обходилось и без гендерных рекомендаций: поговорки позволяют девицам «упражнять свой рассудок и память» (считалось, что у девиц плохо и с тем и с другим).
15. Игра в загадки, общественная игра. Изд. СПб. мастерской уч. пособий и игр, 1895. С. 3.
16. Там же. С. 6.
17. Там же. С. 7.
18. Лото в загадках. Педагогические игры. К.: Изд. Гольман; Тип. окруж. штаба, 1877. С. 4.

ПОЧТОВЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ЖИЗНИ

1. Например, «Гусек, или путешествие в город», изданная в 1842 году Вдовичевым в тип. К. Крайя, или «Das Gänse-Spiel», напечатанная в петербургской типографии военно-уч. заведений в 1848 году.
2. Баратынский Е.А. Дорога жизни // Баратынский Е.А. Полное собрание стихотворений. Л.: Сов. пис., 1957. С. 119.

3. К играющим от переводчика // Краткое истолкование почтовой или путешественной игры, с коей 2, 3, 4, 6, 12 и множество особ могут иметь участие / Пер. с нем. М... М.: в тип. А. Решетникова, 1792. С. I–II.
4. Жуковский В.А. Полное собрание сочинений и писем в 20 т. М.: Языки русской культуры; Языки славянских культур, 1999–. Т. 13. Дневники, письма-дневники, записные книжки. 1804–1843. С. 146.
5. Соллогуб В.А. Тарантас // Соллогуб В.А. Повести и рассказы. С. 168.
6. Карамзин Н.М. Указ. соч. Л.: Наука, 1984. С. 240.
7. Леслие. Руководство для гувернеров и гувернанток на рус., нем. и фр. языках. СПб.: Тип. Н. Неклюдова, 1870. С. 59–60.
8. Того же типа — игра «Приключения в поездке по Дунаю до Константинополя» (нем. «Abenteuer auf der Donaureise bis nach Constantinopel», 1845).
9. Звонок, веселый товарищ для космополитов и домочадцев. Сборник в пути, доме и скучном обществе. Сборник сцен и анекдотов / Сост. М. Евстигнеев. М.: Изд. Манухина, 1871.
10. Жуковский В.А. Полное собрание сочинений и писем. Т. 13. С. 434.
11. Ишимова А. Каникулы 1844 года, или поездка в Москву. С. 45.
12. Там же. С. 15.
13. «Путешествие по Швейцарии» (нем. «Reise durch die Schweiz», 1945).
14. Горный С. Ранней весной (рассказы). Берлин: Парабола, 1922. С. 250.

«КОНЕК-ГОРБУНОК» В ФОРМАТЕ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

1. Сказка на сюжет «Конька-горбунка» была записана Д. Садовниковым от Абрама Новополецца. См. комментарии к сказке Е.А. Костюхина в сб. «Сказки и предания Самарского края» (СПб.: Тропа Троянова, 2003. С. 414).
2. Лотман Ю.М. Художественная природа русских народных картинок // Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. С. 322–339.
3. Игра «Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек», изданная в Москве в Университетской типографии в 1868 году, была третьим переизданием игры (первое изд. вышло в 1860 году). После этого игра еще несколько раз перепечатывалась.
4. Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. [б.м.], 1868. С. 8.
5. Там же. С. 18.
6. Конек-горбунок, жар-птица и царь-девица. [б.м.], 1867. С. 12.
7. Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. [б.м.], 1873. С. 10.
8. Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. [б.м.], 1868. С. 38.
9. Конек-горбунок, жар-птица и царь-девица. С. 11.
10. Там же. С. 30.
11. Там же. С. 31.
12. Там же.
13. Там же. С. 32.
14. Гусек или путешествие в столицу. СПб., 1852. С. 8.

СКАЧКИ, ГОНКИ И БЕГА НА КАРТОНЕ

1. Переиздание: «Комическая скачка с препятствием. Новейшая игра». [б.м.], 1879.
2. Берман Л. Авто и дор. М.; Л.: Молодая гвардия, 1930.

НАУКИ В ИГРУШКАХ

1. Чадолюбец, сочинение Г. Геллерта. СПб.: на ижд. П. Богдановича, печ. у Гека, 1787. С. 47, 54.
2. Беркенъ А. Лидия де Жерсин, или история осьмилетней англичанки, служащая к наставлению и увеселению малолетних девиц. Вольный перевод с английского на французский, а с французского на русский. СПб.: Тип. И. Крылова со товарищи, 1784. С. 12.
3. Путешественник по всем частям света для юношества, содержащий в себе описания всех земель, нравов, обычаев, образа жизни, религии и правления всех народов земного шара, с картинами. Соч. Бланшарда / Пер. с фр. СПб.: в тип. Деп. вн. торговли, 1820. Ч. 1. С. 1.
4. Детские игры и занятия, или собрание нравоучительных повестей. М.: в тип. А. Семена при Имп. медико-хирург. академии, 1826. С. 151.
5. Иван Тодорский издал один из первых русских словарей рифм (Рифмальный лексикон, или Славено-российского витийства словарь, содержащий в себе все части грамматической речи и мифологические названия, извращенные по всем славено-российской грамматики изменениям, приведенные к одинаковым одно-тонным слово-кончаниям на ямб, или хорей исходящим, и расположенные по обыкновенному алфавиту. М.: Сенатская тип., у содержателя Василия Огорокова, 1800).
6. Вербицкая А. Моему читателю. Автобиографические очерки. М.: Типолит. т-ва Кушнерев и К°, 1911. С. 123.
7. Аргамаков Ф. Предисловие к игре «Географическое лото». 1870. С. 1–2.
8. Там же вышла этнографическая игра «Типы народов. Картины для складывания. С описанием народов» (1890-е).
9. Магазин детского чтения для развития понятий и образования сердца и нрава. Науки, искусства, путешествия, рассказы, рукоделия и забавы для детей: в 5 ч. Ч. 1–5. СПб.: у книгопродавца В. Полякова, 1841. Ч. 4. С. 7–8.
10. Толль Ф. Указ. соч. С. 87.
11. Значение географии и преподавание ее в московской практической академии коммерческих наук. Речь преподавателя географии А. Телегина. М., 1858. С. 1.
12. Образец такой игры — «Детское лото с 8 таблицами, по которым всякий игравший в оное может легчайшим образом выучить начальные слова полной русской и французской азбуки». М.: в тип. И. Смирнова, 1839.
13. Толль Ф. Указ. соч. С. 290.
14. «Бабка-угадка, новая русская детская игра научного направления, приуроченная к развитию мысли, воображения, знания и памяти», М., 1877.
15. Драгоценный подарок детям или новейшая и полная энциклопедическая азбука с сокращенным понятием о всех науках, содержащая в себе молитвы, заповеди, историю священную,

- правила для учащихся, руководство к чистописанию, историю натуральную, басни нравоучительные и краткие правила арифметики / Собрал Павел Вавилов. М.: тип. А. Решетникова, 1818.
16. Детский праздник. Приятное и полезное чтение для детей всех возрастов. Собр. разговоров, дет. сцен, сказок, стихотворений и пр. / Сост. М. Евстигнеев. М., 1878. С. 50.
 17. Толль Ф. Указ. соч. С. 85.
 18. Там же. С. 291.
 19. Сборник игр и полезных занятий для детей... С. 47.
 20. Грот Н. Из семейной хроники. Воспоминания для детей и внуков. СПб., 1890. С. 13.
 21. Из воспоминаний Т. Пассек в «Юбилейном сборнике журнала „Игрушечка“ 1880–1890». СПб., 1890. С. 8.
 22. Детям хорошую игрушку. Вып. 1. С. 6.

АТЕНЕЙ РУССКОЙ ИСТОРИИ

1. Полевой Н. Русская история для первоначального чтения. Ч. 1–3. М.: в тип. А. Семена, 1835. Ч. 1. С. III.
2. Магазин детского чтения для развития понятий и образования сердца и нрава. Науки, искусства, путешествия, рассказы, рукоделия и забавы для детей: В 5 ч. СПб.: у книгопродавца В. Полякова, 1841. Ч. 4.
3. Плутарх для юношей, или Жизнь великих людей всех наций, от самых отдаленных до наших времен. С 212 выгравированными их портретами. Сочинение, могущее возвысить душу молодых людей и украсить их сердце добродетелями, изд. Петром Бланшардом / Пер. с 2, испр. и пересм. на фр. яз. изд. Т. 1–8. 1808–1810. С. Глинка составил книгу «Историческая панорама вселенной или обозрение важнейших стран земных, достопамятных событий и деяний великих мужей», изданную в 1829 году.
4. Марков Д.А. Записки по методике истории и географии. М., 1912. С. 9.
5. Фукс В. Заметка о преподавании истории в гимназиях // Циркуляр по Московскому учебному округу. 1868. № 3. С. 3.
6. География и история России (в объеме народных училищ и церковно-приходских школ) / Сост. И. Савин-Сачку. К., 1891. Ч. 2.
7. Семенов-Тян-Шанский П.П. Детство и юность // Русские мемуары. 1826–1856. М.: Правда, 1990. С. 421–422.
8. Помещицья Россия по запискам современников / Сост. Н.Н. Русов. М.: Изд. т-ва «Образование», 1911. С. 76. Хозяйкой дома Посниковых была Марья Ивановна (урожд. Архарова). Она получила хорошее образование в родительском доме («Географическую игру в карты» (1798) И. Тодорский преподнес Архаровым). Став матерью, Марья Ивановна посвятила себя воспитанию единственного сына, использовав для обучения мальчика различные «полезные игры».
9. Детский театр. Жизнь за царя и смерть Сусанина. С рассказом / Композиция Миши Евстигнеева. М.: Тип. В.Я. Барбей, 1876. С. 59.
10. Дать детям исторические и географические игры // Игрушка. 1938. № 7. С. 3.

КАРТОНАЖНЫЙ ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

1. Путеводитель к истинному человеческому счастью, или опыт нравоучительных и отчасти философских рассуждений о благополучии человеческой жизни и средствах к приобретению оного. Ч. 1–3. Изданием Н. Новикова. М.: Универс. тип., 1784. Ч. 3. С. 114–115.
2. Линдер И.М. Первые русские мастера. М.: Физкультура и спорт, 1979. С. 12.
3. Толль Ф. Указ. соч. С. 151.
4. Соколовский М. Кадетский журнал полвека назад. Журнал для чтения воспитанникам военно-учебных заведений как повременное издание. 1836–1863. Историко-библиограф. очерк. СПб., 1904. С. 4.
5. Там же. С. 68.
6. Отдых в пользу, или собрание занимательных картин. Посвящается малолетним детям / Пер. с фр. М.: Тип. М. Пономарева, 1827. С. 5.
7. Детский альбом, содержащий в себе нравоучительные повести, расположенные постепенно в красивых изречениях к облегчению первоначального чтения. М.: в тип. А. Семена, 1828.
8. Детский павильон. Книжка, содержащая в себе черты из русской истории, разные повести, разговоры, анекдоты, стихотворения, сказочки и проч., составленная на 1826 год Б. Федоровым. СПб.: в тип. Х. Гинце, 1836.
9. Соколовский М. Указ. соч. С. 4.
10. Русские письма. Сельские упражнения старого служивого // Глинка С. Русские исторические и нравоучительные повести в 3 ч. М.: Университетская тип., 1820. Ч. 3. С. 13.
11. Там же. С. 109.
12. Там же. С. 71.
13. План игры «Осада крепости» есть в «Собрании игр с описанием их приготовления и употребления» А. Соколовского (СПб., 1861).
14. Полное название издания — Versuch eines auf das Schachspiel gebauten taktischen Spiels. Leipzig, 1780–1782 (Опыт тактической игры на основе шахмат).
15. Русские письма. Сельские упражнения старого служивого. С. 70.
16. В библиотеке этого учебного заведения находилось второе издание игры Гельвига (Das Kriegsspiel: Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen / Von Dr. Johann Christian Ludewig Hellwig... — Braunschweig: Bei Karl Reichard, 1803).
17. Руководство к военной игре / Сост. А. Кузминский, гвардейского генерального штаба капитан. СПб.: в тип. К. Крайя, 1847. С. 11–12.
18. Воспоминания и впечатления. Очерк деятельности наших моряков В. Войта. СПб.: Изд. «Общественная польза», 1887.
19. Арсеньев А.В. Славное Севастопольское сиденье. Чтение для войск и народа. Чит. в С.-Петербурге, в Аудитории Соляного городка, в Москве, в нар. читальнях Комиссии по устройству нар. чтений. М.: Тип. А. Торлецкого, 1878. К брошюре прикладывались «туманные картины» для демонстрации во время чтений.

20. Алексеев М. Старое гнездо // Детский отдых, ежемесячный иллюстрированный журнал для детей. 1882. № 5. С. 33.
21. Игрушечное дело. 1911. № 2. С. 18.
22. Что и как читать детям. 1912–1913. С. 16–17.
23. Игра, неперидическое издание... Н. Соболев называл военные игры «невинными забавами», которые «заставляют думать, быть минутными стратегами: корабль налетает на другой лишь в том случае, если тот повернулся к нему боком; аэроплан может быть выведен из строя лишь пролетающим над ним аэропланом и т.п.» 1918. № 3. С. 20.
24. Андреев Н.Е. Указ. соч. С. 141.

ПОХОД КУДА ВЕЛЯТ

1. Среди досуговых изданий для солдат: Веселый товарищ. Сборник игр и развлечений для солдат / Сост. капитан А. Гринеvский. Киев, 1896; Игра для рядовых пехоты / Сост. капитан Н. Сыкалов. Воронеж, 1886.
2. Поход куда велят. Новая военная игра. 1809. С. 1–2.
3. Погоcский А. Солдатская беседа. СПб.: Тип. Академии наук, 1858. № 1. С. 7.
4. Слово русского народа и новая солдатская песня. Соч. Мушинского. Посвящается воинам действующей армии. М.: Типолит. П.И. Орехова, 1877. С. 7.
5. Здесь и далее цитируется издание «Поход куда велят. Новая военная игра» (1869).
6. Собрание песен для воспитанников второго Кадетского корпуса (рукопись, XIX в.).
7. Мальшев Г. Солдатские песни. СПб.: в тип Н. Греча, 1854. Ср. также: «Ура! Наш русский Царь родимый! / Кричит вся русская земля; / Ты наш отец детьми любимый, / Мы все приветствуем тебя» (из сб.: Слово русского народа и новая солдатская песня).
8. Современные патриотические русские песни. Соч. С. Виноградова. М., 1848.
9. 50 боевых песен, сложенных за русско-турецкую войну 1877–1878 годов / Собрал К. Юрьев. СПб.: Е.М. Фену, 1882. С. 1.
10. Там же. С. 21.
11. Поход куда велят. Солдатская игра / Сост. А.Ф. Погоcский. 1915.

КАРТОНАЖНЫЙ ЦИРК

1. Цирк Чинизелли / Рис. В. Матасова. СПб., 1897.
2. Там же.
3. Вечер в цирке. Веселое представление наездников, клоунов и акробатов в подвижных картинах / Текст К.Н. Льдова. СПб.; М.: Изд. М. Вольфа, 1886.
4. Соболев Н. Застольные игры // Игра, неперидическое издание... 1918. № 3. С. 19.
5. Тезисный доклад товарища Данкмана на пленуме ЦК Всерабиса 23 мая 1930 года «Состояние и перспективы развития циркового и эстрадного дела в СССР». М.: Изд. Ц.У.Г.Ц., 1930. С. 7.

6. Внешкольник. Ежемесячный журнала по вопросам внешк. воспитания детей и подростков. 1929. № 7. С. 21.
7. Там же. С. 23.
8. Михалков С. В цирке. М.; Л.: Детиздат; ЦК ВЛКСМ, 1941.
9. Цирк / Рис. В. Алфеевского. Изд. худ. мастерской Центр. дома работников искусств, 1946.
10. Добржанская Н. Иван Рубан в цирке / Головоломки А. Лоева. Изд. Госцирка, 1946 (в головоломке на обратной стороне обложки зашифровано имя дрессировщика).
11. Владимиров А. Цирк. М.: Сотрудник, 1944.
12. Там же.
13. Цирк. Альбом для вырезания и выклеивания. М., 1928. Его персонажи: медведь, играющий на контрабасе, дрессированная свинка, слон, баба и мужик с гармошкой, силачи, клоуны-музыканты, клоун-жонглер, кот, везущий в коляске обезьяну, страус, негр, играющий на тромбоне, жокей с цирковой лошастью.
14. Альбом чертежей настольных игр. М., 1953.

«БОЛЬШАЯ ОХОТА» ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ

1. Потемкин П. Охота // Русская поэзия детям / Вступ. ст., подг. текста, прим. Е.О. Путиловой. СПб.: Академический проект, 1997. Т. 1. С. 572. Далее описываются душераздирающие похороны убитого зайчика («Плачет старая старуха — / Умер раненый сынок»).
2. Охотничьи рассказы для детей Н. Лихонина. СПб.: Изд. ред. «Детское чтение», 1877. С. 10. В одном из рассказов подробно описаны сборы на охоту двух гимназистов. Но, как и полагается в издании для детей, дело обошлось без кровопролития («Рождество в деревне»).
3. Там же. С. 16.
4. Михеев И. Сочинение по картинкам. Учебное пособие для упражнения в обучении. Одобрено Учебным комитетом для употребления в начальной школе в качестве пособия по русскому языку. 17-е изд., 1915. Сочинения на охотничьи темы писались и в советской школе (до 1950-х годов). Ученики младшей школы должны были придумать рассказ по опорным словам «медведь», «лес», «ружье», «охотник» (охотнику в таком рассказе ничего не оставалось, как убить медведя).
5. Корнильева-Радица М.А., Радин Е.П. Новым детям новые игры. М.: Госмедиздат, 1929. С. 21.
6. Обольянинов С. Спутник молодого охотника. М.; Л.: Молодая гвардия, 1930. С. 3.
7. Там же. С. 4.
8. Бианки В. Рассказы об охоте. М.; Л.: Госиздат, 1929.
9. Штейнберг Е. Творческий путь Виталия Бианки // Детская литература. Бюллетень критико-библи. института. 1932. № 10. С. 3.
10. Там же. С. 1.
11. Детская литература. 1932. № 1. С. 9. Речь идет о кн.: Бианки В. Рассказы об охоте. М.; Л.: ОГИЗ, 1932. В той же рецензии написано, что «любовь к животным... имеет своей оборотной стороной самую мрачную мизантропию и упадочное настроение, приводящее к искажению».

12. Замошкин Н. Страна Дриандия (заметки о Михаиле Пришвине) // Детская литература. 1939. № 7. С. 3.
13. Желиговская К.А. Пионеры в царстве пушнины. М.; Л.: Молодая гвардия, 1927.
14. Лесник. Далекие годы. М.; Л.: Детская литература, 1941. С. 3–5.
15. Зилов Л. Зверь-зверина, как твое имя. М.: Госиздат, 1927. Тексты Зилова из серии «Дешевая библиотечка для детей дошкольного возраста» рекомендовалось использовать в настольных играх.
16. Михалков С. Андрюшка. М.; Л.: Дет. лит., 1947. С. 3–4.
17. Постников Ю. Охотник // Веселые картинки. 1957. № 9.
18. Рождественский Вс., Верзилин Н. Тропинка в лес. Л.: Детгиз, 1956. С. 3.

ЖИВОТНЫЕ В ЗВЕРИНЦЕ И НА ВОЛЕ

1. Образец такой книги начала XIX века — издание «Детский птичник и зверинец, или описание любопытнейших птиц и зверей с 56-тью раскрашенными картинками на фран., нем., и российских языках» (СПб.: тип. К. Крайя, 1821).
2. Прогулка с детьми по зоологическому саду. М.: изд. Шамова, 1865. С. 6.
3. Прогулки детей по парижскому ботаническому саду и его зверинцу / Пер. с фр. М.: в тип. А. Семена, 1850. С. 10–11.
4. Ватагин В. Московский зоосад. М.: Изд. Г.Ф. Мириманова, 1927; Зоологический сад. Рис. А.Н. Александрова. Картинки для детей младшего возраста. Пг.: Изд-во Петрогр. отд-ния Главной конторы «Известий», 1924.
5. Федорченко С. Звери хищные, шкуры пышные. Худ. Д. Горлов. Гос. издат, 1927. С. 4.
6. В приложении к журналу «Искорка» (1929. № 12) была опубликована игра «Уголок зоопарка» (худ. Н. Леман): делалась картонная площадка, на которой размещались звериные детеныши.
7. Масленикова З. Жизнь отца Александра Меня. М.: Присцельс; Русслит, 1995. С. 57.
8. Беляева С. Воспоминания об отце. СПб.: Серебряный век, 2009. С. 74.
9. Детям хорошую игрушку. Вып. 1. С. 6.

ДЕТСКИЙ МИР В КАРТИНКАХ

1. Бальмонт К. Детский мир // Русская поэзия детям. Т. 1. С. 426.
2. К. Льдов выпустил по немецкому образцу серию книжек-картинок про веселые проказы (Льдов К. Двадцать проказников и десять шалунов. Веселые рассказы в стихах. С 37 юморист. рисунками. Пг.; М.: изд. М.О. Вольфа, 1915).
3. Похождения шалунов. Юмористические картинки / Ил. Меггендорфера. Текст Льва Уманца. М.: Изд. Сытина, 1900.
4. Игры и забавы. Альбом для вырезания и расклеивания. М.: Изд. т-ва И.Д. Сытина, 1912.
5. Симонович-Ефимова Н.Я. Записки художника. М.: Советский художник, 1982. С. 90. И.С. Ефимов создавал оригинальные модели детских игрушек из дерева и из бумаги (игрушки по этим моделям были выпущены в Германии).

СКАЗОЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ В ИГРАХ

1. Веселые рассказы про шутки и проказы В. Буша / Текст К.Н. Льдова. СПб.; М.: изд. М.О. Вольфа, 1890. С. 273.
2. Там же. С. 298.
3. Соколов К.Н. Приключения обезьянки Макарки. [Ростов н/Д.]: Азчериздат, 1936.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

1. История педагогики Карла Шмидта, изложенная во всемирно-историческом развитии и в органической связи с культурной жизнью народов: в 4 т. М.: Изд. К.Г. Солдатенкова, 1877–1881. Т. 3. С. 500.
2. Детский собеседник, издаваемый под руководством и смотрением Н. Греча. СПб., 1840. Ч. 1. С. 14.
3. Арнауты В., Миронов Н., Соколянский И., Яновская Э. Игра, сказка и романтика в работе с детьми: Сб. статей. Харьков: Гос. изд-во Украины, 1927. С. 15.
4. Верн Ж. Завещание чудака: Роман / Пер. с фр. под ред. С. Полтавского, с пред. Н. Яковлева и научно-популярным очерком Н.К. Лебедева. С 66 рис., с картой Северных Американских штатов и картой игры в гусек // Верн Ж. Собр. соч. в 24 т. М.; Л.: ЗиФ, 1928–1931. Т. XII. С. 21.
5. Новые детские книги. Сб. IV. М.: Работник просвещения, 1926. С. 18.
6. Горбунова-Посадова Е., Короткова Е. Самодельные игры. Как их делать и как в них играть. С. 52.
7. Новые детские книги. Сб. IV. С. 32.
8. Там же.
9. Там же.
10. Шишмарева Т. Кинозагадки. М.; Л.: Госиздат, 1930. Обманчивый мир западного кино представлен В. Шкловским в книге для детей «Путешествие в страну кино» (М.; Л.: ЗиФ, 1926).
11. Отдельное издание: Шварц Е. Приключения В.И. Медведя. М.; Л.: ОГИЗ; Молодая гвардия, 1932.

ИГРЫ С РУССКИМИ КЛАССИКАМИ

1. Соболев Н. Застольные игры // Игра, непериодическое издание... 1918. № 3. С. 20.
2. Андреев Н.Е. Указ. соч. С. 80.
3. 100-летие со дня смерти А.С. Пушкина. В помощь детским и школьным библиотекарям / Сост. Е.П. Соловьева. Иваново, 1936. С. 3–4.
4. Мексин Я. Юбилейная пушкинская выставка для детей // Детская литература. Изд. критико-библиограф. ин-та. 1937. № 1.
5. Луначарская С.Н. Юбилей А.С. Пушкина в школе. Пособие для учителей начальной и средней школы. М.: Гос. уч.-пед. изд., 1936. С. 146.

6. Затеиник. 1949. № 6. С. 2.
7. Минский Е. Пионерская игротека. М.: Изд. ЦК ВЛКСМ, 1962. С. 13. Такие же квартеты рекомендовалось составить по мастерам живописи, музыкантам и композиторам.

ПОЛИТПРОСВЕЩЕНИЕ В НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ

1. Родин А., Былеева Л. Игра в системе пионерработы (идеология игры) / Под ред. Института методов внеш. работы. М.: Молодая гвардия, 1930. С. 13.
2. Покровская А. Эволюция поучительных и образовательных детских книг // Новые детские книги. Сб. V. 1928. С. 64.
3. Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников. С. 5.
4. Барто А. В клубе // Искорка. 1926. № 1. С. 7.
5. Леви С.З. Политико-воспитательные и военные игры. Харьков: Кооплитграф, 1945. С. 9. Игры из этого сборника так и не были реализованы — эпоха политизированных настольных развлечений в 1940-е годы изживала себя.
6. Там же. С. 34.
7. Минский Е. Игры и песни октябрят. С. 81.
8. Родин А.В. Игры остроумия в клубной работе. Десять вечеров для организаторов массовой работы в юношеских секциях, раб. клубов, комнат молодежи, площадок, домов отдыха, летних экспедиций и прогулок. М.; Л.: Молодая гвардия, 1926. С. 8.
9. Там же. С. 9.
10. Там же. С. 21.
11. Там же. С. 20.
12. Там же. С. 35.
13. Детский мир: Сборник для детей / Сост. А. Насимович. М.: Изд. Г.Ф. Мириманова, 1925. С. 3.
14. Глязер С. Отгадайте, ребятки, безбожные загадки. М.: Изд. ЦК ВКП(б) «Правда», 1931. На ту же тему издание «Я — безбожник» (1930-е) С.Д. Хальского.
15. Дошкольные пособия и игры. Каталог культснаб. КОГИЗа. М., 1933.
16. Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры. С. 19.
17. Вишневский А., Панова Н. Игры юных пионеров. С. 118.
18. Асеев Н. Беспризорный // Пионер. 1925. № 9. С. 13.
19. Огоньки. 1929. № 9. С. 3.
20. Остен М. Губерт в стране чудес. Дела и дни немецкого пионера / Пред. Г. Димитрова. М.: Журнально-газетное объединение, 1935. С. 211.
21. Там же. С. 40.
22. Как давать детям настольно-печатную игру. Серия листовок к весенне-летней работе дошкольных учреждений московской области. М.: школа ФЗУ им. Арт. Халатова, 1933. С. 2.
23. Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. С. 5.
24. Игры в начальной школе / Сб. под ред. Л. Былеевой. М.: Учпедгиз, 1937. С. 4.

ИГРЫ В СОВЕТСКУЮ ЭКОНОМИКУ

1. Политдомино. Пятилетка в четыре года. По рекомендации XVI съезда ВКП(б). Практическое пособие-игра для рабочих и красноармейских клубов / Сост. А.Е. Черняк. Л.: Дом печати, тип. «Печатный станок», 1930.

«КРАСИН» И «ЧЕЛЮСКИН» НА КАРТОНАЖНОМ ПОЛЕ

1. Рассказы об освоении Арктики и Антарктики были разновидностью приключенческой литературы, основанной на реальном материале (Каринцев Н. Путешествие к Южному полюсу. Путешествие Скотта, Шекльтона, Амундсена и других великих исследователей. М.: Госиздат, 1925; Шпанов Н. В страну вечных льдов. М.: Крестьянская газета, 1930; Анненская А. Фритъоф Нансен и его путешествия в Гренландию и к северному полюсу. М.: Новая Москва, 1922; Амундсен Р. На крыльях в страну безмолвия. М.: ЗиФ, 1926; и многие другие издания).
2. Цветаева М. Челюскинцы // Цветаева М. Избр. произв. М.; Л.: Советский писатель, 1965. С. 309.
3. Среди изданий: Шпанов Н. Полярный поход «Красина». М.: Крестьянская газета, 1929; Поход «Красина»: Сб. статей участников экспедиции / Под ред. Р.Л. Самойловича. М.; Л.: ЗиФ, 1930; Миронов А. Поход «Челюскина». Архангельск: Севкрайгиз, 1935.
4. Детская литература. 1935. № 1. С. 18.
5. Путь к полюсу // Детская литература. 1939. № 2. С. 24.
6. Какая книжка нужна дошкольнику / Сб. под ред. Е.А. Флериной и Е.Ю. Шабад. М.: Госиздат, 1928, С. 29.
7. Счастливое детство: Литературно-эстрадный сб. М.; Л., 1939. С. 4.
8. Игрушка. 1938. № 4. С. 24.
9. Например, стихотворение А. Жарова «Земля... Земля...» («Страны советской ледокол / И год, и два подряд / Пустыней северною шел / Сквозь тысячу преград» — Затеиник. 1940. № 1. С. 7). Журнал рекомендовал такие тексты для исполнения на школьных праздниках.
10. Благинина Е. Песня о героях // Мурзилка. 1934. № 6. С. 7.
11. Панова Н. Игры октябрат. М.: Молодая гвардия, 1934. С. 88.
12. Житков Б. Что я видел. М.: Детгиз, 1949. С. 209.
13. К Северному полюсу на поиски «Италии». Массовая игра / Сост. Д. Черный и Барамзги. М., 1929. С. 1–2.
14. Азаревич Л., Черемшанская М. Опыт игры в «челюскинцев» // Игры и занятия на зимнем участке. Из опыта работы образцовых и опытных садов. М.: Учпедгиз, 1935.
15. Кононов А. Герои — детям // Детская литература. 1938. № 17. С. 20.
16. Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников. С. 14.
17. Из кн.: Гроздова Е., Дьячковой О. Игры и занятия. М.; Л.: Детиздат; ЦК ВЛКСМ, 1940.

КАРТИНКИ ДЛЯ СОВЕТСКОГО ДЕТСКОГО САДА

1. Искорка. 1924. № 1.
2. Как давать детям настольно-печатную игру. С. 2.
3. Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников. С. 5.

4. Алексеев В., Швер А. Семья Ульяновых в Симбирске. С. 36.
5. Гурьян О. Как быть // Мурзилка. 1930. № 12. С. 3.

СОВЕТСКИЕ ТРАНСПОРТНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

1. Эйхлер Г. К вопросу о научно-технической литературе для детей // Детская литература. 1935. № 4. С. 3.
2. Среди «транспортных» изданий — книга В. Гаврилова «Кто скорее» (М.; Л.: Госиздат, 1926).
3. Шульман Н.М., Любарева П.И. Методика работы с настольной печатной игрой (в детском кругу и семье). М.: КОИЗ, 1936. С. 14–15.
4. Образец такого издания — «Путешествие вокруг света» (1891) с реалиями плавания по морю (общество спасения на водах и т.д.)
5. Купала Я. Маленький летчик // Счастливое детство. С. 43.
6. Константинов Н. Карта рассказывает. Л.: Детгиз, 1934. С. 14.
7. На тему транспортных маршрутов и пешеходных походов составлялись досуговые издания (Чкаников И. Маршрут неизвестен: Игра-головоломка. М.: Полиграф. ф-ка МРПК, 1949).

ГОРОДА НА ИГРОВОЙ КАРТЕ

1. «Игра в омнибус» (нем. «Omnibus Spiel», 1890).
2. Игра и игрушка — в борьбе за уличную безопасность детей // Советская игрушка. 1935. № 6. С. 14.
3. Светофор / Автор Ю.П. Долинский. Худ. В.П. Викторов. М.: КОИЗ, 1938.
4. Клокова М. Васька на трамвае // Искорка. 1924. № 2.
5. Глязер С. Культснайпинг. М.: Молодая гвардия, 1935.

ДЕНЬ ЛЕСА И ТУРИЗМ

1. День леса. Новая деревня. 1923. С. 48.
2. День Леса и школа: Сб. статей. М.: Долой неграмотность, 1925. С. 7.
3. День Леса. Пг.: Изд. Петроград. комиссии по проведению «Дня Леса», 1923. С. 1.
4. Автор виршей выбрал себе псевдоним Красное жало. Там же. С. 11.
5. За подписью «Школьный работник». Там же. С. 15.
6. Спутник разведчика. Справочная книга юного разведчика, экскурсанта и пионера / Сост. С. Баранов. М.; Л.: Изд. журнала «В мастерской природы», 1926.
7. О лесных пожарах рассказывалось во многих изданиях для детей, в том числе в книжках-картинках (Шварц Е., Кондиайн Э. Пожар в лесу. М.; Л.: ОГИЗ; Молодая гвардия, 1931).
8. Введенский А. В дорогу. М.; Л.: ГИЗ, 1930. С. 14.

9. Кудинов Б. Юные путешественники. М.; Л.: Физкультура и туризм; Тип. изд-ва «Крестьянская газета», 1932. С. 3.
10. Детский туризм: Сб. инструктивных материалов. М.: Учпедгиз, 1955.

ЗА СПОРТ И ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ

1. Федорченко С. С утра до вечера. М.: Госиздат, 1930.
2. Пионер. 1925. № 7. С. 10.
3. Там же. С. 11.
4. Введенский А. Люсиная книжка. М.; Л.: Детиздат, 1940.
5. Асеев Н. Лыжники // Пионер. 1926. № 23. С. 14.
6. Высотская О. Кросс. М.: Советский график, 1947.
7. Леви С.З. Политико-воспитательные и военные игры. Харьков: Кооплитграф, 1945. С. 7.
8. См.: Минский Е.М. Пионерская игротка.

НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ «ОБОРОННЫХ» ИГР

1. Статья «Оборонную игрушку детям» была напечатана в журнале «Советская игрушка» за 1935 год, № 3.
2. Климов С. Угроза войны. М.: Молодая гвардия, 1927. С. 3.
3. Толубаев Л.М. Пионер, учись военному делу. Л.: Госиздат, 1931; Толубаев Л.М. Юные воровилловцы. М.; Куйбышев: Куйбышевск. краевое изд-во, 1935.
4. Огоньки. 1930. № 2. С. 21.
5. Советская игрушка. 1936. № 2. С. 15.
6. Морская игра. Гонка под парусами. 1926. С. 7.
7. Описание игры и схема поля см.: Вишневский А.И. Настольные игры-соревнования. М.; Л.: Молодая гвардия, 1929. С. 163–165.
8. Описана в кн.: Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры.
9. Левитт П. Героическая армия великого советского народа // Детская литература. 1938. № 4. С. 8.
10. Перлин Г.И., Гроздова Е.И. Сборник стихов для дошкольного возраста. М.: Учпедгиз, 1936. С. 172.
11. Шабад Е.Ю. Что и как читать и рассказывать детям. М.; Л.: Учпедгиз, 1940. С. 13.
12. Факт приведен в кн.: Гейзер М. Маршак. М.: Молодая гвардия, 2006.
13. Мурзилка. 1938. № 4. С. 14.
14. Бонч-Бруевич В. Владимир Ильич на детском празднике // Детская литература. 1939. № 1. С. 18.
15. Игрушка. 1938. № 2. С. 12.
16. Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. М.; Л.: Детиздат; ЦК ВЛКСМ, 1940.
17. Панова Н. Военные игры октябрят // Игрушка. 1939. № 11–12. С. 20.

18. Игрушка. 1938. № 2. С. 12.
19. Полтавская битва. Худ. Е. Авалиани, И. Запекин // Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. М.; Л.: Детиздат; ЦК ВЛКСМ, 1940; Бородинская битва // Там же; Ледовое побоище. Худ. Фомичев. КОИЗ, 1938.
20. Масленикова З. Указ. соч. С. 86.
21. Да здравствует советская разведка // Мурзилка. 1938. № 4. С. 2.
22. Путешествие в загадочных картинках // Мурзилка. 1938. № 1.

ПИОНЕРСКАЯ ИГРОТЕКА ПЯТИДЕСЯТЫХ

1. Горбунова Е. Клубы для детей и юношества. Прил. к жур. «Маяк». М.: Типолит. т-ва И.Н. Кушнерев и Ко, 1918. С. 16.
2. Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. М.: Гос. уч.-пед. изд. Мин-ва просвещения РСФСР, 1953. С. 3.
3. Там же.
4. Игротека Московского городского дома пионеров. М., 1957.
5. Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Минский Е. Пионерская игротека: Альбом чертежей и описаний настольных игр для пионерских дружин, лагерей, домов пионеров и детских внешкольных учреждений. М.: Молодая гвардия, 1962.
6. Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры. С. 4.
7. Там же.
8. Домашняя игротека школьника / Сост. Е.М. Минский. М., 1947. Комплект игр, в нее входивших, время от времени редактировался, но система подбора игр оставалась неизменной.
9. А ну-ка сложи. М.: Цех игрушек переплетной фабрики таганского промтреста, 1938.
10. Минский Е. Пионерская игротека. С. 46.
11. Минский Е. Игры и песни октябрят. М.; Л.: Мол. гвардия, 1930.

НОСТАЛЬГИЯ ПО НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ

1. Алексеев М. Старое гнездо // Детский отдых. 1882. № 5. С. 34.
2. Климонтович Н. Двойной альбом. М.: Сов. пис., 1990. С. 228 (книга рассказов «Фотографирование и прочие игры»).
3. Набоков В. Другие берега. М.: Книжная палата, 1989. С. 32.
4. Горный С. Санкт-Петербург (Видения) / Сост., вст. ст. и комментарии А.М. Конечного. СПб.: Гиперион, 2000. С. 47, 52. Маршрут «петербургского гуська» ведет от магазина игрушек Дойникова в Гостином дворе к уличным продавцам-кустарям под арками Гостиного. Еще один магазин Дойникова был на Большой Конюшенной улице.
5. Rüge Bruno. Das Buch der Spiele. Berlin: Ehlermann, 1950. S. 12.
6. Среди изданий игры: Колокол и молоток. СПб.: Изд. О.Л. Шлиак, 1890; Колокол и молоток. Ревель, 1892.

Правила игр, изображенных на иллюстрациях. Пояснения к иллюстрациям

В тексте книги

С. 20. «Зайчики». Игра представляет собой поле с крестообразно пересеченным маршрутом. На его концах находятся домики четырех зайчиков, а в центре — дом волка. Каждый из зайчиков двигает пешку от дома и обратно, согласно показанию кубика. Вслед за первым зайчиком кубик бросает волк и передвигает свою пешку в любом направлении. Потом бросает следующий зайчик. Зайчики могут передвигаться только вперед или стоять на месте. Волк же может двигаться вперед-назад, но не может стоять на месте. Если зайчик съеден по дороге к домику, он начинает игру сначала. Если волк съел зайчика по дороге обратно, то игрок-зайчик выбывает из игры. Заяц считается съеденным, если попал на дом волка или на него самого.

С. 29. «Круглое лото». Игра проходит по обычным правилам: ведущий вытаскивает номер и выкликает его, а игроки ищут названный номер на своей карте. Тот, кто первым закроет малый круг, берет половину кассы, тот, кто раньше других закроет большой круг, берет всю кассу. Есть в игре и отличия. В центре каждой карты (их всего 10) находятся две цифры. Когда выкликают одну из них, игрок платит ремиз (установленный штраф). Если сразу после этого выпадает вторая цифра, то игроку возвращаются деньги. Звездочками отмечены цифры, которые использованы как штрафные (их надо закрывать, подобно остальным).

С. 98. «Семейное счастье». К представленной иллюстрации в космораме прилагался следующий текст:

Любезные дети! Теперь посмотрите
На это семейство; тут счастье живет.
Папашу, мамашу вы также любите
И счастье это от вас не уйдет.
Послушная дочка урок отвечает.
Смотрите, как стройно пред ними стоит.
Сыночек-малютка болонку ласкает,
А там вот подальше и попка сидит.

И нет тут в семействе и тени печали.
На все свое время: учиться, играть.
Любезные дети! Ах, если б вы знали,
Как весело счастьем таким обладать.

Другой текст из этой же косморамы:

Наш крестьянин дело знает:
Сеет, пашет, боронит;
За работой не гуляет,
Платит подати и — сыт!
Придет праздник! встрепенется
Земледелец удалой,
Песней громкою зальется,
И пошел тут пир горой.
Ему вторит балалайка,
Вот вдали и хоровод.
Поют, пляшут: наших знай-ка!
Народ тот же, да не тот.
Мужички поразгулялись,
Борона и плуг забыт,
А на утро принимались
За хозяйственный свой быт!

С. 102. Игра в Мартынова гуся («Lust und Spielhaus»). Игрок ставит свою фишку на тот номер, который он выкинул на костях. Голова гуся, повернутая вперед, означает удвоение хода вперед. Голова гуся, повернутая назад, означает удвоение хода назад (в некоторых вариантах игры — утроение). На № 6 надо платить штраф за переход через «мост», после этого игрок попадает на № 12. На № 19 изображена «пивная» — игрок пропускает ход. На № 31 помещен «колодец» — игрок пропускает два хода. На № 42 «лабиринт» — игрок платит штраф и возвращается на № 29. На № 52 находится «тюрьма» — игрок платит штраф и ждет освобождения от других игроков, попавших на этот номер. На № 58 игрока ждет «смерть» — он платит штраф и возвращается к началу игры. Тот, кто перешагнул № 63, начинает игру сначала.

С. 113. «Волшебник Гролино, или торжество братской любви Линдора и Алины, с механическими подвижными картинками, представляющими разные волшебные превращения, производимые благодетельной волшебницей Нирюю». Согласно сюжету, осиротевших детей преследует злой волшебник. Линдор сумел справиться с испытаниями, за что был награжден доброй

волшебницей Нирой. В эпилоге брат и сестра счастливо находят друг друга. На иллюстрации изображен Линдор во дворце (вариант «храма счастья»). Справа — та же иллюстрация с выдвинутой фигурой волшебницы Ниры.

С. 123. «Кто обманет время — получит награду». В клеймах спирали изображены знаки зодиака и картины из жизни человека разного возраста. В центре поля ладья, в которой находятся крылатое дитя и старик с косой (аллегория времени).

С. 135. «Монумент дедушки-Крылова в Летнем саду». К картинке прилагается следующий текст:

Дети! Дети! ну пойдемте
В Летний сад мы погулять.
Там местечко мы найдемте
На свободе поиграть.
Это можно от безделки,
Мы затем туда пошли.
Начнем в жмурки и горелки,
Да куда же мы зашли?
Что же это перед нами!
Что за памятник? Как нов.
Угадайте дети сами!
Это Дедушка-Крылов!

С. 163. «Петергоф». К картинке прилагается следующий текст:

Вот Петергоф! И кто ж не знает
Его фонтанов чудный вид...
И кто ж его не посещает,
Сампсоном кто не дорожит?
Дворец Монарха — удивленье.
О! чудный дивный Петергоф,
Что шаг, то всюду восхищенье,
Ты рай земной! Поэта кров.

С. 177. В шараде зашифрована басня И. Крылова «Лягушка и Вол».
Текст басни:

Лягушка, на лугу увидевши Вола,
Затеяла сама в дородстве с ним сравняться:

Она завистлива была.
И ну топорщиться, пыхтеть и надуваться.
«Смотри-ка, квакушка, что, буду ль я с него?» —
Подруге говорит. «Нет, кумушка, далеко!» —
«Гляди же, как теперь раздуюсь я широко.
Ну, каково?
Пополнилась ли я?» — «Почти что ничего». —
«Ну, как теперь?» — «Все то ж». Пыхтела да пыхтела
И кончила моя затейница на том,
Что, не сравнившись с Волом,
С науги лопнула — и околела.

Пример такой на свете не один:
И диво ли, когда жить хочет мещанин,
Как именитый гражданин,
А сошка мелкая, как знатный дворянин.

С. 210. «Путешествие в Париж. Die Reise nach Paris». Игровой маршрут делится на два круга. Внешний круг (от 1 до 70) посвящен путешествию по Европе, а внутренний (от I до XI) — посещению Парижской выставки. В центре поля Выставочный дворец, специально построенный для выставки на Марсовом поле в Париже.

С. 216. «Спешим на выставку». Маршрут (100 ходов) обозначен кружками, идущими цепочкой по полю. Если игрок попадает на красные цифры, он входит в павильон, если на зеленые — идет назад (или пропускает ход). На красных кружках нарисованы животные, растения и насекомые, которые приносят пользу. На зеленых кружках — псевдопомощники человека (лягушка предлагает лягушачью икру, а ворона своих птенцов). Выигрывает тот, кто первым дойдет до наградного значка ВДНХ.

С. 221. «Игра в скачки». Все игроки называются жокеями и платят в кассу. Касса отходит тому, кто первым достиг финиша. Награду получает и тот, кто пришел вторым. За каждое препятствие игроку надо платить марку или возвращаться на старое место. Падение в реку означает выход из игры.

С. 225. Схема игры-макета «Скачки». Каждый игрок получает фишку-лошадку и ставит ее на линию старта. Количество ходов определяется вертушкой. Если лошадь попадает на препятствие, она пропускает ход и вступает в игру только тогда, когда вертушка покажет четное число ходов.

С. 266, 267. «Наполеон Бонапарте»

№ 1 — эпизод из периода обучения Наполеона в Бриенне (1779–1784). Наполеон был угрюмым ребенком, сторонился других мальчиков и ни с кем не играл.

№ 2 — эпизод из истории штурма Тулона (1793). Роялисты свергли революционную власть и призвали английский флот. Наполеон, тогда никому не известный офицер, взял на себя командование штурмом города. С этого события началась военная карьера Наполеона.

№ 9 — событие, вошедшее в историю под названием 18 брюмера (1799). В этот день была низвергнута Республика, и Наполеон объявил себя консулом Франции.

№ 10 — эпизод битвы при Маренго, во время которой французы под командованием Наполеона разбили австрийскую армию.

№ 21 — эпизод битвы при Таррагоне в Испании, где войскам Наполеона было оказано мощное сопротивление.

№ 22 — эпизод из русской кампании. Наполеон наблюдает за пожаром захваченной им Москвы.

№ 27 — эпизод из битвы при Шарлеруа, во время которой армия Наполеона одержала победу (последнюю перед поражением под Ватерлоо).

№ 29 — Наполеон на острове Эльба, вынашивающий планы побега.

С. 268. «Наполеон». В игре используются четыре шашки. Одна из них считается Наполеоном и помещается на точке, называемой Москвой, а остальные три шашки под именем русского корпуса помещаются кругом на ближайших точках к Москве. Игру начинает русский корпус. Задача игроков — не дать Наполеону возможности вернуться в Москву. Игра заканчивается, когда русскому корпусу удастся загнать Наполеона в город Ковно.

С. 281. «Возвращение солдата на родину». К картинке прилагается следующий текст:

Здравствуй, родина святая!
Воротился я домой,
Здравствуй, хижина родная,
Подружился с тобой вновь.
И солдат перекрестился,
Увидав жену и дочь,
И мгновенно прослезился —
Ну теперь забота прочь!
Я в отставке! Поздравляйте.

Вот указ, медаль и крест.
В избу двери отворяйте,
Не забыл я этих мест.
И жена его встречает:
Ах, мой милый дорогой,
И с восторгом провожает
Его в хату — на покой!

С. 329. «Что к чему? Три игры для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста». В состав игры входит картонная линейка-закрываашка, две фишки и тридцать две карточки. На восьми из них изображены четыре охотника и четыре утки, на других двенадцати — животные и их жилища или места обитания, на последних двенадцати — животные и предметы, которыми этих животных можно поймать. На внутренней стороне крышки коробки нарисована дорожка, разделенная на клетки (по ней играющие передвигают свои фишки).

Игра «Меткие стрелки»

Один играющий раскладывает уток, другой старается запомнить их расположение. После этого утки закрываются картонной линейкой. Задача стрелка — расставить в нижнем отделении коробки карточки с изображением охотников так, чтобы их ружья были направлены на птиц. После этого закрывашка снимается и играющие смотрят, сколько уток «убил» стрелок. Утка считается убитой, если ружье охотника окажется в пределах делений, нанесенных на карточку. Подсчитав число убитых уток, каждый стрелок передвигает свою фишку на такое же число клеток. Выигрывает тот, кто первым приведет свою фишку на клетку с цветным кружком противника.

Игра «Где они живут?»

Играют двое. На линейке расставляются фишки. После этого один из играющих раскладывает карточки с изображением мест обитания животных. Другой, считая до пяти, старается их запомнить. Затем разложенные картинки закрываются линейкой. Тот, кто выполняет задание, берет стопку картинок с изображением животных (певчий дрозд, петух, тигр, собака, окунь, пчела) и прикладывает по памяти каждое животное к его жилью. Затем закрывашка снимается, и играющие проверяют, правильно ли размещены карточки. Надо сосчитать количество правильно разложенных карточек и передвинуть фишку на такое же число клеток.

Игра «Поймай»

Для этой игры нужно взять карточки с изображениями лисицы, мышонка, щеглов, рыбы, бабочки и мух, а также карточки с изображениями предметов, которыми их можно поймать (капкан, мышеловка, силки, удочка, сачок и клейкая бумага). Игра проходит так же, как предыдущая.

С. 335. «Зоологическое лото». В этой игре все животные распределены по классам и подвидам. Наверху каждой из двенадцати больших карт написаны (на трех языках) классы животного царства. Пятнадцать картинок на большой карте соответствуют разделам (хищные звери, грызуны, травоядные).

С. 347. «Кошка и мышка». Изображение мышки означает движение на два номера вперед, кошки — на восемь номеров назад. Тот, кто упускает мышку, начинает игру сначала. На картинке, где кошка караулит мышку, надо пропустить ход. Тот, кто попадает на № 50, ловит мышку и забирает всю кассу.

С. 348. «Веселая игра совы». После того как брошен шарик в лист для кидания, игроки смотрят на нарисованные карты. Цифры красного цвета означают брошенный номер, а черного — сколько марок надо получить из кассы.

С. 355. «Лягушки-попрыгушки». Издание состоит из игрового поля в виде зеленой коробки с круглым отверстием посередине, трамплина, четырех фишек (аист и три лягушки) и кубика. Играют двое. Первый играющий кладет фишку с лягушкой на трамплин и, нажимая пальцем, старается подбросить лягушку так, чтобы она упала в болото. За лягушкой «прыгает» аист, тоже стараясь попасть в болото. Если второму игроку удалось это сделать, то лягушка считается съеденной. Если игрок промахнулся, то лягушка спасена. Поединок продолжается на игровом поле, где нарисована дорожка из белых кружков. Здесь судьбу лягушки решает кубик: если аисту удалось попасть на тот кружок, где стоит лягушка, то она считается съеденной.

С. 373. «Сказки Пушкина». На каждой игровой карте двадцать четыре эпизода из сказок А.С. Пушкина («Сказка о царе Салтане», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о рыбаке и рыбке»). На обратной стороне картинки помещен отрывок из текста. Карточки в порядке номеров раскладываются на столе. Задача каждого играющего подобрать картинки к своей сказке (или отрывки текстов). После этого картинки (тексты) должны быть разложены в последовательности фрагментов произведения (невзирая на номера). Кто сделает это быстрее, тот выиграет.

С. 391. Ребусы из книги А.В. Родина «Игры остроумия в клубной работе».

Тексты, зашифрованные в ребусах:

№ 296. Трудовой народ, строй воздушный флот.

№ 297. Электричество — друг коммунизма.

№ 298. Путь для нас указан великим взмахом Ленина руки.

№ 299. Принимай участие в обсуждении вопросов на общих собраниях.

С. 397. «Круговые перегонки. Коллективная игра». Круговой маршрут, завершающийся в центре поля, продублирован рядом повторяющихся цифр. Игроки движутся по своему маршруту, обгоняя противника и отставая от него.

С. 405. «Меткий стрелок». Игроки выбирают вид оружия (стрела или пуля) и ставят свой квадратик в один из углов игрового поля. Движение осуществляется по четырем маршрутам, которые оканчиваются в центре поля на № 19 (глаз буржуя). Игрок ведет свой квадрат на столько ходов, сколько выпадет на юле. Попадание на звездочку позволяет передвинуться вперед на два хода, на кружок — два хода назад.

С. 424. «Die Fahrt nach dem Nordpol». Игровое поле условно изображает Северный полюс с примыкающими к нему материками и островами. На карту нанесены топографические названия, а также имена знаменитых путешественников с указанием года их полярных экспедиций (например, «Перри, 1827»). Игроки кладут в кассу по десять марок и с закрытыми глазами тащат билеты с названиями экспедиций (немецкой, английской и французской). У каждой экспедиции свой маршрут, обозначенный зигзагообразной линией (начинает игру немецкая экспедиция). Передвижение идет с помощью кости. На цифрах в красных кружках игрок получает из кассы три марки; попав на цифры без обводки — возвращает в кассу две марки (на каждом маршруте количество таких цифр одинаково). Попав на кружок, обведенный черным, игрок должен вернуться к началу пути. На линии, обозначающей 80°, игрок получает три марки, а на 85° — шесть марок. Кто достигнет первым Северного полюса (№ 40), забирает всю кассу.

С. 455. «Стоп!». На двадцати пяти картах нарисованы четыре предмета на тему средств передвижения и связи. Пару составляют две совершенно одинаковые карты. При игре требуется быстро определить полное сходство парных карт. Тот, кто первый увидел сходство, говорит «стоп» и берет себе одинаковые карты. Кто сказал «стоп» по ошибке, лишается всех карт (их кладут на середину стола). Эти карты забирает тот, кто увидит парную с верхней картой. Выигрывает тот, кто подберет больше пар.

С. 460. «Соблюдай правила уличного движения». Красным цветом отмечены те номера, где нарушены правила (за это игрок перемещается назад). Зеленым цветом отмечены номера, на которых соблюдены правила уличного движения и игрок ускоренно продвигается вперед. Голубой раздел означает

изменения маршрута. Так, на № 48 игрок переплывает реку на лодке (красный цвет означает, что он это делает неосторожно). На № 50 игрок обходит ремонтируемую часть дороги.

С. 463. «Ленинград. Архитектурно-историческая игра». Игровое поле представляет собой план-схему Ленинграда, на котором нанесены значками достопримечательности города (революционно-исторические и архитектурные). К игре прилагается шестьдесят пять карточек, на одной стороне которых помещены изображения зданий и памятников, а на другой их краткие описания. Перемещение осуществляется с помощью кубика и фишек.

С. 464. «Города нашей страны». Прямоугольниками обозначены столицы союзных республик. Когда фишка попадает на соответствующий прямоугольник, играющий должен назвать республику. Если ответ неверный, то играющий отодвигает фишку на три номера назад. Если играющий назвал республику правильно, то дальше он передвигается вперед, называя города этой республики (до следующего прямоугольника). Каждый город — один шаг. При незнании городов игрок передвигается с помощью кубика по очереди.

С. 471. «В лес за грибами». Игровое поле разделено на пятьдесят квадратов, перемещение по которым идет снизу вверх с помощью кубика. В квадратах изображены животные и растения, которых дети встретили во время лесной прогулки.

С. 473. «По грибы, по ягоды». В игре принимают участие двое. Нужны две фишки (фигурки детей), пять жетонов с грибами и пять жетонов с ягодами. Жетоны раскладываются на кружках в любом порядке. Фишки ставятся возле города. У каждого играющего два города, но пользоваться он может только одним из них. Задача одного играющего — собрать все грибы противника, а другого — все ягоды. За один ход можно пройти только на один кружок, соединенный линией с соседним кружком. Ходить можно во всех направлениях, но нельзя возвращаться в город. Фишка не может перепрыгивать через фишку противника или свой жетон. Если фишка попадает на жетон противника, то он снимается. Выигрывает тот, кто собрал больше грибов или ягод.

С. 482. «Пионерская спартакиада». Перед началом игры нужно вырезать бумажный круг и сделать из него вертушку. На круге нарисованы виды спорта, а по краям — квадратики разных цветов. Игроки выбирают цвет и вид спорта. Если при вращении вертушки цвет квадратика и вид спорта совпадут, то игрок выиграл.

С. 501. «Полтавская битва». Игра состоит из восемнадцати карточек, на которых изображены русские и шведские воины. Игруют вдвоем. Карточки перемешиваются и раздаются по четыре штуки. Остальные кладутся стопкой вниз. Из полученных карточек каждый отбирает только нужные себе (свою армию), остальные возвращает в колоду. Кто первый собрал свое войско, тот выиграл.

С. 523. «Географическая вертолина». Игра состоит из диска на дне коробки, вертушки, двадцати четырех карточек с вопросами и сорока восьми — с занимательными задачами. Диск разделен на четырнадцать секторов. Каждый сектор отмечен двумя буквами. Играющий берет из стопки верхнюю карточку, читает вопрос и запускает вертушку. Ответ на вопрос должен начинаться на одну из двух букв сектора (по выбору). Если играющему достанется задача, то следует ответ без вертушки. При правильном ответе играющий получает жетон. Выиграл тот, у кого больше жетонов.

На вклейке 1

«Игра в Фому-чудака» оформлена в русском стиле. Согласно правилам игры, нужно кинуть шарик на лист для бросания и ставить марки (орехи) на выпавший номер. Если номер уже занят марками, то второй игрок забирает их себе в награду. Игровой текст написан в манере рассказов из народной жизни.

«Скачки. Тотализатор». Игровое поле в виде ипподрома, разделенного цветными полосами. С помощью разных цветов обозначаются бонусы и штрафы.

«Путешествие вокруг света». Маршрут в сорок пять ходов завершается в центре поля. На кругах с аллегорическими изображениями ветров игрок либо продвигается вперед («попутный ветер»), либо отступает назад («против ветра»). При попадании на кружки с надписями материков игроки получают марки.

«Охота». Под каждой картинкой с изображением охотников, их оружия или добычи обозначены показания костей. Игроки один раз бросают две кости и смотрят на результаты своего «выстрела».

«Волк и овцы». В центре игрового поля изображено логово волка, вокруг которого расположены сторожки со сторожами. В следующем круге помещены конуры с собаками, а за ними овчарни с овцами. Игруют четверо или трое. Игра ведется девятнадцатью разноцветными шашками: волк — одна красная, овцы — шесть синих, собаки — шесть желтых, сторожа — шесть черных. Шашки расставляются перед началом игры на соответствующие рисунки.

Играющих должно быть четверо — за волка, сторожей, собак и овец (последние выполняют пассивную роль, так что можно играть втроем). Цель волка — пробраться в овчарню, цель сторожей и собак — не допустить его туда. Овцы в игре стоят на месте. Волк может ходить по всем направлениям вперед и назад. Сторожа ходят вперед и вбок (назад им нельзя), но могут занимать свободные места в овчарне. Собаки ходят вбок и вперед, но в овчарню заходить не могут. В берлогу волка никто не ходит, но сам он может туда возвращаться. Сторожа и собаки пытаются составить линию, чтобы загородить проход к овцам. Если волк проберется в овчарню, то съедает овцу. Когда волк съедает всех овец, игра считается им выигранной. Если волк будет заперт (лишен возможности сделать ход), он считается пойманным и проигрывает. Правила игры заканчиваются наставлением: «Волк должен обладать особой сметливостью и хитростью: он должен делать такие ходы, чтобы обмануть сторожей и собак и открыть себе свободный ход к овчарням; сторожа и собаки должны быть крайне предусмотрительны и заботиться ходить так, чтобы во время успеть преградить волку путь и запереть его».

На вклейке 2

«Кыш-кыш — домой». По краям игрового поля, разделенного на клетки, ставятся картонные фигуры домашних птиц. Задача игроков — провести птиц в противоположный домик, двигая их на одну клетку вперед по косой линии. Выигрывает тот, кто первым приведет своих птиц в дом.

«Заяц-Егорка». Игра состоит из большой карты, изображающей поле, огород и реку, и двух фигурок зайца и собаки. Играют двое. Первый ход делает зайчик. Бежать можно по любым дорожкам, нарисованным на поле, в любом направлении. Останавливаться надо на перекрестках, дорожках, мостиках, а также на красных точках. Каждая остановка считается за ход. Заяц начинает бежать с того места, где нарисовано огородное пугало (красный кружок). Собака начинает бежать оттуда, где нарисован мальчик с собакой. Заяц выигрывает, если добежит до мостика на озере, прыгнет в куст или убежит в лес. Заяц бежит в лес или к озеру с утками. Дорога в лес обозначена стрелкой (на самом верху), озеро находится внизу игрового поля. Собака стремится поймать зайца. Для этого она должна прибежать первой к концу дороги, ведущей в лес, или к озеру (куст около мостика), чтобы закрыть путь зайцу. Если собака встанет на ту точку, где находится заяц, она выиграла.

«Будь готов». Картину с изображением пионера наклеивают на плотную бумагу, разрезают и раздают поровну (всего тридцать шесть карточек). Тот, у кого оказывается карта со звездой, кладет ее на стол. Остальные игроки вы-

кладывают подходящие карточки. У кого нет нужной карточки, пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои карточки.

«Звезда». В игре используется пять комплектов деревянных фишек разного цвета. Местом размещения служат линии, очерчивающие контур звезды и соединяющие ее углы. На каждой из прямых линий нанесено пять кружков с цифрами (туда надо ставить фишки). Задачи играющего: 1) поставить свои пять фишек в ряд и сосчитать очки; 2) поставить свои фишки на вершины звезды (сто сорок очков); 3) поставить фишки на вершины малого многоугольника (сорок очков). Выигрывает тот, кто составил линию или возглавил звезды, набрав больше всего очков.

«„Красин” и „Малыгин”. Полярный поход советских ледоколов». На игровом поле схематично обозначен путь «Красина», идущего из Бергена, и «Малыгина», отправляющегося из Мурманска. Каждый из двух маршрутов разделен на доли пути, обозначающие один ходовой час. Во льдах пунктир изображен мельче («это сделано для того, чтобы передать играющим замедление, которое испытывает судно, попав в лед»). Показателем перемещения служит шестигранный диск (или кубик) с очками от одного до шести. В игре участвуют, кроме двух ледоколов, два самолета (Чухновского на «Красине» и Бабушкина на «Малыгине»), дирижабль «Италия» и ездовые собаки. Дирижабль устанавливается в центре гибели «Италии». Оба судна ставятся на цифру I своего маршрута. Капитаны ледоколов вращают диск, который указывает перемещение. На месте препятствий («попутный ветер», «полярный ураган», «вынужденный дрейф») игроки следуют указаниям стрелок. Игра, в соответствии с реальными событиями, делится на два этапа — ледяной и воздушный. Если капитан «Красина» Эгги попадает на цифру II (боковой ветер), то он вынужден взять левее прямого курса. Попав на цифру III (попутный ветер), игрок продолжает двигаться до кромки льдов с добавлением двух очков к показаниям диска. Попав на цифру IV, «Красин» сносится льдами на цифру V. Встреча с иностранными судами замедляет путь «Красина», он теряет один ход, попадая на цифры VI–VII. В одном делении от цифры VIII принимается решение об отправке отряда на ездовых собаках. Для отряда самое страшное — потеря собак. Если это случается на цифре IX, «Красин» снова возобновляет движение к Лей-Смиту, чтобы с цифры X начать воздушный этап. Здесь все излишки очков поглощает время, необходимое для спуска на лед самолета «Юг-1». Чухновский ждет очередного хода.

Если «Малыгин» проходит удачно мимо кромки льдов, он получает дополнительный ход. Туман на цифре II уменьшает показания диска на одно очко. На цифре III нужно обойти айсберги, а на цифре IV судно несет к югу от острова Надежды. «Малыгин» попадает в струю теплого Нордкапского течения.

Если удастся миновать дрейф льдов, не дойдя до цифры IV, то ледокол быстро идет вперед. Если Чертков, капитан «Малыгина», попадает на цифру VI, то судно остается во льдах до конца и поиск ведется самолетом (промежуточная станция на земле Карла). Самое удачное для игрока — попасть на цифру VIII, передвинуться на IX и начать летную работу. Излишек очков уходит на спуск самолета Бабушкина.

Воздушная работа самолетов возможна только при летной погоде. Поэтому воздушный этап игры ведется другой стороной диска, на которой обозначено «ясно» или «туман». Если выпало «ясно», то бросают диск 1–6 и смотрят, хватает ли бензина на четырехчасовой полет (с цифрами 1, 2, 3 лететь нельзя). Если лететь можно, то летчик начинает кружить над местом аварии, вглядываясь во льды. Если на диске выпадает четное число, то погибающие видны летчику, если нечетное — то не видны (игрок возвращается к ледоколу и ждет очередного хода). Создатели игры скрупулезно следовали реальным событиям. Так, они продумали промежуточную базу для «Малыгина» (цифра VI). Чтобы быть у дирижабля, игроку надо предварительно свезти бидоны с бензином на землю Карла. Для этого он должен выиграть шесть очков при обязательной ясной погоде, оставить на земле Карла баки, пропустить один ход, вновь возвратиться к месту стоянки «Малыгина» (при ясной погоде), не бросая вторично диск, и лететь непосредственно к Лей-Смиту, лишь выиграв шесть очков. Если Бабушкину не удастся увидеть погибающих, он возвращается на базу. Здесь он пережидает туман и, получив от трех до шести очков, возвращается к «Малыгину» («Найти „Италию” чрезвычайно трудно, успех маловероятен, что соответствует фактам, имевшим место»).

«Лилин домик». В набор входит большая карта с изображением домика, десять карточек с игрушками, десять фишек штрафа. Играют вдвоем. Карточки надо сложить в стопку картинками вниз. Каждый получает по пять карточек, которые нужно разложить в определенном порядке. Ходом считается, если играющий прошел через дверь или по лестнице. Если комната занята, то в нее входить нельзя. Ожидать своего хода можно в столовой, передней, коридоре. Если идти некуда, можно пропустить ход, но не более пяти раз. Выигравшим считается тот, кто переселил все свои игрушки.

«В лесной глуши». Игра состоит из игрового поля, двадцати восьми деревянных фишек с изображением препятствий (медведь, волк, заяц, шалаш, горка с деревом, домик лесника) и картонных фигурок детей. Игрок берет фигурку и ставит ее на сером кружочке в центре поля. Двадцать четыре фишки кладут лицом вниз на красные кружочки. Из леса существует четырнадцать выходов. Ходить можно на две клетки в любом направлении, но не по диагоналям. Там,

где волки и медведи, а также заросли (темные линии), проходить нельзя. Если игрок попал на клетку рядом с волком или медведем, он должен вернуться на место в центре поля. Можно «спугнуть» зверя, то есть снять и поставить на любую клеточку на доске. Если на пути встретился шалаш, то можно передвинуться на три клетки — игрок отдохнул и пошел быстрее. Если попала горка с деревом, то можно продвинуться на три клетки вперед — игрок залез на дерево и увидел дорогу. В доме лесника можно узнать дорогу, отдохнуть и передвинуться на четыре клетки. Побеждает тот, кто выходит из леса первым.

«Кросс». В игре участвуют от двух до шести человек (можно играть группами). Выбирается судья, который следит за игрой. Игровое поле изображает стадион. Каждый игрок ведет свою фишку по дорожке соответствующего цвета на столько делений, сколько показывает кубик.

Список иллюстраций

К Введению

- Самодельные «гуськовые» игры отражают стремление ребенка упорядочить мир по кумулятивному принципу (игры Кати и Лизы К. нач. 1990-х годов). *Архив автора* 9
- Образцы маршрутов в играх гуськового типа. *Собрание игр с описанием их приготовления и употребления / Пер. с иностр. А. Соколовского. СПб.: тип. Тиблена и К°, 1861*..... 14
- Конфигурация поля в игре «Арлекин». *Там же*..... 18
- Вертушки (из издания вт. пол. XIX века). В центре устанавливается стрелка, которая указывает на количество выпавших точек (ходов)..... 19
- Образцы игровых полей из советских изданий: 1) с абстрактным геометрическим рисунком, 2) с изображением предметных деталей, 3) с сюжетной картинкой. *Минский Е.М. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. М.: Гос. уч.-пед. изд. Министерства Просвещения РСФСР, 1953* 20
- Цензурное разрешение на издание общепотребительной игры «Извивистый гусек или приключения господина Зайчикова» (1854)..... 23

К главе «Из истории настольных детских игр в России»

- Карточка для игры «Круглое лото» (пер. с фр., 1855) 29
- В картонажной панораме «Елка» представлены рождественские подарки для мальчиков и девочек. Среди подарков — коробки с настольными играми. *Елка. Детская игра. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1851* 32
- Коробки с разрезными картинками (пазлами) на русские сюжеты. Фрагмент картонажной панорамы «Елка»..... 33
- Магазин игрушек. [Бурнашев В.] *Детские: игрушки, театр и камер-обскура. Книжка-гостинец / Соч. В. Бурьянова. СПб.: в тип. И. Глазунова, 1837*..... 35
- В домашнем досуге ребенка рекомендовалось сочетать настольные и подвижные игры. *Детский кружок, сборник для детей / Соч. Я. Фос. Ч. 1–2. СПб., 1860* 37
- Вечерний досуг за игрой в лото. На первом плане изображена девочка, читающая книгу. *Дома и на воздухе. Детские игры и забавы / Сост. И.К. Кондратьев. М.: П.П. Щеглов, 1894*..... 39

Дети за настольной игрой (иллюстрация к букве Т). <i>Азбука про Юру и Валю / Л. Зилов. Рис. М.Н. Яковлев. Изд. «Цветок», 1914</i>	40
Общепотребительной игрой заняты все члены семьи. Обложка игры «Nowa zabawa kostkowa» («Новая игра с костями», Warszawa, 1861).....	41
Гендерные предпочтения в выборе игр: мальчикам по душе подвижные занятия, а девочкам — настольные игры. <i>Высотская О. Танин день / Худ. Т. Лоренс. М.: Полиграф-картон. ф-ка Фрунзенск. райпромтреста, 1950</i>	43
«Азбучное лото» (фрагмент обложки). На обложке изображено устройство для выкатывания жетонов (бочонков) с номерами. <i>Образовательная игра П. Ольхина. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1867</i>	47
Образцовый досуг в советской семье — отец с сыном играют в арифметическое лото. <i>Саконская Н. Записки матери / Под ред. Р.Б. Брахман. М.: Гос. уч.-пед. изд., 1934</i>	58
Прилавки магазина игрушек Москоопкульта, 1935. <i>Игрушка. 1935. № 1</i>	63
Поле для игры «Кто быстрее» («Рич-рач»). <i>Минский Е.М. Пионерская игротека. М.: ЦК ВЛКСМ; Молодая гвардия, 1962</i>	67

К главе «Дети и карты: бытовые практики и литературные мифы»

Кульминационный момент немецкой пьесы «Юные игроки, или Злое общество портит хорошие нравы». <i>Der Kinderfreund. Ein Wochenblatt. 12 Teil. 3 Auflage. Leipzig, 1782</i>	73
Отец с пятилетней дочерью занимается на досуге игрой в карточные домики. <i>Гернет Н. Сестренка: Повесть / Рис. В. Фирсовой. М.; Л.: Госиздатдетлит, 1953</i>	76

К главе «„Золотой век” в семейной настольной игре»

«Семейное счастье. Детская косморамма, состоящая из 13 картин». <i>СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855</i>	98
На игровом поле конца XVII века с маршрутом в форме спирали рассказана история Мартынова гуся. В центре поля изображены дамы и кавалеры, поклонники этой игры. <i>Lust und Spielhaus. 1690</i>	102
Маршруты настольных игр XIX века напоминали образцы женских вышиваний. <i>Собрание игр с описанием их приготовления и употребления</i>	103
Игра в гусек. <i>Веселые игры (подарок детям) с хромофотографическими картинками. М.: Тип. В.А. Гатицук, 1887</i>	104
«Четыре человека в ряд» (1858; на русском, немецком и французском языках). Карточки для игры. Верхняя карточка заполнена. Внизу — карточка до начала игры. <i>Четыре человека в ряд. Vier Mann hoch. Quatre Hommes / Автор Van Dohlen. СПб., 1858</i>	107
Конфигурация складных картин (пазлы). <i>Собрание игр с описанием их приготовления и употребления</i>	108

Образцы игр-мозаик. <i>Там же</i>	109
«Лото» (1887). Фрагмент.....	110

К главе «На пути к Храму счастья»

«Волшебник Гролино, или торжество братской любви Линдора и Алины, с механическими подвижными картинками, представляющими разные волшебные превращения, производимые благодетельной волшебницей Нирою» (книга с элементами картонажной игры). *Пер. с фр. М.: в тип. Лазаревых, 1835*..... 113

К главе «Четыре времени жизни»

«Кто обманет время — получит награду». Игровое поле с описанием правил. *Кто обманет время — получит награду. Веселая и наставительная игра для детей всякого пола и возраста, с приложением книжки, содержащей стихотворения некоторых русских писателей, описывающие четыре времени года. М.: Изд. Осипа Пермякова; в тип. А. Семена, 1848*..... 123

Рисунок на папке для игры «Ландшафт-лото». Наставник показывает своим воспитанникам ландшафты и достопримечательности. *Ландшафт-лото. Loto en Paysages. Edition Van Dohlen. Печатано в СПб., 1858 (на рус., нем. и фр. яз.)*..... 125

К главе «Картонажные „гуляния” и теневые театры для благовоспитанных детей»

Панорамное изображение Сенной площади, боковая кулиса и фигуры разносчиков и покупателей (с обозначением букв русского алфавита). *Новая картонажная игра, представляющая Сенную площадь, находящуюся в С.-Петербурге. Приготовлена к изданию Карлом Губертом. СПб., 1851* 130, 131

Типы уличных разносчиков. *Азбука для разносчиков с прибаутками, подарок детям. М.: Изд. П.А. Калашикова и Н.А. Коноплева, 1871*..... 132

«Петергоф. Детская косморамма, состоящая из 13 картин». *СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855*..... 133

«Монумент дедушки-Крылова в Летнем саду». *СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855* 135

«Деревенский праздник. Детская косморамма, состоящая из 13 картин». *СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855* 137

Образцы литографий Вдовичева для разрезных картин на русские сюжеты. Игра в разрезные картинки (пазлы). Изготовлено в мастерской П. Вдовичева (1830-е)..... 140, 141

Панорама изображает хор московских цыган, на фоне которого расставляются картонажные фигуры. *Гулянье на искусственных минеральных водах, близ Новой деревни, в Санкт-Петербурге. СПб.: Изд. К. Губертом в тип. Штаба военно-уч. заведений, 1852*..... 144

Таблицы с рисунками и надписями на русском и французском языках. Карточки с обозначениями букв французского алфавита и словами на двух языках. *Лото, служащее к изучению французской азбуки и слов, в картинах, изображающих ремесла, науки, искусства и другие с названием их на французском и русском языках.* М.: печ. в литограф. Шамина, 1863 146

К главе «Всемирная косморамма для детей»

Дети рассматривают картинки в уличной косморамме. *Рассказы космораммика, или Объяснение к 16 картинкам, находящимся в косморамме.* СПб.: Изд. К. Губерта, 1848..... 149

Детский бал. *Там же*..... 153

«Отважный матрос Кошка. Детская косморамма, состоящая из 13 картин» (1855). СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855..... 154

Балерина Фанни Эльслер вызывала восторг у взрослых и юных зрителей косморамм. *Рассказы космораммика, или Объяснение к 16 картинкам, находящимся в косморамме* 157

К главе «Что предсказывают детям „оракулы”»

Картонный оракул и картинки к «ответам». *Детское волшебное зеркало, или изображение пороков и добродетелей. Игра в вопросах и ответах: Две части в стихах / Сост. Василием Потаповым.* М.: Изд. Д. Трегубова; в тип. Лазаревского института восточных языков, 1847 160, 161

К главе «Ребенок перед лицом «сфинкса»

В шараде зашифрована басня И.А. Крылова «Лягушка и Вол». *Загадки, сделанные из басен Крылова.* [СПб.: Лит. Никитина], 1850 177

К главе «Почтовые путешествия по жизни»

Путешествие «на перекладных». *Прогулка в деревне с детьми: Детский сборник в стихах и картинах / Текст Кольцова, Некрасова, Майкова и Пушкина. С объяснительной прозой Евстигнева.* М.: тип. В.Я. Барбей, 1877 184

«Конец всему делу венец, игра-путешествие, в которой могут принимать участие 1, 2, 3, 4, 6, 12 и более человек с 83 картинками и двумя косточками». *Игровое поле.* СПб., 1851 189

В центре игрового поля изображен город с триумфальной аркой и надписью «Берет всю кассу». Сюжетные картинки перемежаются изображениями игровых предметов и романтическими пейзажами. *Гусек или путешествие в столицу, [игра] изготовленная с новейшего французского издания К. Губертом. На рус. и фр. яз.* СПб., 1852 192

«Путешествие по России» (1885). Фрагмент игрового поля. Образец игры на тему русских путешествий	198
Brücke (1885). Фрагмент игрового поля.....	199

К главе «„Конек-горбунок” в формате настольной игры»

«Новая увеселительная игра Конек-горбунок». Игровое поле. Новая увеселительная игра Конек-горбунок, с приложением марок, фишек, игральной кости и плана, заключающего в себе 61 карточку с тек- стом и объяснением игры в стихах. Составлен из сказки Конек-гор- бунок, соч. Ершова. М., 1861	203
---	-----

К главе «Вперед, на выставку!»

«Путешествие в Париж. Die Reise nach Paris». Черно-белый оттиск. М.: Литограф. Шамина, 1870.....	210
«Спешим на выставку». Коробка и фрагменты игрового поля. Автор О. Дьячкова. худ. Ю. Черепанов. [М.]: Росгизместпром, 1955.....	216

К главе «Скачки, гонки и бега на картоне»

«Комическая скачка с препятствиями». Фрагмент. М.: Изд. А. Мель- никова, 1883	219
«Игра в скачки». Веселые игры (подарок детям) с хромолитографиче- скими картинками.....	221
Схема игры-макета «Скачки», предназначенного для коллектив- ной игры в игротеке. Минский Е.М. Пионерская игротека. М.: ЦК ВЛКСМ; Молодая гвардия, 1962	225
Изображение игрового поля к игре «Автодор». Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры. Отдел игры Института мето- дов внеш. работы в Москве. М.; Л.: Молодая гвардия, 1929.....	226

К главе «Науки в игрушках»

Историческая и географическая эмблематика. Немая и полунемая карта Испании. Детская энциклопедическая панорама. Чтение, ло- гико-практические взгляды, опыты и рассуждения для развития понятий и умственных способностей детей 1 и 2 возраста. При оном атлас, состоящий из черт, заключающих изображения, мето- дически составленные и расположенные / Сост. М. Гутт. М.: в тип. Авг. Семена, 1844	242, 243
Разрезные листы с фигурами древних воинов. Науки в игрушках, развивающие умственные способности и познания детей. Живопис- ное издание / Сост. В. Прохоров. СПб., 1857.....	248
Карточки для игры в лото для изучения иностранных языков. Живо- писное лото (на рус., нем. и фр. яз.; нач. XX в). Из архива Н.Б. Ветош- никовой	249

К главе «Картонажный театр военных действий»

- «Наполеон Бонапарте». *Наполеон Бонапарте. Детская игра.* СПб.: Изд. А. Иконникова, 1851 (на рус., нем. и фр. яз.) 266, 267
- «Наполеон». Игровое поле. А. Шоттен, Н. Липницкий. [б.м.], 1890 268
- Иллюстрация правил строевой подготовки в изложении для детей.
- Игра в солдаты.* М.: Изд. Ступина, 1891 269
- Схема игрового поля типа «осада крепости» (из «Собрания игр с описанием их приготовления и употребления», 1861) 272
- Немецкая игра «Das Kriegsspiel» («Военная игра»). Образцы фигур и доски. *Das Kriegsspiel: Ein Versuch die Wahrheit verschiedener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen / Von Dr. Johann Christian Ludewig Hellwig.* Braunschweig: Bei Karl Reichard, 1803 275
- «Красная пушка». СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855 280
- «Возвращение солдата на родину. Детская косморама, состоящая из 13 картин». СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855 281

К главе «Картонажный цирк»

- Цирковая наездница из французского издания игры «Cirque» (1856). Обольянинов Н. *Заметки о русских иллюстрированных изданиях. Игры детские.* М.: Тип. А.И. Мамонтова, 1916 296
- Картинка с подвижными картонажными элементами. Фигура клоуна и круг с наездницей частично закреплены на листе. *Вечер в цирке. Веселое представление наездников, клоунов и акробатов. В подвижных картинках / Текст К.К. Львова.* СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1886 297
- Цирковая тема не обходится без эротики. Цирк Чинизелли. *Один вечер и что мы там видели.* СПб., 1897 299
- Игровое поле с правилами к игре «Цирк» (1947). *Домашняя игротека школьника / Сост. Е.М. Минкин.* М.: Городской Дом пионеров, 1947 303

К главе «„Большая охота“ для детей и взрослых»

- Иллюстрация к переложению стихотворения о зайчике. *Пиф-паф / Картинки В. Денисова.* М.: изд. Г.Ф. Мириманова, 1928 312
- Сценки из охотничьей жизни. *Охота: в 16 раскрашенных картинах из Андреева.* [б.м.], 1871 313
- «Охота на медведя». Обложка и игровое поле. *Охота на медведя. Новейшая общественная игра.* М.: в литограф. мастерской М. Шамина, 1867 314, 315
- «Охота. Общественная игра». Обложка издания. [б.м.]: Изд. Ю. Миллера, 1878 316

«Поймай рыбку». Коробка для игры, картонные рыбки и пруд. М.: Росгизместпром; Краснопресненская ф-ка настольно-печатных игр, 1951	318, 319
Мальчик с охотничьим ружьем — образцовый герой советской литературы 1930-х годов. Лесник. В лесу. М.: Детская литература, 1938	320
Отец показывает мальчику, как надо обращаться с игрушечным ружьем. Саконская Н. Записки матери.....	322
«Охотник». Коробка и игровое поле. М.: КОИЗ, 1948	326, 327
«Что к чему? Три игры для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста». Коробка для игры, картонная линейка, одна из карточек и вариант расположения деталей игры «Меткие стрелки». Автор В. Кристаллинский, худ. Г. Карлов. М.: Краснопресненская ф-ка настольно-печатных игр, 1951	328
Макет настольного тира. Минский Е.М. Пионерская игротека	329

К главе «Животные в зверинце и на воле»

«Прогулка с детьми в зверинец». Обложка игры. Прогулка с детьми в зверинец. Новая картонажная игра с декорацией и раскрашенными фигурками животных. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1884.....	333
Карточка для игры «Зоологическое лото» (1861)	335
«Зверинец для детей». СПб., 1932	336
Звери в изображении художника В. Ватагина смотрят на зрителя одухотворенным взглядом. Ватагин В. Московский зоосад. М.: Изд. Г.Ф. Мириманова, 1927	337
«Кыш-кыш — домой!» Коробка и фишки в виде различных птиц Кыш-кыш — домой! Игра для детей от 5 лет и выше / Автор Н.М. Шульман, худ. Г.С. Якубович. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е)	338

К главе «Сказочные персонажи в играх»

Поле к игре «Кошка и мышка» (1887). Веселые игры (подарок детям) с хромолитографическими картинками.....	347
Поле к игре «Веселая игра совы» (1887). Там же	348
Рекламный лист «Игра в мурзилку. Путешествие маленьких лесных человечков». СПб.: Изд. М.О. Вольфа. 1901	349
Лист для вырезания и моделирования с изображением клоуна и крокодила из сказки «Крокодил» К. Чуковского. Пг.: Изд. «Детский труд», [б.д.] (1920-е)	351
«Три поросенка» (1938). Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников. М.: Гос. уч.-пед. изд. Наркомпроса, 1939	352
«Лягушки-попрыгушки». Коробка и приспособление для выстреливания. Фишки с изображением лягушек и кубик. Автор и худ. Ю. Бугельский. М.: Мосгорполиграфпром, 1954.....	355

К главе «Литературные приключения в играх»

Игровое поле из советского издания романа Жюль Верна «Завещание чудака» (1929). Верн Ж. Завещание чудака: Роман / Пер. с фр. под ред. С. Полтавского, с пред. Н. Яковлева и научно-популярным очерком Н.К. Лебедева. С 66 рис., с картой Северных Американских штатов и картой игры в гусек // Верн Ж. Собр. соч. в 24 т. М.; Л.: ЗиФ, 1928–1931. Т. XII.....365

К главе «Игры с русскими классиками»

Образец карты для игры в лото «Сказки Пушкина». Минский Е.М. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. М.: Гос. уч.-пед. изд. Министерства просвещения РСФСР, 1953..... 373

«Сказки Пушкина». Образцы карт для игры в лото. Сказки Пушкина. Игра для детей мл. шк. возраста. Юбилейное изд. 1837–1937 / Автор-худ. Фидлер Н.В., ред. Гроздова Е.И. [б.м.], [1937]. Фото из журнала «Игрушка» (1937, № 3) 375

Образцы карточек для игры в квартеты. Минский Е.М. Пионерская игротека379

«Кто лучше знает басни». Леноблпромсовет, 1959381

К главе «Политпросвещение в настольной игре»

Детский уголок в доме обильно украшен советской символикой. Саконская Н. Записки матери.....387

Отец с сыном читают газеты. Там же388

«Мозаика. Складывание узоров». Из кусочков разноцветного картона нужно сложить изображение звезды. Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1929. № 7.....389

Ребусы из книги А.В. Родина «Игры остроумия в клубной работе». Родин А.В. Игры остроумия в клубной работе. Десять вечеров для организаторов массовой работы в юношеских секциях, раб. клубов, комнат молодежи, площадок, домов отдыха, летних экспедиций и прогулок. М.; Л.: Молодая гвардия, 1926..... 390

Панорама «Маевка». Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1930. № 5.....391

Игра-плакат «Круговые перегонки. Коллективная игра» (Ташкент, 1926)393

Листы для вырезания «Первомайская демонстрация». Приложение к детскому журналу «Искорка». М.: Типо-лит. Ковыкова и Козочкина, 1924399

«Беспризорные» (1927). Обложка и поле для игры. Рис. Ю. Лемана. М., 1927401

Дети-шестилетки играют в политический квартет (1930-е). Шулман Н.М., Любарева П.И. Методика работы с настольной печатной игрой (в детском саду и семье). М.: Всерос. кооп. объедин. изд-во, 1936.....402

«Меткий стрелок». Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1929. № 3	404
«Революционно-стратегическая игра». Изображение фигур. Сост. В.Э. Кессельман. Л., 1925	405
Образцы карточек для игры в «Политлото». Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры	406

К главе «Игры в советскую экономику»

«Рассказ о великом плане». Ильин М. Обложка, рис. и оформ. М. Разулевича. М.: Л.: Госиздат, 1930	412
--	-----

К главе «Красин» и «Челюскин» на картонажном поле»

Фотография и стихотворный текст к статье Л. Азаревич и М. Черемшанской «Опыт игры в „челюскинцев”». Игры и занятия на зимнем участке. Из опыта работы образцовых и опытных садов. М.: Учпедгиз, 1935.....	419
Немецкая игра «Die Fahrt nach dem Nordpol» («Поездка на Северный полюс»). Die Fahrt nach dem Nordpol. Neues Spiel für die deutsche Jugend. Entworfen und lith. v Rob Meinhardt. Berlin: Verlag von Siegfried Gronbach, 1869.....	424
«Ледокол „Красин”. Игра — спасательная экспедиция в Арктику». Сост. В.И. Буриштейн, А.И. Крутихина. Худ. Н.А. Мусатов. [б.м.]: Ф-ка общеобразовательных игр «Детское творчество», 1930.....	427
«Спасение челюскинцев». Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников. М.: Гос. уч.-пед. изд. Наркомпроса, 1939.....	428

К главе «Картинки для советского детского сада»

«Палочка-выручалочка». Коробка, фрагмент поля, детали. Палочка-выручалочка. Игра для детей дошкол. и млад. шк. возраста. [М.]: Росгизместпром, 1955.....	437
«Прятки». Обложка для игры и деталь игрового поля. Прятки. Игра для детей от 8 лет / Автор Н.А. Галузин. Худ. Ле-Дантю. Л.: Советский картонажник, 1939.....	439
«Дети народностей». Дети народностей. Настольная игра для детей дошкольного возраста / Автор Н. Поспелова. Рис. Б. Покровского. [б.м.], [б.д.] (1920-е)	441
Занятие настольными играми в группе детей четырехлетнего возраста (1930-е). Шульман Н.М., Любарева П.И. Методика работы с настольной печатной игрой (в детском саду и семье).....	442

К главе «Советские транспортные путешествия»

Иллюстрация к книге Е. Шварца «Кто быстрее». Шварц Е. Кто быстрее / Рис. Эвенбах. Л.: Гос.изд., 1928.....	446
Схема поля для игры «Путешествие на аэроплане по СССР». Вишневский А.И. Настольные игры-соревнования. М.; Л.: Молодая гвардия, 1929.....	453

«Стоп!» Игра предназначена для развития у детей зрительной памяти. <i>Стоп! Игра для детей от 6 лет / Автор Н.А. Пестов. М.: КОИЗ, 1938</i>	455
«Черные и белые моторы». <i>Пг.: Изд. «Детский труд», [б.д.] (1920-е)</i>	457

К главе «Города на игровой карте»

Поле для игры «Соблюдай правила уличного движения». <i>Игрушка. 1939. № 2</i>	460
«Ленинград. Архитектурно-историческая игра». <i>Автор Э.В. Герман, Б.А. Храповицкий. Худ. А.П. Корзов, Л.А. Корзова. [б.м.], 1947</i>	463
Поле для игры «Города нашей страны». <i>Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах</i>	464

К главе «День леса и туризм»

«День леса». Обложка издания. <i>М.: Новая деревня, 1923</i>	468
«В лес за грибами». <i>Мурзилка. 1925. № 8</i>	471
«По грибы, по ягоды». Игровое поле и фишки. <i>Минский Е.М. Пионерская игротека</i>	473
Игра «Путешествие по реке». <i>[б.м.], [б.д.] (1930-е)</i>	474

К главе «За спорт и здоровый образ жизни»

«Пионерская спартакиада» (худ. В. Алфеевский, 1940). <i>Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. М.: Детиздат ЦК ВЛКСМ, 1940</i>	482
«Хоккей». Игровое поле, фигуры, мяч, юла и правила. <i>Огоньки. 1930. № 6</i>	483
«Делу время, а потехе час». Игровое поле. <i>Минский Е.М. Пионерская игротека</i>	485

К главе «Наступательные стратегии „оборонных” игр»

Игры с оборонными игрушками в детском саду (1930-е). <i>Саконская Н. Записки матери</i>	489
«Октябрьский парад. Военная игра». <i>Автор С. Болотин, рис. Б. Покровского. М.: Молодая гвардия, 1932</i>	490
Лист для вырезания «Красноармейцы». <i>[б.м.]: Ф-ка «Детский труд», [б.д.] (кон. 1920-х)</i>	491
Иллюстрация к книге Н. Веретенникова «Володя Ульянов». <i>Веретенников Н. Володя Ульянов. Воспоминания о детских годах В.И. Ленина в Кокушкине / Худ. А. Давыдова. М.: Детиздат; ЦК ВЛКСМ, 1940</i>	492
«Морская игра. Гонка под парусами». Завершающий этап игры. <i>Л.: Изд. ред. отд. морск. сил РККФ, 1926</i>	494
«Воздушный бой». Игровое поле. <i>Бесплатное приложение к журналу «Огонек» (1930, № 12)</i>	498
«Полтавская битва». <i>Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. М.: Детиздат ЦК ВЛКСМ, 1940</i>	501

«Панорама боя у озера Хасан». Там же.....	502
«Красная армия» (1930-е). Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников	503

К главе «Пионерская игротека пятидесятых»

Занятие играми в гостиной Ленинградского Дворца пионеров. Из архива Ленинградского Дворца пионеров	508
Передвижной павильон игротеки на игровой площадке в саду. Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах	509
Передвижная игротека в пионерском лагере. Там же	509
Витрина для ребусов и викторин на игровой площадке. Там же.....	510
Каталожный ящик для учета настольных игр. Минский Е.М. Пионерская игротека	511
Портрет идеального посетителя пионерской игротеки. Праздник игры и игрушки. Путеводитель по игровым комнатам и залам. М.: Московский городской дом пионеров, 1954.....	512
Образцы проволочных головоломок. Минский Е.М. Пионерская игротека.....	516
Образцы шнурочных головоломок. Там же.....	517
Образцы карточек для лото разной тематики. Там же.....	518
Образцы полей для комбинационных игр типа «Мельница», «Осада крепости», «Лисица и куры». Минский Е. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах.....	519
Настольная игра, взятая из игротеки, собирает всех членов семьи. Там же	519
Китайские головоломки. А ну-ка сложи. М.: Цех игрушек переплетной фабрики Таганского промтреста, 1938.....	521
Устройство вертолины. Минский Е.М. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах.....	522
Типовое издание игры-вертолины. «Географическая вертолина». М.: Детский мир, 1962.....	523

К главе «Ностальгия по настольной игре»

Кости для игры «Колокол и молоток» (нач. XX века).....	529
«Колокольчик и молоток. Общественная игра». Обложка игры и изображения на картах (гостиница, молот, колокол). Варшава: Изд. Ю. Миллера, 1878.....	530, 531

Вклейка 1

К главе «Из истории настольных детских игр в России»

Мир дворянской девочки 1840-х годов. На подзеркальном столике расставлены фигуры для игры в шахматы — указание на то, что девочкам полезно проводить досуг за умными играми. Елка. Подарок на Рождество. Азбука с примерами постепенного чтения / Сост. Анной Дараган. СПб.: в тип. Вт. отд. Его Имп. Величества канцелярии, 1846.

«Игра в Фому-чудака» оформлена в русском стиле. *Веселые игры (подарок детям) с хромофотографическими картинками.*

Обложка игры «Анархист и монархист». *Анархист и монархист. Новая современная игра. М.: Литограф. И.А. Морозова, [б.д.] (кон. XIX в.).*

К главе «Дети и карты: бытовые практики и литературные мифы»

Изображения карт в пособии для начального обучения детей счету («Малый счетчик»). *СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1860.*

К главе «„Золотой век” в семейной настольной игре»

Тематика рисованных лото была рассчитана на вкусы и интересы участников домашнего досуга. *Лото. Литограф. А.И. Мельникова. М., 1886.*

Поле для игры в «лабиринт». Предметы современного быта сочетаются со старинными игровыми символами. *Веселые игры (подарок детям) с хромофотографическими картинками.*

К главе «Почтовые путешествия по жизни»

«Путешествие по России». Игровое поле с двойным маршрутом. *[б.м.]: Литогр. «Сотрудник школ» А.К. Залесской, 1885.*

Картинки на игровом поле посвящены почтовой и транспортной тематике («Brücke», 1885)

К главе «Вперед, на выставку!»

«Спешим на выставку» (1955). Игровое поле.

К главе «Скачки, гонки и бега на картоне»

«Скачки. Тотализатор» (вт. пол. XIX в.). Обложка, игровое поле, марки.

«Велосипедная игра» (1887). *Веселые игры (подарок детям) с хромофотографическими картинками.*

«Комическая скачка с препятствиями». *М.: Изд. А. Мельникова, 1883.*

К главе «Науки в игрушках»

«Путешествие вокруг света». Игровое поле. *Путешествие вокруг света. Занимательная игра для всех возрастов. М.: Типолит. И.И. Смирнова, 1876.*

К главе «Картонажный театр военных действий»

Игровое поле с изображением карты Крымского полуострова и побережья Черного моря («Большое военное лото»). *М.: Литограф. Э. Лилье, 1856.*

К главе «Поход куда велят»

«Поход куда велят». Солдатская игра. *Сост. А. Погосский. СПб.: Изд. Н. Фену и И. Жуковский, 1915.*

К главе «Картонажный цирк»

«Неподражаемые акробаты!» Лист для вырезания (нач. XX века).

К главе «„Большая охота” для детей и взрослых»

«Охота». Игровое поле. СПб.: Литогр. М. Тюлева, 1867.

«Волк и овцы». Игровое поле. Картинки раскрашены вручную. М.: Изд. токарно-механической мастерской А.И. Мельникова, 1884.

Вклейка 2

К главе «Животные в зверинце и на воле»

«Кыш-кыш — домой!». Игровое поле.

К главе «Детский мир в картинках»

«Игра Гусек». Игровое поле. Н.Я. Симонович-Ефимова. М.: Изд. т-ва И.Д. Сытина, 1909.

К главе «Сказочные персонажи в играх»

«Заяц-Егорка». Рис. Е.Н. Павловой. Л.: Полиграф. фабрика ЛОУПП, 1940.

К главе «Литературные приключения в играх»

«Тайна пирамиды». Игровое поле с изображениями фигур. *Игра первая* / Н. Борисов-Владимиров, ил. С. Варича. Приложение: план пирамиды, 2 вращающиеся площадки, 6 карт, 12 пешек, 12 ключей, 6 драгоценностей и правила для 3 игр. Харьков: Изд. А.Х.Ч.У., 1927.

К главе «Политпросвещение в настольной игре»

«Будь готов». Л.: Литотипограф. «Красный печатник», 1925.

«Из Саара в Москву». Игровое поле и правила. Мурзилка. 1936. № 2.

«Звезда». Коробка, игровое поле и фишки для игры. Автор Касаткин. Худ. Мельников. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е)

К главе «Красин» и «Челюскин» на картонном поле»

«“Красин” и “Малыгин”. Полярный поход советских ледоколов». [б.м.]: Типолит. «Вестник Ленинградского совета»; изд. Осоавиахим, 1928.

К главе «Картинки для советского детского сада»

«Палочка-выручалочка». Игровое поле. *Палочка-выручалочка. Игра для детей дошкол. и млад. шк. возраста*. [М.]: Росгизместпром, 1955.

«Лилин домик». Игровое поле для игры. Карточки на игровом поле. *Лилин домик. Игра для детей мл. шк. возраста* / Рис. Е.Н. Павловой. Л.: Полиграф. фабрика ЛОУПП; НКМП, 1940.

К главе «День леса и туризм»

«В лесной глуши». Игровое поле и фишки для игры. *В лесной глуши. Игра для детей от 7 лет / Автор О.А. Дьячкова. [М.; Л.]: КОИЗ, 1936.*

«Юные туристы». Коробка, игровое поле и фишки-кубики для игры. *Юные туристы, игра для детей ср. шк. возраста / Автор Ю. Промтов. [М.]: Росгизместпром, 1954.*

К главе «За спорт и здоровый образ жизни»

«Береги здоровье. Новая гигиеническая игра». Обложка и игровое поле (с рисунками на тему санитарно-гигиенического просвещения). [М.]: *Детское творчество; типолит. Дунаева, 1927.*

Игра-макет «Кросс» (1960–1970-е). Макет (125 × 45 см) изготовлен для игротеки. *Архив автора.*

К главе «Наступательные стратегии „оборонных” игр»

Обложка игры «Бой отрядов». Автор Н. Шабанов. Чертил В. Стратонович. Л.: *Дом печати, 1931.*

К главе «Ностальгия по настольной игре»

Карты для игры «Колокол и молоток». Худ. Р. Тронин. [б.м.], [б.д.] (1930-е). *Из собрания Музея-института Н. Рериха.*

Алфавитный указатель настольных игр

Детские и семейные настольные игры (издания до 1917 года)

Автомобильная гонка Москва — Петроград. Новая оригинальная игра, воспроизводящая известную автомобильную гонку (игра без костей с картами). Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, 1915.

Азбучка, полезная игрушка для милых детей, составленная из трех царств. М., 1868.

Азбучное лото. Образовательная игра П. Ольхина. СПб.: Изд. М. Вольфа, 1867.

Альбом географических карт России, расположенных на 80 листах по бассейнам морей, или замечательный и поучительный детский гран-пасьянс / Сост. К. Грибановым. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1859.

Анархист и монархист. Новая современная игра. М.: Литограф. И.А. Морозова, [б.д.] (кон. XIX в.).

Английская лошадиная скачка, или новая игра в кости. СПб.: в тип. Департамента нар. просвещения, 1831.

Арлекин, новая оригинальная игра для всех возрастов. СПб.: Изд. СПб. мастерской учебных пособий, [б.д.] (кон. XIX в.).

Астрономическая игра, содержащая первоначальные понятия о шарообразности земли, о главных точках и кругах сферы, служащих к объяснению суточного и годового обращения земного шара. М.: в тип. Н. Степанова, 1845.

Атеней русской истории. Игра, в которой дети легко знакомятся с главнейшими чертами русского бытописания. М.: Изд. Д.И. Трегубова; в тип. Н. Степанова, 1844.

Аэробелло. Сражение воздушных флотов / Сост. К.Я. Магалиф. СПб.: Изд. склада учеб. пособий и занятий, [б.д.] (нач. XX в.).

Бабка-угадка, новая русская детская игра научного направления, приуроченная к развитию мысли, воображения, знания и памяти / Сост. и рис. М. Евстигнеев. М., 1877.

Базар, общественная игра. Рига, 1894.

Балагур, или Новые рассказы косморамщика. Объяснение к 16 картинкам, находящимся в космораме. СПб.: издано и изготовлено Карлом Губертом, 1851.

Бег велосипедистов. М.: Тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Бег велосипедистов. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Бега. Новая оригинальная игра. Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).

Бой за позиции / Автор М. Соколович. СПб.: СПб. мастерская уч. пособий и игр, 1897.

Большая игра в лото, состоящая из раскрашенного плана, верно представляющего театр войны, снятый с натуры, из 24 солдат и мешка, заключающего в себе 90 шашек лото. [б.м.], 1850.

Большая охота. СПб.: Лит. П. Вдовичева; в тип. К. Крайя, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Большое военное лото. М.: Лит. Э. Лилье, 1856.

Большой маскарад. Новая картонажная игра для забавы и увеселения детей, со многими искусно литограф. и раскрашенными фигурами и декорацией. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1854.

Ботаническое лото в рисунках с описанием, приспособленным к детскому возрасту / Сост. и рис. М. Евстигнеевым. М.: в тип. Индриха, 1875.

Буквы-картинки, учебное пособие для обучения грамоте, по системе Ф.Ф. Розенера / Рис. В.С. Шпака. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

В деревне. Складные фигуры людей и животных. Рассказ о том, как устроить из бумаги деревню А. Алтаева. СПб.: Изд. журнала «Игрушечка», 1898.

В звездном мире. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

В тыл и фланги! Новая военная игра. [б.м.]: Изд. «Песталоцци», 1914.

В цирке. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1894.

Ванька-трубочист. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.

Велосипедная игра. [М.]: Лит. И.И. Кланг, 1882.

Велосипедная игра. М.: Тип. В.А. Гатцук, 1887.

Венок. Новая игра в память И.С. Тургенева. СПб.: Изд. Б.И. Шайкевича, 1884.

Веселая крестьянская свадьба. Занимательная игра в домино [б.м.], [б.д.] (сер. XIX в.).

Веселая игра в обезьяны Лотара Меггендорфера. Рига: Кальнин и Дейчман, 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Веселая таблица умножения. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Веселый повар. Рига, 1905.

Веселый попрошайка. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Вечер в цирке. Веселое представление наездников, клоунов и акробатов. В подвижных картинках / Текст К.Н. Льдова. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1886.

Вечера на хуторе близ Диканьки. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Виктория или война буров. Новая военная игра. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900 (на рус., нем. и фр. яз.).

Взятие крепости. Новая игра. [б.м.], 1855.

Взятие редута. [СПб.]: Лит. Вдовичева; тип. К. Крайя, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Вниз по матушке по Волге. М.: Детский мир, 1911 (2-е изд., 1915).

Воздушный бой / Сост. А.Д. Малиновский. [б.м.], 1910.

Военная игра с вознаграждением / Грав. Ал. Афанасьева. [б.м.], 1857.

Военный, передеваемый костюм. [б.м.]: Изд. А. Посева, 1853.

Военный театр для детей в двух переменах. СПб.: в литограф. М. Тюлева; изд. К. Шрейдера, 1854.

Военно-морская игра. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).

Волк и овцы. М.: Изд. токарно-механической мастерской А.И. Мельникова, 1884.

Волки и овцы. Новейшая игра для детей. М.: Литограф. М. Шамина, 1867.

Волшебник Гролино, или торжество братской любви Линдора и Алины, с механическими подвижными картинками, представляющими разные волшебные превращения, производимые благодетельной волшебницей Нирою / Пер. с фр. М.: в тип. Лазаревых, 1835.

Вопросы и ответы / Сост. Л. Смольянинов. М.: Типолит. А.В. Дитмар, 1882.

Вопросы и ответы. 500 вопросов, специально для этой цели подобранных / Сост. М.И. Фейгин. Вильна, 1900.

Восстание в Индии. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).

Всемирная выставка в Париже. Рига: К. и Д., 1900 (на рус., нем. и фр. яз.).

Генеральный штурм крепости. М.: в тип. К. Индриха, 1879.

Герои Пушкина. Общественная игра. СПб.: Изд. мастерской уч. пособий и игр, 1900.

Географическая игра в карты, или Способ научиться самим собою географии, располагая на столе к северу 37-ю государственных карманных ландкарт по приложенному при оных плану с показанием столиц, рек, границ и пространства земель по назначенным градусам и компасам, показующим Север. При чем приложены объяснение слов содержащихся в географии и наставление как располагать географическая карты. Соч. провинциального секретаря Ивана Тодорского. М.: в Сенат. тип., 1798.

Географическая игра для детей / Сост. Ф. Студитским. [б.м.], 1859.

Географическая игра, или Складная ландкарта. СПб.: Изд. К. Губерта, 1849.

Географический учитель, или Новейший способ самим собой научиться всеобщей географии. Для всякого возраста и состояния людей. В 3-х видах: I) игра в компании, II) игра учительская, III) забавная игра в заклады и штрафы, по описанию народов пяти частей света, с пирамидою. С 32 гравированными

картинами, представляющими национальное их одеяние, и 6-ю географическими ландкартами всех частей света и глобусами. М.: в Универ. тип., 1814.

Географическое лото / С пред. Ф. Аргамакова. СПб., 1870.

Географическое лото для детей, состоящее из 25 карт, с 300 номеров. Названия различных мест земного шара, выбранных преимущественно из России и других государств Европы, а также из Азии, Африки, Америки и Австралии, с приложением указателей, чем эти места знамениты и где именно находятся, т.е. в какой части света, в каком государстве, при какой реке и т.п. М.: Изд. А.В. Морозова; в тип. Ал. Семена, 1859.

Географическо-статистическое лото Российской империи, или новейшая детская игра для легкого и неприметного изучения географии, состоящая из 36 карт и 864 марок. М.: в Универ. тип., 1833.

Гимнастическая игра. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Главные города европейской России. Игра-пособие для изучения географии с применением электричества. М.: Изд. В. Арзамасова и П. Зеленкова, [б.д.] (нач. XX в.).

Гоголевские типы. Лото. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Гостиный двор / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Гулянье в Павловске, новоизобретенная картонажная игра для забавы и увеселения детей, с многочисленными раскрашенными фигурами и декорацией, представляющей Павловский вокзал, срисованный с натуры / Сост. и изд. Нелюбовым. СПб.: в тип. Военно-учебн. заведений, 1842.

Гулянье на искусственных минеральных водах, близ Новой деревни, в Санкт-Петербурге, изд. К. Губертом. СПб.: в тип. Штаба военно-уч. заведений, 1852.

Гулянье под качелями на святой неделе в С.-Петербурге. Новая картонажная игра, изданная и изготовленная Карлом Губертом. СПб., 1848.

Гулянье под качелями на Святой неделе на Исакиевской площади в С.-Петербурге. Новое занимательное увеселение для детей. Изд. И. Трухачевым. [б.м.], 1849.

Гусек, занимательная детская игра / Сост. А. Рачков. М.: Изд. А.И. Мельникова, 1881.

Гусек. М.: Изд. Н.Я. Симонович, тип. И. Сытина, [б.д.] (1880-е).

Гусек, или путешествие в город. [СПб.]: Изд. П. Вдовичева; тип. К. Крайя, 1842.

Гусек, или путешествие в Константинополь по Дунаю, совершенное в 60 стихах. Новая увеселительная игра с раскрашенным игорным планом и костю, с марками и фишками. М., 1865.

Гусек или путешествие в столицу, изготовленная с новейшего французского издания К. Губертом. На рус. и фр. яз. СПб., 1852.

Гуси-лебеди — домой, волк под горой! Общественная игра. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1890.

Двоякая скачка: скачка комическая и скачка обыкновенная. М.: Изд. Д.И. Трегубова; в тип. Н. Эрнста, 1853.

День в школе / Автор проф. Гилариус // Задушевное слово. 1909. № 26.

Детская библиотека. Поучительная игра на шести языках / Сост. И.А. Д...а. СПб., 1872.

Детская игра в корабль. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855.

Детская косморамма, состоящая из 13 картин. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855.

Детский театр (5 декораций и 16 фигур). СПб.: изд. худ. А. Лосевым, 1856.

Детский театр с волшебным фонарем. Робинзон в 8 картинах. СПб.: Изд. СПб. мастерской уч. пособий и игр, 1888.

Детский театр. Робинзон Крузо. В 4 картинах. М.: Типолит. В. Чичерина, 1902.

Детский театр / Худ. А. Лосев. СПб., 1856.

Детский театр / Игра, сост. А. Иконниковым. СПб., 1880.

Детский театр с движущимися фигурами. СПб., 1860.

Детский театр. Жизнь за царя и смерть Сусанина. С рассказом / Композиция Миши Евстигнеева. М.: Тип. В.Я. Барбей, 1876.

Детский театр. Руслан и Людмила. Театр. пьеса в 5 д., 12 картинах. [б.м.], [б.д.] (кон. XIX в.).

Детский театр. Сказка о царе Салтане А.С. Пушкина. Театр. пьеса для детей в 7 д., 7 картинах. М.: Детский мир, [б.д.] (нач. XX в.).

Детское волшебное зеркало, или изображение пороков и добродетелей. Игра в вопросах и ответах: Две части в стихах / Сост. Василием Потаповым. М.: Изд. Д. Трегубова; в тип. Лазаревского института восточных языков, 1847.

Детское лото с 8 таблицами, по которым всякий игравший в оное может легчайшим образом выучить начальные слова полной русской и французской азбуки. М.: в тип. И. Смирнова, 1839.

Дитя-россиянин, или Новая географическая игра для детей, служащая им увеселением и наставлением к познанию Государства Российского. Она содержит в себе изображение обитателей каждой губ. в их одеяниях, гербы губ., пределы губ., качество почвы, произведения, уезд. и безуезд. города, реки, озера, места достопримечат. и градусы широты и долготы разных мест губ. / Рис. и сост. И. Гурьяновым. М.: Тип. Института восточных языков, 1830–1832.

Добчинский и Бобчинский. СПб.: Изд. Б.И. Шайкевича, 1882.

Домино и карточная игра. Domino und Kartenspiel. М., 1865.

Домино с онерами. Детская игра. СПб., 1875.

Древние римляне, игра забавная и поучительная для юношества, с большою гравированною и раскрашенною таблицею и изъяснением. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Дружины государственного подвижного ополчения (лагерь и 16 фигур). СПб.: изд. худ. А. Лосевым, 1856.

- Европа. Игра. СПб.: Типолит. Буссея, 1885.
- Европейская война. [б.м.], 1913.
- Египетская пирамида, новая занимательная игра. М.: Изд. Н.Ф. Коноплева, 1871.
- Елка. Детская игра. СПб., 1851.
- Ермак Тимофеевич, завоеватель Сибири. Детский театр в 5 д., с подробным описанием и планом для сцены. М.: Изд. токарно-механической мастерской пособий и детских игр А.И. Мельникова, 1887.
- Железная дорога. Новейшее лото. М.: в тип. Иосельсон, 1889.
- Живописное лото. М., 1856 (на рус., нем. и фр. яз.).
- Живописное лото. СПб.: в тип. Р. Голике, 1886.
- Живые типы Гоголя. М.: Тип. Глазунова, 1912.
- Жизнь лентяев. СПб.: Изд. П.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).
- Загадки. М.: в лит. Шамина, 1854.
- Загадки и ребусы для детей. М.: Лит. А. Жарковой, 1868.
- Загадки, сделанные из басен Крылова. [СПб.: Лит. Никитина], 1850.
- Загадки, сборник ребусов, шарад, загадок и пр. СПб.: Изд. Р. Мерлиной, 1872.
- Загадчик. Игра с 96 картинами / Худ. Панов и Паннемакер. М.: Изд. Тарасенкова, [б.д.] (1890-е).
- Заирче. Новое приятное развлечение для общества или волшебные таблицы, указывающие предназначение счастья и как его достигнуть. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1861.
- Заколдованный лес. Новая оригинальная игра. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).
- Зоологическое лото. [б.м.], 1861.
- Зоологическое лото. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).
- Зоологическое лото с 180 хромолитографированными картинками, содержащими в себе животных, млекопитающих, птиц, рыб, насекомых, пресмыкающихся и мягкотелых. М.: Изд. А. Тарасенковой, 1893 (на рус., фр., нем. и англ. яз.).
- Зоологическая квартетная игра. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).
- Игра в газеты. СПб.: мастерская учебных игр и пособий, 1881.
- Игра в гуси. СПб., 1891.
- Игра в загадки для забавы и увеселения детей, состоящая из 134 картин, из которых 67 с загадками, а 67 с предметами, объясняющими оные, представленные в виде искусно литографированных и раскрашенных картинок: в 2 ч. СПб.: Изд. П. Вдовичева, [б.д.] (1830–1840-е).

Игра в загадки, общественная игра / Картинки исполнены в литографии Штадлера и Паттинота. Рис. В.С. Шпак. СПб.: Изд. СПб. мастерской уч. пособий и игр, 1895.

Игра в молоток и колокол. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра в мурзилку. 1901. Прил. к журналу «Задуманное слово».

Игра в обезьяны. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра в пословицы, с рис. худ-ка А.В. Троицкого. СПб.: Изд. СПб. мастерской уч. пособий и игр, 1900.

Игра в скачки. [М.]: Лит. И.И. Кланг, 1882.

Игра в скачки. М.: Тип. В.А. Гатцук, 1887.

Игра в сражение. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра в школу. Рига, 1890.

Игра в воздушные шары. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра гномы. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра гусек. Описание игры, называемой гусек, или путешествие в город. [б.м.]: Изд. Е. Зиббини, 1831.

Игра гусек. Das Gänse-Spiel. СПб.: Тип. военно-уч. заведений, 1848 (на рус. и нем. яз.).

Игра гусек. Das Gänse-Spiel. [б.м.]: 1869 (на рус. и нем. яз.).

Игра Гусек / Н.Я. Симонович-Ефимова. М.: Изд. т-ва И.Д. Сытина, 1909.

Игра для детей, заключающая в себе краткую историю славнейших в древности особ обоего пола, с их портретами / Пер. с фр. М.: в Универ. тип., 1801.

Игра изобретений. М.: Тип. Вильде, 1894.

Игра кринолины. СПб., [б.д.] (1840-е; на рус., нем. и фр. яз.).

Игра мозаик. Веселая таблица умножения. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра мозаик-рисунки. М.: Изд. А.И. Мельникова; лит. М. Шамина, 1877.

Игра наций. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р.; в типолит. А. Липинского, 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Извивистый гусек или приключения господина Зайчикова. М.: в тип. А. Семена, 1854.

Искусство оживить бумагу. Новое занятие для детей. Самостоятельное изготовление игрушек. [б.м.]: Изд. К.Я. Магалифа, [б.д.] (нач. XX в.).

Историко-географическая игра, или легчайший способ приобрести сведения о замечательных предметах истории, географии и частию первоначальной астрономии. М.: в тип. Н. Степанова, 1845.

Историческая игра для детей, или Новый и самый легчайший способ под видом забавы обучать детей истории / Шмальц М.В. [Schmalz M.W.] Пер. с нем. на рус. язык Михайло Брешковский. Кн. 1–3. М.: в тип. А. Решетникова, 1795.

Историческое лото с портретами государей земли русской. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Как попасть в Москву, объехавши все губернии Европейской России и Кавказа. С гербами губерний. М.: Изд. Тарасенкова, 1897.

Картинное домино. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Картинное лото. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Китайские тени. Новая забавная и увеселительная игра, состоящая из 3-х пьес, с 6-ю переменами декораций к ним принадлежащих, 40 фигурами, изображающими действующие лица. СПб.: Изд. К. Губерта, 1848.

Кожаный чулок. Рига, 1894.

Колокол и молоток. [б.м.], 1899.

Колокольчик и молоток. Общественная игра. Варшава: Изд. Ю. Миллера, 1878.

Комическая скачка с препятствиями. Steeple Chase. Новейшая игра, составленная Евгением Го-Марк. Литограф. с парижского издания. М., 1853.

Комическая скачка с препятствием. Новейшая игра. М.: в тип. В.М. Фриш, 1879.

Комическая скачка с препятствиями. М.: Изд. А. Мельникова, 1883.

Комические приключения путешественника с препятствиями в почтовом дилижансе, на железной дороге и на пароходе. Новейшая занимательная игра / Пер. с нем. Д.А. М.: Тип. В.М. Фриш, 1875.

Конек-горбунок, жар-птица и царь-девица. Игра для детей составлена из сказки Ершова / Д.Ш. М.: Изд. А. Мельникова, 1867.

Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. М.: в Универ. тип., 1868.

Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. М.: в тип. Индрих, 1873.

Конец всему делу венец, игра-путешествие, в которой могут принимать участие 1, 2, 3, 4, 6, 12 и более человек с 83 картинками и двумя косточками. СПб., 1851.

Косморама, новая детская игра / Сост. А. Иконниковым. СПб., 1859.

Косморама днем и ночью / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Конно-образцовый полк. СПб.: Изд. А. Лосева, 1857.

Конфетка и розга, новая игра для детей всякого возраста. М.: в тип. Ио-сельсон, 1889.

Красная пушка (турецкий лагерь, 2 пушки и 18 фигур, пеших и конных, и книжка с объяснением) / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Краткое истолкование почтовой или путешественной игры, с коей 2, 3, 4, 6, 12 и множество особ могут иметь участие / Пер. с нем. М... М.: в тип. А. Решетникова, 1792.

Крепость. Двучлиная игра. Варшава: Изд. Ю. Миллера, 1878.

Круглое лото / пер. с фр. [б.м.], 1855.

Кто обманет время — получит награду. Веселая и наставительная игра для детей всякого пола и возраста, с приложением книжки, содержащей стихотворения некоторых русских писателей, описывающие четыре времени года. М.: Изд. Осипа Пермякова; в тип. А. Семена, 1848.

Лабиринт. [б.м.], 1864.

Ландшафт-лото. Loto en Paysages. Edition Van Dohlen. Печатано в СПб., 1858 (на рус., нем. и фр. яз.).

Меандр. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1896.

Лейб-гвардии гусарский полк. СПб.: Литограф. А. Иконникова, 1855.

Летняя колония. Рига: в типолит. А. Липинского; изд. Ф. и Л.–Р., 1894.

Лисица и куры или куриный двор. Новая игра. Рига: Кальнин и Дейчман, 1899 (на рус., нем. и фр. яз.).

Лото. [б.м.], 1915.

Лото. М.: Литограф. А.И. Мельникова, 1886.

Лото, служащее к изучению французской азбуки и слов, в картинах, изображающих ремесла, наук, искусств и другие с названием их на французском и русском языках. М.: печ. в литогр. Шамина, 1863.

Лото в загадках. Педагогические игры. Гольман. К.: Изд. Гольман; тип. окруж. штаба, 1877.

Лото в картинах. СПб.: в тип. Э. Лиснера и Ю. Романа, 1884.

Лото для детей, основанное на умственном вычислении процентов. [б.м.]: в тип. А. Кулакова, 1849.

Лото-загадки. Образовательная игра для детей / Сост. В.А. Попов. [б.м.], 1905.

Лото-питореск на нем., рус. и фр. языках с живописным изображением различных предметов: естественной истории, математики, оптики, астрономии и т.п. М.: в тип. Т. Волкова, [б.д.] (сер. XIX в.).

Лото из картин животных. Рига, 1903.

Лото племен и народов. Этнографическая игра для детей, состоящая из 12 карт с 144 названиями различных племен и народов, с описанием их быта, нравов, обычаев и религии / Сост. И. Кондратов. М., 1897.

Лото пословиц. [М.]: Детский мир, 1911.

Лото с механическими карикатурами. [б.м.], 1899.

Мазай и зайцы. Складные картинки. [б.м.], 1899.

Маленький генерал-бас или игра в музыканты / Стихи Птички-невелички. [СПб.]: Изд. Б.И. Шайкевича, [б.д.] (кон. XIX в.).

Маленький человек жив еще. СПб.: Изд. П. Вдовичева; в тип. Крайя, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Маленькие вольтижеры, новейшая занимательная игра для детей. М.: в тип. М. Шамина, 1867.

Маленькие рыбаки, игра в рыбки. [б.м.], 1899.

Маленькие хозяйки. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Мертвые души. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Морская битва под Порт-Артуром. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Морская игра / Соч. Владимира Войта. СПб., 1846.

Москва в памятниках русской старины, архитектурные кубики для игры и начального знакомства с московскими редкостями / Сост. М. Евстигнеев. М.: Изд. заведения разного рода детских игр с научною целью. А.В. Морозова; тип. И. Индриха, 1880.

Московский Кремль в натуре или модель Кремля / И.И. Башмаков (И. Ваненко). М.: Изд. Дм. Трегубова, 1845.

Московский базар. Новая картонажная игра, с декорациями и фигурами для расставления. М.: Изд. И. Морозова, 1892.

Московский цирк. Стремитесь кверху. М.: Тип. Вильде, 1898.

Московский Цирк. Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, 1915.

Моя лошадка. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Моя типография или как я научилась читать. Новая игра для малолетних / Сост. А. Логинова. СПб. мастерская игр и уч. пособий, [б.д.] (нач. XX в.).

Мяу-мяу. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

На пользу и забаву. Прогулка по Всероссийской выставке 1896 года в Нижнем Новгороде с описанием 120 отделов и экспонатов искусств, фабричной и заводской промышленности, сельского хозяйства и ремесла. Общественная игра. М.: Тип. О.О. Гербека, 1897.

Наполеон Бонапарте. Детская игра. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1851 (на рус., нем. и фр. яз.).

Наполеон / А. Шоттен. Н. Липницкий. [б.м.], 1890.

Народное празднество тысячелетия России. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1863.

Науки в игрушках, развивающие умственные способности и познания детей. Живописное издание / Сост. В. Прохоров. СПб., 1857.

Ненастный день. Рига, 1899.

Неподражаемые акробаты. Лист для вырезания. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Несогласные путешественники по Европе, едущие вместе / Автор И.Н. Кудрин. Нижний Новгород, 1872.

Новая гусиная игра, или кто выиграет Мартынова гуся. СПб.: Тип Департамента народного просвещения, 1831.

Новая и забавная лотерейная игра, состоящая из 60 эмблем с 60 девизами, разделенная на четыре класса / А.П. Сумароков. М.: Тип. Моск. университета, 1764.

Новая игра в вопросы и ответы. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Новая игра в Робинзона. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900.

Новая игра для детей и картины природы и искусств с присовокуплением нравственных стихотворений, изданных С. Глинкою. М.: в тип. А. Семена, 1826.

Новая игра зоологическое лото для детей с описанием характера, образа жизни и местности, где какое животное обитает. Посвящается для пользы и удовольствия умных детей. М., 1872.

Новая игра мозаик. М.: в Универ. тип., 1865 (на рус., нем. и фр. яз.).

Новая семейная игра каприз. Для детей! Для взрослых! СПб., 1881.

Новая увеселительная игра Конек-горбунок, с приложением марок, фишек, игровой кости и плана, заключающего в себе 61 карточку с текстом и объяснением игры в стихах. Составлен из сказки Конек-горбунок, соч. Ершова. М., 1861.

Новая картонажная игра, представляющая Сенную площадь, находящуюся в С.-Петербурге. Приготовлена к изданию Карлом Губертом. СПб., 1851.

Новейшая игра большая охота за оленем. [М.]: Тип. Селивановского, [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Новейшая игра во фронт! Сашка, Машка и Лукашка или опрометчивая шашка. СПб., 1887 (на рус., нем. и фр. яз.).

Новейшая удочная игра. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Новобранцы. Русская общественная игра / Сост. Р.В. Имянитов. Варшава, 1889.

Новобрачные, или деревенская свадьба. Новая игра с двумя костями. СПб.: в тип. Департамента народного просвещения, 1831.

Новоизобретенная игра «Почта или путешествие в город» / Сост. А. Иконниковым. СПб.: в тип. К. Крайя, 1849 (на рус. и фр. яз.).

Новоизобретенная игра физиогномика, или изобретение различных народов, обитающих на земле, с кратким описанием их нравов, обычаев, вероисповеданий, жилья, одежды и образа жизни, расположенных по частям света. Сочинение, служащее к научению юношества к познанию географии и украшенное 32 раскрашенными картинами. [б.м.], [б.д.] (нач. XIX в.).

Новоизобретенный складной глобус, для детей, с астрономической при оном географией, расположенной в вопросах и ответах, служащей легчайшим способом к познанию положения, порядка и движения всех светил небесных в отношении к обитаемому нами земному глобусу и с приложением в 6-ти таблицах изображений систем мира, сферы, всех до сих пор открытых планет, изменений луны и как солнечных, так и лунных затмений / И. Гурьянов. М., 1824.

Новые китайские тени, изготовленные и изданные А. Иконниковым, с 6 раскрашенными, прозрачными декорациями и множеством фигур и теней. СПб., 1884.

Новый механический театр для детей с постановкою на нем трех сцен при помощи 3-х декораций, 5-ти кулис, 41-й хромофотографической фигуры с механизмом / Сост. и изд. А. Иконников. СПб., 1883.

Новый полный оракул, предсказывающий будущее по предложенным вопросам с присовокуплением легчайшего способа гадать и отгадывать на картах, бобах и кофе. М.: Тип. Вильде, 1896.

Новый храм счастья, детская игра, составленная из нравственных примеров с 21 картиною / Соч. Б. Федорова. М.: в тип. Н. Смирнова, 1836.

Новый Эзоп для детей или нравоучительный цветник, с раскрашенными и вырезанными картинками, для составления из них игры, относящейся к басням, переведенный Сергеем Глинкою. М.: Изд. книгопродавца Урбен и К., 1829.

Ноев ковчег. [б.м.], 1899.

Нянина арифметика для детей от 4 до 7 лет / Текст к картинкам сост. А.Н. Канаев. СПб.: Изд. СПб. мастерской уч. пособий и игр, [б.д.] (кон. XIX в.)

Один с сошкой. Семеро с ложкой. Новая современная игра. М.: Литограф. И.А. Морозова, [б.д.] (кон. XIX в.).

Олимпийский цирк. Игра для детей. СПб.: в тип. Штаба военно-учеб. заведений, 1862.

Оракул, лучший советник в самых затруднительных обстоятельствах, отвечающий верно и решительно на все вопросы, до главнейших обстоятельств, в жизни касающихся и согласующихся до мнений знаменитых философов и физиологов Декарта, Бюффона, Лафатера, Галя и Шпурцгейма. СПб.: в тип. И. Бочарова, 1843.

Осада — генеральный штурм и оборона крепости. М., 1856.

Осада крепости. СПб., 1856 (на рус., нем. и фр. яз.).

Осада Москвы. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.

Осада Плевны, новая игра для взрослых. Одесса: Изд. упр-ния общ-ва Красного креста, 1877.

Осада Плевны. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.

Осадная игра. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Открытие Америки. [б.м.], [б.д.] (кон. XIX в.).

Отечественная война 1812–1912. М.: Детский мир, 1912.

Отгадай — не скажу или любопытные загадки с отгадками для смеха и удовольствия. СПб., 1790.

Охота. Новая игра для больших и малых обществ. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1861.

Охота. СПб.: Литограф. М. Тюлева, 1867.

Охота. Рига: в типолит. А. Липинского; изд. Ф. и Л.–Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Охота на лисицу. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Охота на медведя / Худ. А. Лосев. СПб., 1856.

Охота на медведя. Новейшая общественная игра. М.: в литограф. мастерской М. Шамина, 1867.

Охота. Общественная игра. [б.м.]: Изд. Ю. Миллера, 1878.

Памятник Ивану Андреевичу Крылову в Летнем саду / Сост. из памятника, деревьев и тридцати фигур А. Лосевым. СПб., 1857.

Парнас. Литературная игра. СПб.: Изд. Ф.Л. Шлиак, 1891.

Парусная гонка. СПб.: Тип. Тренке и Фюсно, 1891.

Петя и Сеня. Веселые шалости в 35 картинах. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900.

Пифагорово лото / Сост. А.М. Мейер. СПб. мастерская игр и уч. пособий (нач. XX в.).

Подарок детям. Костюмы (с надписью на рус., фр. и нем. яз.) народов всех наций, надеваемых на одно лицо. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1897.

Подарок детям в память 1812 года. 34 гравюры на меди. Карикатуры на Наполеона и его армию, прославление подвига русского народа. Миниатюрные копии с карикатур изв. художника И.И. Терebeneва. СПб.: Изд. Плавильщикова, 1814.

Полезная забава. [б.м.]: Изд. В. Ле-Дантю; тип. И.А. Кулиш, 1863.

Полное географическое лото пяти частей света. М.: Изд. Дм. Трегубова; в тип. Л. Степановой при Имп. моск. театрах, 1861.

Портняжка, или у тебя мои ножницы / Лотар Меггендорфер. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Портретная галерея или историческое лото. М.: Изд. И.И. Котова, [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Поучительная азбучная игра или ящик для чтения всякого возраста / Соч. Ф. Бруннера. СПб.: в лит. Э. Шеффера, 1855.

Поход куда велят. Новая военная игра. СПб.: писано в Военной тип., 1869.

Поход куда велят. Солдатская игра / Сост. А. Погосский. СПб.: Изд. Н. Фену и И. Жуковский, 1879 (переизд. 1915).

Похождения барона Мюнхгаузена. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Праздник в Петергофе. Новая картонажная игра. Игра для забавы и увеселения детей / Изд. и изг. Карлом Губертом. СПб.: в тип. Лея, 1849.

Приключения солдата, новая игра для всех обществ. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1861 (переизд. 1868).

Приступ крепости. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1844 (на рус., нем. и фр. яз.).

Прогулка по зоологическому саду. М.: Детский мир, [б.д.] (нач. XX в.).

Прогулка с детьми в зверинец. Новая картонажная игра с декорацией и раскрашенными фигурками животных. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1884.

Прогулка по зоологическому саду. М.: Детский мир, 1911.

Публичный торг. Рига, 1900.

Путешественник. М.: Изд. Е. Наливайкиной; в печатной типографии, 1849.

Путешествие (Brücke). М.: Литогр. А.И. Мельникова, 1885.

Путешествие вокруг света. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Путешествие вокруг света. Занимательная игра для всех возрастов. М.: Типолит. И.И. Смирнова, 1876.

Путешествие вокруг света. СПб., 1891.

Путешествие в Петербург. Новая игра забавная и полезная. СПб.: Литогр. van Dohlen, 1860.

Путешествие в Париж. М.: в тип. В. Фриш, 1879.

Путешествие в Париж. [М.]: Тип. П.А. Глушкова, 1866.

Путешествие в Париж. Die Reise nach Paris. М.: Литограф. Шамина, 1870.

Путешествие и приключения Робинзона. Новая общественная игра для юношества. [М.]: Тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Путешествие на Мон-Блан. СПб., 1891.

Путешествие на Филадельфийскую выставку. Новая игра для детей. М.: Издание заведения детских игр с научной целью А.В. Морозова; тип. Ф. Иогансон, 1878.

Путешествие по Европе. [М.]: Детский мир, 1911.

Путешествие по России. СПб.: Тип. Министерства путей сообщения, 1873.

Путешествие по России. Хромофотография Н.А. Соковнина. М.: Фабрика образовательных детских игр и учебных пособий в Москве, 1876.

Путешествие по России. [б.м.]: Литогр. «Сотрудник школ» А.К. Залесской, 1885.

Путешествие с препятствием или кто скорее достигнет цели. М.: Изд. токарно-механ. мастерской детских игр и учебных пособий А.И. Мельникова, 1884.

Пути счастья, или счастье улыбается всем сословиям, общественная игра с 12 раскрашенными картинками и большою таблицею. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Пушечная и рыцарская игра / Матерн. СПб.: печ. у Иверсена, 1816.

Прыганье лягушки, или Долго, долго квакушка болела, а теперь уж радостно запела. Рига: в типолит. А. Липинского; изд. Ф. и Л.–Р., 1894.

Пять в ряд. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина. Литограф. Ланцкей и Кульчицкий, [б.д.] (нач. XX в.).

Раешник, веселый детский потешник с картинками. М.: Изд. С.И. Леушина, 1884.

Раешник, новая детская игра, с 12 литографир. картинками / Сост. А. Иконниковым. СПб., 1889 (переизд. 1894).

Раешник, написанный неизвестным автором для бал-маскарада с лотереею 11 февраля 1887 года в пользу охтенского детского приюта. СПб., 1887.

Развлекатель время, товарищ от скуки. Приятно, весело, полезно препровождение времени, игра для всех возрастов обоего пола с фигурами. М., 1893.

Рассказы косморамщика, или Объяснение к 16 картинкам, находящимся в космораме. СПб.: Изд. К. Губерта, 1848.

Римский карнавал, изданный Карлом Губертом. Взят из римского карнавала или италийской масленицы. СПб., 1850.

Рич-рач или лошадки. Рига, 1894.

Рич-рач. Любимая детская игра. М.: Детский мир, 1911.

Рыбак и рыбка. [М.]: Литогр. Шамина, 1879.

Робинзон. Драма в 5 д. Рига: Изд. игруш. фабрики Фиреке и Лейтке, 1896.

Робинзон Крузо, новая игра. СПб.: в тип. Департамента нар. просвещения, 1831.

Русская деревня. СПб. мастерская уч. пособий и игр, 1890.

Русская азбука из кусков на древе. [б.м.]: Изд. А. Иконникова, 1866.

Русская (французская) складная азбука / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Русские качели на Всемирной выставке 1900 года. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900.

Русские литераторы. Игра. Для взрослых и детей старшего возраста. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1878.

Русские литераторы. Настольная игра-квартет карточного типа. СПб.: Изд. мастерской игр и учебных пособий, 1902.

Русские святки / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Русский праздник в Красном селе, украшенный русскими национальными плясками и сельскими строениями / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Русский сельский праздник, или Деревенское гулянье. Новая картонажная игра, изготовленная и изд. А. Иконниковым. СПб., 1849.

Русский сельский праздник в Новой деревне / Рис. на камне и изд. П. Вдовичев. СПб., 1844.

Русско-историческая игра. К.: Изд. В. Павленко, 1912.

Русско-турецкая война. [М.]: Литогр. Шамина, 1877.

Рыболов-любитель. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

С поездом «Молния» из Петербурга в Константинополь. Занимательная игра для взрослых и детей. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Сахипа. Варшава, 1895.

Свадьба в деревне. [СПб.]: Изд. Вдовичев, [б.д.] (1830-е; на рус., нем. и фр. яз.).

Сельский праздник в Швейцарии в бернском кантоне (игра в картинках). [СПб.:] в тип. К. Крайя, 1850.

Синопское сражение с призами. Новейшая игра. [б.м.]: Изд. С.И. Трухачева, 1853.

Сказочный мир. [М.]: Тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Скачка с препятствием. М.: Изд. С. Свиридова, 1890.

Скачка с препятствиями. Новая игра. М.: Изд. В. Алексеева, 1853.

Скачки с препятствием. СПб., 1852.

Скачки с препятствием. [Варшава]: Мастерская и склад педагогических игрушек и общепотребительных игр А.И. Висьняковского в Варшаве, 1889 (на рус. и нем. яз.).

Скачки, новая общественная игра. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885.

Скачки. Новая оригинальная игра. Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).

Складная карта Европы для детей. Географическая игра / Сост. А. Лосевым. СПб.: в тип. Королева и комп., 1855.

Складные разрезные карты земного шара, пяти частей света и России. [б.м.], [б.д.] (1850-е).

Слома голову!!! Или всемирный рекорд на велосипеде. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.

Смех и небылица, новая литературно-коммерческая игра. [б.м.]: Изд. Н.А. Калашникова, 1871.

Смешной мальчик / Сост. худ. А. Лосевым. [б.м.], 1856.

Состязание на велосипедах. Новая общественная игра. Ревель: Тип. А. Миквица, 1890.

Сражение в воздухе. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).

Страна преизобилия. Рига, 1905.

Счастье захочет, в окошко вскочит. Новая игра в пословицы / Сост. П. Чистосердовым. М., 1869.

Театр теней. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Тени, новая игра для детей / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Тиддледи винкс. Блошки. Рига, 1880.

Типы народов. Картины для складывания. М.: Изд. Тарасенкова, [б.д.] (1890-е).

Тише едешь — дальше будешь. Известная интересная игра. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).

Тогуз-Кумалак. Киргизская народная игра. СПб.: Изд. СПб. мастерской учебных пособий и игр, 1888.

Тотализатор или скачка с препятствиями. Новая общественная игра. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Трамвай-лото. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (1910-е).

Туристы. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1895 (на рус. и нем. яз.).

Тысяча лет России. Историческая игра для детей. [СПб.]: Изд. М.О. Вольфа, [б.д.] (1890-е).

Флирт цветов. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Флора. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Флора-отгадчица. Совершенно новая картонированная игра для всех возрастов, даже для взрослых. [б.м.], 1859.

Фортуна акробатов, или игра с шариками. [б.м.]: Изд. игрушечной мастерской Г.И. Чукардина, [б.д.] (нач. XX в.).

Футбол. Новая модная игра. М.: Детский мир, 1911.

Характеристика наших знакомых и советы им в пословицах и поговорках русского народа, общественная игра для взрослых. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Храм щастия. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Цап-царап. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Царскосельская железная дорога, новоизобретенная картонажная игра для забав и увеселений детей со многими литографическими и раскрашенными фигурами / Сост. и изд. Нелюбовым. СПб.: в тип. Военно-учебных заведений, 1847.

Царскосельская железная дорога / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Цветы для юношества. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Цепкая обезьяна. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.

Цирк. Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, 1915.

Шерлок Холмс. М.: Детский мир, 1912.

Шест балансирный. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1896.

Шипка. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.

Через Сан-Готгард из Берлина в Милан. [б.м.], 1899.

Черный Петр. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Четыре семейства рыцарей, новоизобретенная игра для общества от 3 до 8 особ. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Четыре человека в ряд. Vier Mann hoch. Quatre Hommes / Автор Van Dohlen. СПб., 1858 (на рус., нем. и фр. яз.).

Экзамен. Универсальная общественная игра / Сост. В.Р. Имянитов. Варшава, 1890.

Юность, новая общественная игра для всех возрастов. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Я загадаю, а ты отгадай. М.: Детский мир, 1911.

Японская гвардейская эпоха. [СПб.]: Изд. М.О. Вольфа, 1905.

20 000 лье под водою. [М.]: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

100 шарад. М.: Изд. Г. Арондова, 1904.

Детские настольные игры советского периода (издания до конца 1950-х годов)

- Автогонки Москва — Ленинград. [б.м.], [б.д.] (1920-е).
Автодор. [б.м.], [б.д.] (1920-е).
Азбука лото / Сост. Я. Том для детей младшего возраста. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).
Азбука Морзе. Настольная игра / Сост. А. Маркович. [б.м.], 1938.
Азбука на кубиках / Ред. О.А. Дьячкова, худ. Н.Э. Гамбургер. Л.: Ленгорлит, 1940.
А ну-ка сложи. М.: Цех игрушек переплетной фабрики Таганского промтреста, 1938.
Артиллерийский бой: Новая игра / Автор В. Кессельман. Л.: Начатки знаний, 1928.
Атака. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).
Аэроплан на мирной работе. [б.м.]: Книгопечатня, 1930.
Аэропорт / Худ. В.Н. Добровольский. Автор А.П. Зак. [б.м.], [б.д.] (1930-е).
Барьерный бег. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
Басни Крылова. Теневой театр. М., 1945.
Башня успеха. Игра-конструктор / Автор И.Р. Белопольский. М.: Сотрудник, 1939.
БГТО. Будь готов к труду и обороне. Физкультурная игра / Автор Сильвия Кофман. Худ. Б. Милевский. Л.: Изд-во Ленсовета, 1932.
Береги здоровье. Новая гигиеническая игра. [М.]: Детское творчество; типолит. Дунаева, 1927.
Берегись трамвая. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).
Беспризорные / Рис. Ю. Лемана. М., 1927.
Ботаническое лото / Автор Е.И. Тихеева. [б.м.], [б.д.] (1930-е).
«Бой». Осоавиахим — опора мирного труда и оборона СССР / Автор Б. Зикеев. Инж. С. Ванцвайг. [б.м.], [б.д.], 1937.
Бой дальневосточных партизан с японскими интервентами в 1922 году. [б.м.], 1938.
Бой красных и синих (КРИС) / Сост. А. Боголюбов-Шампаньер. Военная игра под ред. Л. Ключева. Л.: Дом печати, 1931.
Бой отрядов / Автор А.В. Татаринев, худ. Р.Р. Фреш. Л.: Ф-ка Детиздата, 1939.
Бой отрядов / Автор Н. Шабанов. Чертил В. Стратонович. Л.: Дом печати, 1931 (2-е изд., 1934).
Будем парашютистами. [М.; Л.]: КОИЗ, 1938.
Будь готов / Автор С.Д. Хальский. Л.: Литотипопр. «Красный печатник», 1925.
В Индию / Автор Гордонов. [М.; Л.]: КОИЗ, 1937.

В колхоз. Новая игра / Сост. В.И. Бурнштейн, полит. момент игры и полит-редакция М.В. Небезин. М.: Ф-ка «Детское творчество», 1930.

В лес за грибами. Образовательная игра / Сост. И.Р. Белопольский. Л.: «Начатки знаний», [б.д.] (1920-е).

В лесной глуши. Игра для детей от 7 лет / Автор О.А. Дьячкова. [М.; Л.]: КОИЗ, 1936.

В лесу и на озере. Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста / Автор Л.В. Корнилова, худ. Д.И. Меньшиков. М.: КОИЗ, 1938.

Вертолина / Л. Кассиль. Л.: Артель «Канцпром», 1939.

Веселая прогулка. Постановка для теневого театра / Текст О. Высотской. Рис. А. Верхоланцевой. М.: Центр. дом худож. воспитания детей, 1939.

Веселые велогонки / Автор и худ. С. Давыдов. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Веселый Петрушка. Игра для детей дошкол. возраста / Худ. Т.Н. Шевченко. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Виды транспорта, электрифицированная игра. М.: Сектор техучпособий, 1936.

Водными путями по СССР / Автор Н. Токарская. Худ. Р. Иванчук, В. Кулик. [б.м.], [б.д.] (1930–1950-е).

Военно-морская игра. М.: Детское творчество, 1928.

Военно-морской флот. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1940-е).

Воздушный бой. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).

Вокруг света по пятиконечной звезде: Новая географическая игра / И.Р. Белопольский. Л.: Начатки знаний, 1925.

Вопросы-ответы. Л.: Ленгорлит; тип. «Советский печатник», 1935.

Ворошиловские всадники / Худ. В. Добровольский. М.: Кооп. изд. «Маяк», [б.д.] (1920-е).

Времена года. Лото / Автор Н.А. Лоев. Прилож. к журналу «Искорка». 1928. № 2.

Времена года. Игры детей разных времен года. Мастерские худ. игрушки / Автор А. Абрамова. [б.м.], 1947.

Всегда готов. Пионерская игра / Автор С. Палепа. Л.: Начатки знаний, 1925.

Выше всех / Автор Л. Раутсеп. Л.: Изокульт, 1939.

Где это растет / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Веселовский. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.

Географическая игра. Л.: Начатки знаний, 1924 (2-е изд., 1929).

Географическая мозаика / Сост. Г. Гоберман и Э. Гуревич. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Головоломки, задачи, занятия со спичками / И.Р. Белопольский. [б.м.]: Изд. госуд. карточной монополии; Н.К.Р. С.С.С.Р; Комитет по игрушке, 1935.

Готов к труду и обороне // Огоньки. 1932. № 7.

- Грязнулю — на черную доску. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Делу время, а потехе час // Минский Е.М. Пионерская игротека. М.: Моск. гор. дом пионеров, 1962.
- День леса. Художественная игра-лото. Л., 1930.
- Дети народностей. Настольная игра для детей дошкольного возраста / Автор Н. Поспелова. Рис. Б. Покровского. [б.м.], [б.д.] (1920-е).
- Дети разных стран. Кубики. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Дети Советского Союза. Прилож. к журналу «Искорка». 1929. № 11.
- Детский сад. Лото / Сост. Е.И. Тихеева. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).
- Детское домино. Транспорт. Л.: Лен. полиграф. фабрика, 1946.
- Детство и юность земли. Образовательная игра для клуба, школы и семьи, для детей старшего возраста и взрослых. Л.: Начатки знаний, 1924.
- Догнать и перегнать. Л.: Дом печати, 1931.
- Ежик, игра для детей младшего возраста / Автор Е.И. Тихеева. Худ. В. Ко-нашевич. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).
- Живые буквы / О. Дьячкова. [б.м.], [б.д.] (1930-е).
- За власть советов. Шаг назад — два шага вперед. Новая рев. игра / Сост. Г.А. Палепа. [б.м.], [б.д.] (1920-е).
- Зайчики. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Заяц-Егорка / Рис. Е.Н. Павловой. Л.: Полиграф. фабрика ЛОУПП, 1940.
- Звезда / Автор Касаткин. Худ. Мельников. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).
- Звери в клетке / Сост. Г. Серебряков и Г. Назаров. [б.м.], [б.д.] (1930-е).
- Золотая рыбка / Сост. В. Луцкий. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).
- Зоологическое лото. [б.м.]: Труд и творчество, [б.д.] (1930-е).
- Зоологическое лото. Животные разных стран / Автор-худ. В.А. Ватагин. [б.м.], 1939.
- Зоологическое лото / Автор А. Крещановская. М.: Полиграф. ф-ка, 1948.
- Зоосад / Автор С.В. Родионова, худ. М.М. Далькевич. Ред. А.С. Браун-Гер-бо. [б.м.]: Изд. Гос. карточной монополии; Н.К.Р. С.С.С.Р., 1935.
- Игра парами / Автор Е.И. Тихеева. Л.: Изд. артели по изготовлению уч. по-собий им. А.М. Калмыковой (1920-е).
- Играют и работают. Настольная игра для детей дошкольного возраста. Лото малышам / Автор Н. Поспелова. Рис. Н. Козловой. М.: Госиздат, 1930.
- Игра в слова / Сост. А. Маркович. Л., 1938.
- Игрушечный театр журнала «Мурзилка». Золотой мусор / Автор Д. Зилов. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Из Саара в Москву // Мурзилка. 1936. № 2.
- Изучай азбуку Морзе / А.Н. Пополов. Харьков: Осоавиахим, 1936.
- Жучка, рассказ в картинках / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Гуро-вич и Сушкевич. Обложка Ушакова. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.

- Как ходить по улице. [б.м.]: Труд и творчество, [б.д.] (1930-е).
- Картинное лото / Под ред. В.М. Чистякова. Текст В. Осеевой. М.: Детская литература, 1957.
- Картонное лото на пяти языках / Худ. Сорокин. [б.м.], [б.д.] (1930-е; на рус., нем., англ., фр. и исп. яз.).
- Катехизис безбожника. Практическое пособие для религиозных кружков в рабочих, красноармейских и сельских клубах / Сост. С. Чаров. Под ред. проф. Третьякова. [б.м.], 1928.
- Кегли, игра // Мурзилка. 1932. № 2.
- Кино-лото. [М.; Л.]: КОИЗ, 1938.
- Колобок. Игра для детей / Сост. В.В. Доброклонский. [б.м.], 1939.
- Комсомольские шахматы. Новая революционная игра / Сост. А. Волин. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).
- Котя-котенька-коток. Настольный театр для маленьких детей. М.: Фабрика настольно-печатных игр, 1947.
- Кошка и мышка. Игра для детей от 6 лет / Автор Л.И. Проскуровская. Худ. К.М. Гольдштейн. [б.м.], 1936.
- «Красин» и «Малыгин». Полярный поход советских ледоколов. [б.м.]: Типолит. «Вестник Ленинградского совета»; изд. Осоавиахим, 1928.
- Красная армия / Сост. В. Лейкина. Под ред. Г.А. Вещезерского. Л.: Т-во «Изо», 1931.
- Красная армия. Лото / Худ. Н.В. Фидлер. [б.м.]: Ф-ка Универпрома, 1938.
- Красноармейцы. Лист для вырезания / [б.м.]: Ф-ка «Детский труд», [б.д.] (кон. 1920-х).
- Красные и белые. Военно-стратегическая игра / Сост. С.А. Палепа. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Крепи оборону СССР / Авторы Камфер и Ционская. [б.м.]: Артель «Коперигрушка», [б.д.] (1930-е).
- Кто бригадир. [б.м.]: Ф-ка политехнических игрушек «Друг детей», [б.д.] (1930-е).
- Кто кого (соревнование двух систем на политической арене). Новая массовая иллюстрированная политигра. Л.: Дом печати, 1931.
- Кто лучше знает басни. [б.м.]: Ломоносовская артель «Рассвет», 1959.
- Кто поймает. Магнитный аквариум / Сост. С.Д. Хальский. [б.м.]: Труд и творчество, [б.д.] (1920–1930-е).
- Кто соберет. [б.м.]: Труд и творчество, [б.д.] (1930-е).
- Кто чем работает. Настольная игра для детей дошкольного возраста / Н. Поспелова. Худ. Кондратьев. М.: Гос. изд-во, 1930.
- Кубики со стихами / Автор А. Браун-Гербо. [б.м.], 1948.

Ку-ка-ре-ку. Игра для детей от 2 до 5 лет / Автор В.М. Федяевская. Худ. А. Брей. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Кыш-кыш — домой. Игра для детей от 5 лет и выше / Автор Н.М. Шульман, худ. Г.С. Якубович. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Лагерь пионеров. Прил. к журналу «Искорка» за 1924 год. М.: Типолит. Ковыкова и Козочкина, 1924.

Ледовое побоище / Худ. Фомичев. [М.; Л.]: КОИЗ, 1938.

Ледокол «Красин» / Сост. Е.Е. Тамручи. Л.: Начатки знаний, 1929.

Ледокол «Красин». Игра — спасательная экспедиция в Арктику / Сост. В.И. Бурштейн, А.И. Крутихина. Худ. Н.А. Мусатов. [б.м.]: Ф-ка общеобразовательных игр «Детское творчество», 1930.

Ленин у детей. Л.: Начатки знаний, 1927 (кубики).

Ленинград. Архитектурно-историческая игра / Автор Э.В. Герман, Б.А. Храповицкий. Худ. А.П. Корзов, Л.А. Корзова. [б.м.], 1947.

Летающие колпачки. [М.; Л.]: КОИЗ, 1940.

Лилин домик. Игра для детей младшего шк. возраста / Рис. Е.Н. Павловой. Л.: Полиграф. фабрика ЛОУПП; НКМП, 1940.

Лисица и виноград. Л.: Ленгорлит, 1939.

Лото иностранных языков с текстом на рус., нем., англ. и фр. яз. / Под ред. С.А. Манштейна. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Лягушки-попрыгушки / Автор и худ. Ю. Бугельский. М.: Мосгорполиграфпром, 1954.

Мальши / Автор В.А. Мещеряков. Худ. В.П. Викторов. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Мальши зоопарка / Худ. Д. Горлов. М.: Ф-ка настольно-печатных игр, 1947.

Мавзолей (лист для моделирования). [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Меткие стрелки / Автор В. Кристалинский, худ. Г. Карлов. М.: Краснопресненская ф-ка настольно-печатных игр, 1951.

Меткий стрелок. Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1929. № 3.

Мозаика. Складывание узоров. Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1929. № 7.

Морская игра. Гонка под парусами. Л.: Изд. ред. отд. морск. сил РККФ, 1926.

Морской бой. [б.м.]: Труд и творчество, 1924.

Морской бой / Автор К.И. Самойлов. Л., 1926.

Морской бой. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1930-е).

Москва в прошлом и настоящем. Настольная игра для детей старшего возраста / Автор Е.И. Гроздова, рис. Т.А. Мавриной. М.: Изд. полиграф. фабрики Москворецкого района, 1947.

На лыжах. Детская игра. М.: Молодая гвардия, 1927.

На Марсе / Сост. В. Луцкий. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

На разные голоса / Текст М. Зверева. Оформ. А. Гугунава. Прилож. к журналу «Искорка», 1929. № 6.

Набор печатей для составления и разрисования картин из жизни Арктики и эпизодов героического похода челюскинцев / Худ. Владковский. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Нам буржуй не пара / Автор Розонов. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).

Настольный детский театр / Худ. Любимов и Огарев. М.: Ф-ка № 10 Универпрома, [б.д.] (1930-е; «У Лукоморья дуб зеленый», «Сказка о рыбаке и рыбке»).

Настольный планетарий: Игра в 3 ч. / Сост. Я. Горский и Л. Фридман. М., 1931.

Наш зоосад. Сост. Е.И. Гроздова. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Наш наказ советам. [б.м.]: Артель «Труд и творчество», [б.д.] (1920-е).

Наш путь. Новая массовая игра / Сост. В.И. Бурнштейн, полит. момент игры М.В. Невежин. М.: Изд. ф-ки «Детское творчество», 1930.

Наш спорт. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).

Наши картинки. Игра парами / Автор Е.И. Тихеева. Оригинальные рис. В. Конашевича. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Наши соревнования. Художественная игра. Л.: Дом печати, 1931.

Немецкая азбука. Das ABC in Bildern / Рис. М. Малютин. [б.м.]: Изд. Всерос. кооп. т-ва «Художник», 1931.

Новая мозаика / Автор Пospelова. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Новая революционно-стратегическая игра «Интернационал» для игры втроем и вдвоем как шахматы при помощи 32 особых фигур / Сост. В.Э. Кесельман. Общая редакция А.Ф. Ильина-Женевского. Ч. 1: Основная теория. Л.: Изд. Книжного сектора Губоно, 1925.

Оборона крепости. [М.; Л.]: КОИЗ, 1939.

От хлопка к ситцу / Автор А.С. Браун-Гербо. [б.м.], [б.д.] (нач. 1930-х).

Отгадайте, ребята, безбожные загадки / Глязер С. М.: Изд. ЦК ВКП(б) «Правда», 1931.

Охота. М.: КОИЗ, 1938.

Охота, игра для детей среднего и младшего возраста / Автор Б.П. Готлиб. Ред. И.Б. Белопольский. Худ. К. и Э. Васильевы. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Охота на зверей и птиц. Львов: Львовский совнархоз, 1959.

Охотник / Худ. К. Пономарев. [М.; Л.]: КОИЗ; Советский картонажник, 1948.

Охотник. Настольный бильярд. [б.м.], [б.д.] (1930–1940-е).

Охотники и лисицы. Охота на зайцев / Автор О. Иваницкая. К., 1930.

Павел Морозов / Худ. В. Коновалов // Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. М.: Детиздат ЦК ВЛКСМ, 1940.

Палочка-выручалочка. Игра для детей дошкол. и млад. шк. возраста. [М.]: Росгизместпром, 1955.

Панорама «Маевка». Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1930. № 5.

Переполох. Игра для детей дошкольного возраста / Автор О.А. Дьячкова. Худ. Г.С. Якубович. М., 1938.

ПВО. Военная игра / Н. Шабанов, С. Статонович, М. Карпинский под ред. Л. Ключева. Л.: Дом печати, 1931.

Пионер. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).

Пионерский слет // Огоньки, журнал для детей среднего возраста. Приложение к журналу «Мурзилка». 1930. № 9.

По земле, воде и воздуху — раньше и теперь / Авторы Огарков и Любимов. [б.м.]: КОГИЗ, 1933.

По рекам и каналам СССР. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

По Северному Морскому пути / Автор проф. Богоров. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

По советской Арктике. М.: Ф-ка № 10 треста универпром., [б.д.] (1930-е).

Поймай рыбку. М.: Росгизместпром; Краснопресненская ф-ка настольно-печатных игр, 1951.

Полет на Луну. [б.м.], 1930.

Политдомино. Пятилетка в четыре года / Сост. А. Черняк. Л.: Дом печати, 1930 (3-е изд.).

Политлото. Пути подъема сельского хозяйства и налогового облегчения середняка / Сост. А. Черняк. Л., 1929.

Политлото. С иллюстрациями в красках. Л.: Дом печати, 1931.

Полит-лото и полит-лотерея / И. Чкаников. [М.]: Новая Москва, 1926.

Поповские слезы. Карты безбожника / Сост. Вительс. Рис. И. Смирнова. М.: Военный вестник, 1925.

Поэзия Лермонтова. Наст. игра для детей младшего возраста / Автор-художник Н.В. Фидлер. Игровые варианты и объяснения составила Е.Н. Гроздова при участии кружка затейных ребят Моск. дома пионеров. [М.]: Изд. фабрики настольно-печатных игр, 1941.

Предметное лото. [б.м.]: Ф-ка спортивной игрушки № 2, 1938.

Предметы гигиены. Игра-пособие по грамоте / Автор И.Р. Белопольский. Рис. В. Новорусского, И.Г. Баринаова. Л.: Изд. Ленкультпромсоюза, 1933.

Про ребят и детский сад / Автор Н.М. Шульман. Худ. С.П. Ладыгин. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Прятки. Игра для детей от 8 лет / Автор Н.А. Галузин. Худ. Ле-Дантю. Л.: Советский картонажник, 1939.

Прятки, игра для детей младшего возраста / Худ. Г.С. Якубович. Стихи А.И. Введенского. М., 1939.

Птицеловы. Львов: Львовский совнархоз, 1959.

Путешествие в завтра советской энергетики / Автор А. Фридман. Одесса, 1955.

Путешествие вокруг света в 80 дней Филеаса Фогга. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

- Путешествие на аэроплане по СССР. Географическая игра / И.Р. Белопольский, В.А. Толмачев. Л.: Начатки знаний, 1924 (2-е изд., 1929).
- Путешествие на Северный полюс. [б.м.], 1927.
- Путешествие по Азии. Одесса: ф-ка «Детское творчество», 1931.
- Путешествие по реке. [б.м.], [б.д.] (1930-е).
- Путешествие по СССР / Автор Н.А. Леман. Прилож. к журналу «Искорка». 1928. № 1.
- Пятилетка / Сост. А. Вишневикий // Затеишник. 1930. № 11.
- Радиопередача. [б.м.], [б.д.] (1920-е).
- Разведчик. Игра / Сост. А.В. Куклин. М.: Гос. военное издательство, 1925.
- Разрезные картинки / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Гурович и Сушкевич. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.
- Рич-рач. «Тише едешь — дальше будешь» / Сост. В. Луцкий. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).
- Рич-рачи. Игра для детей от 7 лет и выше / Худ. Т.В. Земкин. М.: Гос. игрушечная ф-ка, 1937.
- Робинзон Крузо. По Д. Дефо / Переделано на игру С.Д. Хальским. Рис. Т.Н. Евсюкова. [б.м.]: Кооп. т-во «Труд и творчество», [б.д.] (1930-е).
- С кем, с чем и как бороться. М.: Изд. «Комсомольской правды», 1932.
- Самолет «Родина». Постановка для теневого театра / Текст в прозе Н. Саконской. Стихи О. Высотской. Рис. Е. Потехиной. М., 1939.
- Светофор / Автор Ю.П. Долинский. Худ. В.П. Викторов. М.: КОИЗ, 1938.
- Светофор // Затеишник. 1949. № 4.
- Семь барьеров. Занимательная военно-тактическая игра молодежи / Автор Б. Верховский. [б.м.]: Молодая гвардия, 1935.
- Сказка о золотой рылке. Панорама-самоделка / Автор А. Немировский, худ. К. Гольштейн. [М.; Л.]: КОИЗ, 1937.
- Сказка о царе Салтане. Настольная игра по тексту одноименной сказки А.С. Пушкина / Сост. А. Маркович. Л., 1938.
- Сказки Пушкина. Игра для детей мл. шк. возраста. Юбилейное изд. 1837–1937 / Автор и худ. Фидлер Н.В., ред. Гроздова Е.И. [б.м.], [1937].
- Сколько? / Автор А. Браун-Гербо Худ. Е.Г. Морякова. Л.: Полиграф. ф-ка, 1939.
- Скворцы, игра. Бесплатное приложение к «Мурзилкиной газете». 1938. № 3.
- Смычка города и деревни // Затеишник. 1930. № 7.
- Соблюдай правила уличного движения // Игрушка. 1939. № 2.
- Спасение челюскинцев // Мурзилка. 1934. № 10.
- Спасение челюскинцев. Игра для детей от 6-ти лет / Авторы В.М. Федяевская и Н.М. Шульман. Рассказ к игре сост. М. Ивансен. Худ. В.С. Тимирев. Педагог-ред. Е.И. Гроздова. [М.; Л.]: КОИЗ, 1937.

Спешим на выставку / Автор О. Дьячкова. худ. Ю. Черепанов. [М.]: Росгизместпром, 1955.

Сражение в воздухе. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).

СССР. Север. Юг. Восток. Запад. Индустриализация и сельское хозяйство. Книжка игра для детей. ОГИЗ; Молодая гвардия, 1931.

Стоп. Игра для детей от 6 лет / Автор Н.А. Пестов. М.: КОИЗ, 1938.

Сухопутно-воздушно-морская военная игра / Сост. В.Э. Кессельман. Л.: Начатки знаний, 1929.

Тайна пирамиды. Игра первая / Н. Борисов-Владимиров, ил. С. Варича. Приложение: план пирамиды, 2 вращающиеся площадки, 6 карт, 12 пешек, 12 ключей, 6 драгоценностей и правила для 3 игр. Харьков: Изд. А.Х.Ч.У., 1927.

Театр теней по сказкам Ш. Перро. Кот в сапогах / Рис. В.Я. Тарасевой. М., 1946.

Театр теней. Дюймовочка / Рис. В.Я. Тарасевой. М., 1946.

Теневой театр, игра самоделка. Образцы силуэтов к сказке А.С. Пушкина / Авторы Н.Я. Симонович-Ефимова, И.С. Ефимов. М.; Л.: КОГИЗ, 1937 («Сказка о медведихе»).

Терем-теремок. Игра для детей младшего возраста. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Топографическое лото / Сост. В. Свенцицкий. М.; Л., 1931.

Три поросенка / Автор Е.Н. Беспятов. Худ. Г.С. Якубович. М., 1938.

Уголок зоопарка / Худ. Н. Леман. Прилож. к журналу «Искорка». 1929. № 12. Уличное движение. [М.; Л.]: КОИЗ, 1938.

Упрямые козлики / Автор Трофимов. М.: Полиграф. ф-ка Фрунз. р-на, 1947 (кубики).

Филателистическое лото // Затейник. 1940. № 10.

Что ты знаешь о животных. Лото / Автор Файнштейн. Худ. Якубович. [б.м.], 1938.

Хоккей // Огоньки. 1930. № 6.

Хочу знать! Новая игра для дошкольников от 5 до 7 лет / Сост. пед. Е.А. Лученкова. Загадки в стихах С. Федорченко. Тема, трактовка, оформление, игровой процесс С.Д. Хальского. М.: Труд и творчество, [б.д.] 1930-е.

Цап-царап. Лото (1920-е).

Цирк. Альбом для вырезания и выклеивания. М., 1928.

Цирк. Настольная игра / Сост. Ю. Бугельской, стихи А. Кардашевой и Н. Найденовой. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Через полюс в Америку / Автор Белопольский. Худ. Сигалов, Ефимов. Л.: Полиграф. ф-ка, [б.д.] (кон. 1930-х).

Четыре времени года / Автор Брахман. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).

Что нам дают растения / Автор Л.Н. Боткина. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Что это? Ботаническое лото / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Н. Ушаков. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.

Юные санитары. М.: Ф-ка настольно-печатных игр № 3, 1954.

Юные строители / Сост. В.А. Флеров. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Юные туристы, игра для детей ср. шк. возраста / Автор Ю. Промтов. [М.]: Росгизместпром, 1954.

Юный штурман / Авт. Н. Ветохина. Худ. Н. Фомичев. М.: Полиграф. ф-ка № 2; Росгизместпром, 1955.

Я — безбожник / Автор С.Д. Хальский. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

10 головоломок. Игра для детей от 7 лет / Автор Е.Ф. Капланский. Худ. Л.И. Сперанская. Методист-редактор Е.И. Гроздова. М.: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Досуговые сборники, каталоги (с разделами настольных игр), исследования

Альбом чертежей настольных игр. М., 1953.

Белл Р. Энциклопедия настольных игр народов мира. М.: Центрполиграф, 2001.

Веселые игры. Подарок детям. С хромолитограф. карт. М.: Тип. В. Гатцук, 1887.

Вечеринка. М.: Крестьянская газета, 1926.

Вишневский А., Панова Н. Игры юных пионеров. М.: Молодая гвардия, 1934.

Вишневский А.И. Настольные игры-соревнования. М.; Л.: Молодая гвардия, 1929.

Выставка «Искусство в жизни ребенка». СПб., 1908.

Географические игры и занятия. От 8 до 12 лет / Сост. Михайлов. СПб.: в тип. М. Демакова, 1870.

Гершензон М. 33 затей: Вып. 5. М.: Детиздат ЦК ВЛКСМ, 1933.

Горбунова-Посадова Е., Короткова Е. Самодельные игры. Как их делать и как в них играть. М.: Посредник, 1926.

Гроздова Е.И. Настольные игры для дошкольников. М.: Гос. уч.-пед. изд. Наркомпроса, 1939.

Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. М.: Детиздат ЦК ВЛКСМ, 1940.

Два века русского детства. М.: Индрик, 2006.

[Бурнашев В.] Детские: игрушки, театр и камер-обскура. Книжка-гостинец / Соч. В. Бурянова. СПб.: в тип. И. Глазунова, 1837.

Детский мир. Листок международной научно-промышленной выставки. СПб., 1903. № 1–18.

Детский сад в совхозе. Лист для вырезания и склеивания. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Детям хорошую игрушку. Информационный и производственно-техн. сборник НИИ игрушки: Вып. 1. Всесоюз. кооп. изд-во, 1955.

Дома и на воздухе. Детские игры и забавы / Сост. И.К. Кондратьев. М.: П.П. Щеглов, 1894.

Домашняя игротека школьника. Сост. Е.М. Минский. М.: Городской Дом пионеров, 1947.

Дошкольные пособия и игры. Каталог культснаб КОГИЗа. М.: КОГИЗ, 1933.

Друг детей на 1809 год, издаваемый Николаем Ильиным в Москве.

Дьячкова О. Игры школьников. М.: Гос. уч.-пед. изд. РСФСР, 1955.

Затейник. Ежем. журнал Станции детских развлечений ЦК и Наркомпроса. М., 1929–1953.

Зотов Г. В часы досуга. Сборник 150 пионерских шарад, ребусов, задач / С пред. Ник. Солнцева. М.; Л.: Молодая гвардия, 1927.

Игра в жизни школьников. Рекомендательный список литературы. Сост. Е.М. Минский. М.: Московский городской Дворец пионеров, 1974.

Игра и страсть в русском изобразительном искусстве. СПб.: Гос. Русский музей, 1999.

Игровая комната в школе для младших школьников / Сост. Н. Панова. М., 1939.

Игротека. Набор настольных игр и головоломок / Автор и худ. Бедарев. Госкультпросветиздат, 1955.

Игрушки и игры: Каталог-прейскурант производственного объединения «Ленинградская игрушка». Л., 1972.

Игрушки и пособия детского сада. М.: Гос. уч.-пед. изд. Министерства просвещения РСФСР, 1951.

Игры для всех возрастов. СПб.: Тип. военно-учебных заведений, 1844.

Игры, разработанные экспериментальным Кабинетом эксп.-дошк. метод. станции МООНО в 1935 и утвержденные Комитетом по игрушке. [б.м.], [б.д.].

Игры и увеселения молодых девушек / Пер. с фр. М.: в тип. Н. Степанова, 1849.

Игры с игрушками в пионерском лагере и на летней площадке / Сост. Н. Панова. М.: Изд. Центрального дома художественного воспитания детей, 1939.

Интересные игры. Самое приятное прохождение времени в обществе / Пер. с нем. М. Гордон. Варшава, 1905.

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

Как давать детям настольно-печатную игру: Серия листовок к весенне-летней работе дошкольных учреждений московской области. [б.м.], 1933.

Каталог игр и увеселений для детей. Варшава: Изд. Юлиана Миллера, 1878.

- Каталог изделий и изданий магазина «Детское воспитание». М., 1899.
- Каталог игр культурно-просветительного товарищества «Начатки знаний». Л., 1929.
- Каталог образовательных новых игр. Л.: Начатки знаний, 1927.
- Каталог педагогического музея военно-уч. заведений. С пояснительной и руководящей статьёй. СПб.: Тип. Имп. Академии наук, 1872.
- Каталог Первой Всероссийской выставки детских игрушек, игр и занятий. СПб., 1890.
- Качалов К. Домашний досуг. Игры, загадки, головоломки, фокусы, ребусы, настольные игры. Приложение к журналу «Красная деревня». Л.: Изд. Ленobl-исполкома, 1928.
- Квадратный космос и тещин язык. Бумажные игры и игрушки народов мира: Каталог выставки. СПб.: Санкт-Петербургский музей игрушки, 2010.
- Кваснецкий Г., Родин А. Как самим сделать настольные игры. Отдел игры Института методов внешн. работы в Москве. М.; Л.: Молодая гвардия, 1929.
- Колодца Д.А. Детские игры. Их педагогическое и психологическое значение / Пер. с итал. М.: Моск. книгоиздательство, 1909.
- Короткова Е. Как сделать самому различные игры и как в них играть. М.: Типолит. т-ва И.Н. Кушнерев и Ко, 1913.
- Леви С.З. Политико-воспитательные и военные игры. Харьков: Кооплитграф, 1945.
- Лесгилье. Руководство для гувернеров и гувернанток: На рус., нем. и фр. яз. Необходимая настольная книга для каждого семейства, с приб. законов, относящихся к правам и пенсиям лиц, посвятивших себя воспитанию и образованию детей в России. СПб.: Тип. Н. Неклюдова, 1870.
- Литвинский П. Выбор детских игр и игрушек. СПб.: Тип. Е. Евдокимова, 1889.
- Литвинский П. Систематический указатель игрушек, занятий и игр. СПб.: Тип. В. Киршбаума, 1890.
- Магазин детского чтения для развития понятий и образования сердца и нрава. Науки, искусства, путешествия, рассказы, рукоделия и забавы для детей: в 5 ч. СПб.: у книгопродавца В. Полякова, 1841.
- Мексин Я. Книжка-игрушка // Детская литература. 1936. № 9.
- Минский Е.М. Игры и песни октябрят / Вступ. ст. А.Ф. Родина. М.; Л.: Молодая гвардия, 1930.
- Минский Е.М. Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах. Инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр. М.: Гос. уч.-пед. изд. Министерства просвещения РСФСР, 1953.
- Минский Е.М. Пионерская игротека. М.: ЦК ВЛКСМ; Молодая гвардия, 1962.
- На елку. Выбор игр и книг на подарки детям и взрослым, изданных М.О. Вольфом в Гостином дворе в СПб., 1862.

Настольные игры для дружинной и отрядной игротеки. Л.: Лен. дворец пионеров им. А.А. Жданова, 1954.

Новая система воспитания и обучения. Игры по методу Фрёбеля. Харьков: Скалон и Нертовский, 1868.

Обольянинов Н. Заметки о русских иллюстрированных изданиях. Игры детские. М.: Тип. А.И. Мамонтова, 1916.

План выставки игр и занятий по системе Фрёбеля. СПб., 1890.

Попов Г. Об играх забавы, расчета и корысти. Исторические изыскания и современные соображения. СПб.: напечат. в Военной типографии, 1859.

Разные забавы для детей, составляющие приятное и полезное домашнее упражнение, способствующее к образованию юных сердец. Сочинение, изданное в пользу юношества «Другом детей» / Пер. с нем. Ч. 1–4. М.: в Универ. тип, 1801.

Родин А.В. Игры остроумия в клубной работе. Десять вечеров для организаторов массовой работы в юношеских секциях, раб. клубов, комнат молодежи, площадок, домов отдыха, летних экспедиций и прогулок. М.; Л.: Молодая гвардия, 1926.

Рубинштейн Л. Гимнастика ума. М.; Л.: Молодая гвардия, 1930.

Сборник игр и полезных занятий для детей всех возрастов, с предисловием для родителей и воспитателей / Сост. И.Я. Герд. СПб.: Изд. Д.И. Кожанчикова, 1873.

Сборник игр, с указаниями, относящимися к постановке и воспитательно-му значению их / Сост. под ред. Я.И. Душечкина. СПб.: Н.П. Карбасникова, 1903.

Словинский А. Детское чтение и игры, их связь и значение: Педагогический этюд. Тифлис: Тип. канцелярии главноначальствующего гражд. частью на Кавказе, 1888.

Соболев Н. Застольные игры // Игра, непериодическое издание, посвященное воспитанию посредством игры. Изд. театр. отдела нар. комиссариата по просвещению. 1918. № 3.

Собрание игр с описанием их приготовления и употребления / Пер. с иностр. А. Соколовского. СПб.: Тип. Тиблена и Ко, 1861.

Советская игрушка 1920–1950-х гг., из коллекции Сергея Романова. М.: Изд-во «ИНТО», 2001.

Соколов П. История педагогических систем. СПб.: Изд. О.В. Богдановой, 1913.

Соколовский А. Подарок на елку: Описание приготовления и употребления весьма интересных разных игр одиночных, парами и группами. СПб.: Тип. Н. Тиблена. 1869.

Фрёбелевская мастерская и издательство «Детский мир». М., 1914.

Студенецкий Н.В. Игры и развлечения. М.: Госиздат, 1956.

Час досуга: Журнал игр, забав и увеселений. Чтение для русского юношества. Ежемесячное период. издание, предпринятое несколькими русскими дамами. СПб., 1858. № 1–12.

Шабад Е. Игрушки в дошкольном возрасте. М.: Госиздат, 1928.

Шульман Н.М., Любарева П.И. Методика работы с настольной печатной игрой. М.; Л.: КОИЗ, 1936.

Ruger Bruno. Das Buch der Spiele. Berlin, 1950.

Lynne Elliott. Children and games in the Middle Ages. N.Y.: Crabtree Publishing Co., 2004.

Illustriertes Allgemeines Familien Spielbuch. Leipzig, 1882.

Bobbie Kalman, David Schimpky, Tammy Everts. Games from long ago. N.Y.: Crabtree, 1995.

Künstlich Faschenspieler. Wien, 1783.

Lust und Spielhaus. 1690.

Mensch, spiele mich. Gesammelt von Brian Love. Über 40 Spiele aus dem goldenen Zeitalter der Brettspiele. Köln, 1979.

David Parlett. The Oxford history of board games. N.Y.: Oxford University Press, 1999.

Arnold Peter. The Illustrated book of table games. N.Y.: St. Martin's Press, 1975.

Rüdieger Thiele. Das grosse Spielvergügen mit Würfeln, Streichhölzern, Papier, Schachfiguren, Dominos und Labyrinthen. München: Heinrich Hugendubel Verlag, 1984.

Schinkel H. Proletarisches Spiel-Buch. Berlin, 1931.

Тематический указатель настольных игр

(игры даны в хронологическом порядке)

Разрезные картинки, ландшафт-лото, мозаики и фигуры-головоломки

Свадьба в деревне. [СПб.]: Изд. Вдовичев, [б.д.] (1830-е; на рус., нем. и фр. яз.).

Новый Эзоп для детей или нравоучительный цветник, с раскрашенными и вырезанными картинками, для составления из них игры, относящейся к басням, переведенный Сергеем Глинкою. М.: Изд. книгопродавца Урбен и К., 1829.

Ландшафт-лото. Loto en Paysages. Edition Van Dohlen. Печатано в СПб., 1858 (на рус., нем. и фр. яз.).

Четыре человека в ряд. Vier Mann hoch. Quatre Hommes / Автор van Dohlen. СПб., 1858 (на рус., нем. и фр. яз.).

Новая игра мозаик. М.: в Универ. тип, 1865 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра мозаик-рисунки. М.: Изд. А.И. Мельникова; лит. М. Шамина, 1877.

Новая семейная игра каприз. Для детей! Для взрослых! СПб., 1881.

Игра мозаик. Веселая таблица умножения. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Развлекатель время, товарищ от скуки. Приятно, весело, полезно препровождение времени, игра для всех возрастов обоюго пола с фигурами. М., 1893.

Арлекин, новая оригинальная игра для всех возрастов. СПб.: Изд. СПб. мастерской учебных пособий, [б.д.] (кон. XIX в.).

Мозаика. Складывание узоров. Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1929. № 7.

Разрезные картинки / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Гурович и Сушкевич. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.

Головоломки, задачи, занятия со спичками / И.Р. Белопольский. [б.м.]: Изд. госуд. карточной монополии; Н.К.Р. С.С.С.Р; Комитет по игрушке, 1935.

А ну-ка сложи. М.: Цех игрушек переплетной фабрики Таганского промтреста, 1938.

Новая мозаика / Автор Поспелова. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

10 головоломок. Игра для детей от 7 лет / Автор Е.Ф. Капланский. Худ. Л.И. Сперанская. Методист-редактор Е.И. Гроздова М.: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Семейные издания игр в карты, кости и домино

Пушечная и рыцарская игра / Матерн. СПб.: печ. у Иверсена, 1816.

Новобрачные, или деревенская свадьба. Новая игра с двумя костями. СПб.: в тип. Департамента народного просвещения, 1831.

Игра в молоток и колокол. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Четыре семейства рыцарей, новоизобретенная игра для общества от 3 до 8 особ. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра кринолины. На рус., нем. и фр. яз. СПб., [б.д.] (1840-е; на рус., нем. и фр. яз.).

Веселая крестьянская свадьба. Занимательная игра в домино [б.м.], [б.д.] (сер. XIX в.).

Домино и карточная игра. *Domino und Kartenspiel*. М., 1865.

Колокольчик и молоток. Общественная игра. Варшава: Изд. Ю. Миллера, 1878.

Черный Петр. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Картинное лото. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Ванька-трубочист. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896 (вариант «Черного Петера»).

Колокол и молоток. [б.м.], 1899.

Ежик, игра для детей младшего возраста / Автор Е.И. Тихеева. Худ. В. Кошачевич. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Веселый Петрушка. Игра для детей дошкол. возраста / Худ. Т.Н. Шевченко. [б.м.], [б.д.] (1930-е, вариант «Черного Петера»).

Времена года

Кто обманет время — получит награду. Веселая и наставительная игра для детей всякого пола и возраста, с приложением книжки, содержащей стихотворения некоторых русских писателей, описывающие четыре времени года. М.: Изд. Осипа Пермякова; в тип. А. Семена, 1848.

Времена года. Лото / Автор Н.А. Лоев. Прилож. к журналу «Искорка». 1928. № 2.

Времена года. Игры детей разных времен года. Мастерские худ. игрушки / Автор А. Абрамова. [б.м.], 1947.

«Гуляния» (панорамы)

Гулянье в Павловске, новоизобретенная картонажная игра для забавы и увеселения детей, с многочисленными раскрашенными фигурами и декорацией, представляющей Павловский вокзал, срисованный с натуры. Составлено и издано Нелюбовым. СПб.: в тип. Военно-учебн. заведений, 1842.

Русский сельский праздник в Новой деревне / Рис. на камне и изд. П. Вдовичев. СПб., 1844.

Царскосельская железная дорога, новоизобретенная картонажная игра для забав и увеселений детей со многими литографическими и раскрашенными фигурами / Сост. и изд. Нелюбовым. СПб.: в тип. Военно-учебных заведений, 1847.

Гулянье под качелями на святой неделе в Санкт-Петербурге. Новая картонажная игра, изданная и изготовленная Карлом Губертом. СПб., 1848.

Гулянье под качелями на Святой неделе на Исакиевской площади в С.-Петербурге. Новое занимательное увеселение для детей / Изд. И. Трухачевым. [б.м.], 1849.

Русский сельский праздник, или Деревенское гулянье. Новая картонажная игра, изготовленная и изд. А. Иконниковым. СПб., 1849.

Праздник в Петергофе. Новая картонажная игра. Игра для забавы и увеселения детей / Изд. и изгот. Карлом Губертом. СПб.: в тип. Лея, 1849.

Сельский праздник в Швейцарии в бернском кантоне (игра в картинках). [СПб.:] в тип. К. Крайя, 1850.

Римский карнавал, изданный Карлом Губертом. Взят из римского карнавала или итальянской масленицы. СПб., 1850.

Новая картонажная игра, представляющая Сенную площадь, находящуюся в С.-Петербурге. Приготовлена к изданию Карлом Губертом. СПб., 1851.

Елка. Детская игра. СПб., 1851.

Гулянье на искусственных минеральных водах, близ Новой деревни, в Санкт-Петербурге, изданное К. Губертом. СПб.: в тип. Штаба военно-уч. заведений, 1852.

Большой маскарад. Новая картонажная игра для забавы и увеселения детей, со многими искусно литограф. и раскрашенными фигурами и декорацией. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1854.

Гостиный двор / Сост. художником А. Лосевым. СПб., 1856.

Русские святки / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Русский праздник в Красном селе, украшенный русскими национальными плясками и сельскими строениями / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Царскосельская железная дорога / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Памятник Ивану Андреевичу Крылову в Летнем саду / Сост. из памятника, деревьев и тридцати фигур А. Лосевым. СПб., 1857.

Народное празднество тысячелетия России. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1863.

Прогулка с детьми в зверинец. Новая картонажная игра с декорацией и раскрашенными фигурками животных. СПб.: Изд. А. Иконникова. 1884.

Русская деревня. СПб.: Мастерская уч. пособий и игр, 1890.

Московский базар. Новая картонажная игра, с декорациями и фигурами для расставления. М.: Изд. И. Морозова, 1892.

Детские косморамы и теневые театры

Рассказы косморамщика, или Объяснение к 16 картинкам, находящимся в космораме. СПб.: Изд. К. Губерта, 1848.

Балагур, или Новые рассказы косморамщика. Объяснение к 16 картинкам, находящимся в космораме. СПб.: Изд. и изг. Карлом Губертом, 1851.

Детская косморам, состоящая из 13 картин. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855.

Детский театр (5 декораций и 16 фигур). СПб.: изд. худ. А. Лосевым, 1856.

Косморама днем и ночью / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Косморам, новая детская игра / Сост. А. Иконниковым. СПб., 1859.

Детский театр с движущимися фигурами. СПб., 1860.

Раешник, веселый детский потешник с картинами. М.: Изд. С.И. Леушина, 1884.

Раешник, написанный неизвестным автором для бала-маскарада с лотерею 11 февраля 1887 года в пользу охтенского детского приюта. СПб., 1887.

Раешник, новая детская игра, с 12 литографир. картинами / Сост. А. Иконниковым. СПб., 1889 (переизд. 1894).

Китайские тени. Новая забавная и увеселительная игра, состоящая из 3-х пьес, с 6-ю переменами декораций к ним принадлежащих, 40 фигурами, изображающими действующие лица. СПб.: Изд. К. Губерта, 1848.

Тени, новая игра для детей / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Новые китайские тени, изготовленные и изданные А. Иконниковым, с раскрашенными, прозрачными декорациями и множеством фигур и теней. СПб., 1884.

Театр теней. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Театр теней по сказкам Ш. Перро. Кот в сапогах / Рис. В.Я. Тарасевой. М., 1946.

Театр теней. Дюймовочка / Рис. В.Я. Тарасевой. М., 1946.

«Оракулы», «вопросы и ответы», «сфинксы», загадки, пословицы

Отгадай — не скажу или любопытные загадки с отгадками для смеха и удовольствия. СПб., 1790.

Игра в загадки для забавы и увеселения детей, состоящая из 134 картин, из которых 67 с загадками, а 67 с предметами, объясняющими оные, представленные в виде искусно литографированных и раскрашенных картинок: в 2 ч. СПб.: Изд. П. Вдовичева, [б.д.] (1830–1840-е).

Оракул, лучший советник в самых затруднительных обстоятельствах, отвечающий верно и решительно на все вопросы, до главнейших обстоятельств, в жизни касающихся и согласующихся до мнений знаменитых философов и физиологистов Декарта, Бюффона, Лафатера, Галя и Шпурцгейма. СПб.: в тип. И. Бочарова, 1843.

Детское волшебное зеркало, или изображение пороков и добродетелей. Игра в вопросах и ответах: Две части в стихах / Сост. Василием Потаповым. М.: Изд. Д. Трегубова; в тип. Лазаревского института восточных языков, 1847.

Загадки, сделанные из басен Крылова. [СПб.: Лит. Никитина], 1850.

Загадки. М.: в лит. Шамина, 1854.

Заирче. Новое приятное развлечение для общества или волшебные таблицы, указывающие предназначение счастья и как его достигнуть. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1861.

Загадки и ребусы для детей. М.: Лит. А. Жарковой, 1868.

Счастье захочет, в окошко вскочит. Новая игра в пословицы / Сост. П. Чистосердовым. М., 1869.

Смех и небылица, новая литературно-коммерческая игра. [б.м.]: Изд. Н.А. Калашникова, 1871.

Загадки, сборник ребусов, шарад, загадок и пр. СПб.: Изд. Р. Мерлиной, 1872.

Лото в загадках. Педагогические игры. К.: Изд. Гольман; тип. окруж. штаба, 1877.

Вопросы и ответы. Fragen und Antworten. St. Petersburg, 1876.

Вопросы и ответы / Сост. Л. Смольянинов. М.: Типолит. А.В. Дитмар, 1882.

Игра в загадки, общественная игра / Картинки исполнены в литографии Штадлера и Паттинота. Рис. В.С. Шпак. СПб.: Изд. СПб. мастерской уч. пособий и игр, 1895.

Новый полный оракул, предсказывающий будущее по предложенным вопросам с присовокуплением легчайшего способа гадать и отгадывать на картах, бобах и кофе. М.: Тип. Вильде, 1896.

Новая игра в вопросы и ответы. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Характеристика наших знакомых и советы им в пословицах и поговорках русского народа, общественная игра для взрослых. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Загадчик. Игра с 96 картинками / Худ. Панов и Паннемакер. М.: Изд. Тарасенкова, [б.д.] (1890-е).

Вопросы и ответы. 500 вопросов, специально для этой цели подобранных / Сост. М.И. Фейгин. Вильна, 1900.

100 шарад. М.: Изд. Г. Ареондова, 1904.

Лото-загадки. Образовательная игра для детей / Сост. В.А. Попов. [б.м.], 1905.

Я загадаю, а ты отгадай. М.: Детский мир, 1911.

Лото пословиц. [М.]: Детский мир, 1911.

Отгадайте, ребята, безбожные загадки / Глязер С. М.: Изд. ЦК ВКП(б) «Правда», 1931.

С кем, с чем и как бороться. М.: Изд. «Комсомольской правды», 1932.

«Почтовые» путешествия

Краткое истолкование почтовой или путешественной игры, с коей 2, 3, 4, 6, 12 и множество особ могут иметь участие / Пер. с нем. М... М.: в тип. А. Решетникова, 1792.

Игра гусек. Описание игры, называемой гусек, или путешествие в город. [б.м.]: Изд. Е. Зиббини, 1831.

Гусек, или путешествие в город. [СПб.]: Изд. П. Вдовичева; тип. К. Крайя, 1842.

Юность, новая общественная игра для всех возрастов. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра гусек. Das Ganse-Spiel. СПб.: Тип. военно-уч. заведений, 1848 (на рус. и нем. яз.).

Новоизобретенная игра «Почта или путешествие в город» / Сост. А. Иконниковым. СПб.: в тип. К. Крайя. 1849 (на рус. и фр. яз.).

Конец всему делу венец, игра-путешествие, в которой могут принимать участие 1, 2, 3, 4, 6, 12 и более человек с 83 картинками и двумя косточками. СПб., 1851.

Гусек или путешествие в столицу, изготовленная с новейшего французского издания К. Губертом. СПб., 1852.

Извивистый гусек или Приключения господина Зайчикова. М.: в тип. А. Семена, 1854.

Путешествие в Петербург. Новая игра забавная и полезная. СПб.: Литогр. van Dohlen, 1860.

Гусек, или путешествие в Константинополь по Дунаю, совершенное в 60 стихах. Новая увеселительная игра с раскрашенным игорным планом и костью, с марками и фишками. М., 1865.

Путешествие в Париж. [М.]: Тип. П.А. Глушкова, 1866.

Игра гусек. Das Gänse-Spiel. [б.м.]: 1869 (на рус. и нем. яз.).

Путешествие в Париж. Die Reise nach Paris. М.: Литограф. Шамина, 1870.

Несогласные путешественники по Европе, едущие вместе / Автор И.Н. Кудрин. Нижний Новгород, 1872.

Путешествие по России. СПб.: Тип. Министерства путей сообщения, 1873.

Комические приключения путешественника с препятствиями в почтовом дилижансе, на железной дороге и на пароходе. Новейшая занимательная игра / Пер. с нем. Д.А. М.: Тип. В.М. Фриш., 1875.

Путешествие по России. Хромолитография Н.А. Соковнина. М.: Фабрика образовательных детских игр и учебных пособий в Москве, 1876.

Путешествие на Филадельфийскую выставку. Новая игра для детей. М.: Издание заведения детских игр с научной целью А.В. Морозова; тип. Ф. Иогансон, 1878.

Путешествие в Париж. М.: в тип. В. Фриш, 1879.

Путешествие (Brücke). М.: Литограф. А.И. Мельникова, 1885.

Путешествие по России. [б.м.]: Литограф. «Сотрудник школ» А.К. Залесской, 1885.

С поездом «Молния» из Петербурга в Константинополь. Занимательная игра для взрослых и детей. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

На пользу и забаву. Прогулка по Всероссийской выставке 1896 года в Нижнем Новгороде с описанием 120 отделов и экспонатов искусств, фабричной и заводской промышленности, сельского хозяйства и ремесла. Общественная игра. М.: Тип. О.О. Гербека, 1897.

Через Сан-Готгард из Берлина в Милан. [б.м.], 1899.

Ненастный день. Рига, 1899.

Всемирная выставка в Париже. К. и Д., 1900 (на рус., нем. и фр. яз.).

Русские качели на Всемирной выставке 1900 года. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900.

Путешествие в Париж. [М.]: Тип. П.А. Глушкова, [б.д.].

Путешествие по Европе. [М.]: Детский мир, 1911.

«Коньки-горбушки»

Новая увеселительная игра Конек-горбунок, с приложением марок, фишек, игральной кости и плана, заключающего в себе 61 карточку с текстом и объяснением игры в стихах. Составлен из сказки Конек-горбунок, соч. Ершова. М., 1861.

Конек-горбунок, жар-птица и царь-девица. Игра для детей составлена из сказки Ершова / Д.Ш. М.: Изд. А. Мельникова, 1867.

Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. М.: в Универ. тип., 1868.

Конек-горбунок, сказка Ершова, переделанная в игру гусек. М.: в тип. Индрик, 1873.

Скачки и гонки (велосипедные, автомобильные и др.)

Английская лошадиная скачка, или новая игра в кости. СПб.: в тип. Департамента народного просвещения, 1831.

Скачки с препятствием. СПб., 1852.

Скачка с препятствиями. Новая игра. М.: Изд. В. Алексева, 1853.

Комическая скачка с препятствиями. Steeple Chase. Новейшая игра, составленная Евгением Го-Марк. Литограф. с парижского издания. М., 1853.

Двоякая скачка: скачка комическая и скачка обыкновенная. М.: Изд. Д.И. Трегубова; в тип. Н. Эрнста, 1853.

Комическая скачка с препятствием. Новейшая игра. М.: в тип. В.М. Фриш, 1879.

Игра в скачки. [М.]: Лит. И.И. Кланг, 1882.

Велосипедная игра. [М.]: Лит. И.И. Кланг, 1882.

Комическая скачка с препятствиями. М.: Изд. А. Мельникова, 1883.

Путешествие с препятствием или кто скорее достигнет цели. М.: Изд. токарно-механ. мастерской детских игр и учебных пособий А.И. Мельникова, 1884.

Скачки, новая общественная игра. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885.

Велосипедная игра. М.: Тип. В.А. Гатцук, 1887.

Игра в скачки. М.: Тип. В.А. Гатцук, 1887.

Скачки с препятствием. [Варшава]: Мастерская и склад педагогических игрушек и общеупотребительных игр А.И. Висьняковского в Варшаве, 1889 (на рус. и нем. яз.).

Бег велосипедистов. М.: Тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Скачка с препятствием. М.: Изд. С. Свиридова, 1890.

Тотализатор или скачка с препятствиями. Новая общественная игра. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Состязание на велосипедах. Новая общественная игра. Ревель: Тип. А. Миквица, 1890.

Парусная гонка. СПб.: Тип. Тренке и Фюсно, 1891.

Бег велосипедистов. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Слома голову!!! Или всемирный рекорд на велосипеде. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.

Автомобильная гонка Москва — Петроград. Новая оригинальная игра, воспроизводящая известную автомобильную гонку (игра без костей с картами). Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, 1915.

Скачки. Новая оригинальная игра. Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).

Бега. Новая оригинальная игра. Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.)

Ворошиловские всадники / Худ. В. Добровольский. М.: Кооп. изд. «Маяк» [б.д.] (1920-е).

Автогонки Москва — Ленинград. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Автодор. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Веселые велогонки / Автор и худ. С. Давыдов. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Науки в играх

География, геология и астрономия

Географическая игра в карты, или Способ научиться самим собою географии, располагая на столе к северу 37-ю государственных карманных ландкарт по приложенному при оных плану с показанием столиц, рек, границ и пространства земель по назначенным градусам и компасам, показующим Север. При чем приложены объяснение слов содержащихся в географии и наставление как располагать географическая карты. Соч. провинциального секретаря Ивана Тодорского. М.: в Сенат. тип., 1798.

Географический учитель, или Новейший способ самим собою научиться всеобщей географии. Для всякого возраста и состояния людей. В 3-х видах: I) игра в компании, II) игра учительская, III) забавная игра в заклады и штрафы, по описанию народов пяти частей света, с пирамидою. С 32 гравированными картинками, представляющими национальное их одеяние, и 6-ю географическими ландкартами всех частей света и глобусами. М.: в Универ. тип., 1814.

Новоизобретенный складной глобус, для детей, с астрономической при оном географией, расположенной в вопросах и ответах, служащей легчайшим способом к познанию положения, порядка и движения всех светил небесных в отношении к обитаемому нами земному глобусу и с приложением в 6-ти таблицах изображений систем мира, сферы, всех до сих пор открытых планет, изменений луны и как солнечных, так и лунных затмений / И. Гурьянов. М., 1824.

Дитя россиянин или новая географическая игра для детей, служащая увеселением и наставлением к познанию государства Российского / Рис. и сост. Иваном Гурьяновым. М.: Тип. Института восточных языков, 1830–1832.

Географическо-статистическое лото Российской империи, или новейшая детская игра для легкого и неприметного изучения географии, состоящая из 36 карт и 864 марок. М.: в Универ. тип., 1833.

Астрономическая игра, содержащая первоначальные понятия о шарообразности земли, о главных точках и кругах сферы, служащих к объяснению суточного и годового обращения земного шара. М.: в тип. Н. Степанова, 1845.

Историко-географическая игра, или легчайший способ приобрести сведения о замечательных предметах истории, географии и частью первоначальной астрономии. М.: в тип. Н. Степанова, 1845.

Географическая игра, или Складная ландкарта. СПб.: Изд. К. Губерта, 1849.

Путешественник. М.: Изд. Е. Наливайкиной; в печатной типографии, 1849.

Лото-питореск на нем., рус. и фр. языках с живописным изображением различных предметов: естественной истории, математики, оптики, астрономии и т.п. М.: в тип. Т. Волкова, [б.д.] (сер. XIX в.).

Складная карта Европы для детей. Географическая игра / Сост. А. Лосевым. СПб.: в тип. Королева и комп., 1855.

Складные разрезные карты земного шара, пяти частей света и России. [б.м.], [б.д.] (1850-е).

Науки в игрушках, развивающие умственные способности и познания детей. Живописное издание / Сост. В. Прохоров. СПб., 1857.

Альбом географических карт России, расположенных на 80 листах по бассейнам морей, или замечательный и поучительный детский гран-пасьянс / Сост. К. Грибановым. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1859.

Географическое лото для детей, состоящее из 25 карт, 300 номеров. Названия различных мест земного шара, выбранных преимущественно из России и других государств Европы, а также из Азии, Африки, Америки и Австралии, с приложением указателей, чем эти места знамениты и где именно находятся, т.е. в какой части света, в каком государстве, при какой реке и т.п. М.: Изд. А.В. Морозова; в тип. Ал. Семена, 1859.

Географическая игра для детей / Сост. Ф. Студитским. [б.м.], 1859.

Полное географическое лото пяти частей света. М.: Изд. Дм. Трегубова; в тип. Л. Степановой при Имп. моск. театрах, 1861.

Путешествие вокруг света. Занимательная игра для всех возрастов. М.: Типолит. И.И. Смирнова, 1876.

Географическое лото / С пред. Ф. Аргамакова. СПб., 1870.

Вниз по матушке по Волге. М.: Детский мир, 1911 (2-е изд., 1915).

Путешествие вокруг света. СПб., 1891.

Как попасть в Москву, объехавши все губернии Европейской России и Кавказа. С гербами губерний. М.: Изд. Тарасенкова, [б.д.] (1890-е).

Открытие Америки. [б.м.], [б.д.] (кон. XIX в.).

Главные города европейской России. Игра-пособие для изучения географии с применением электричества. М.: Изд. В. Арзамасова и П. Зеленкова, [б.д.] (нач. XX в.).

Детство и юность земли. Образовательная игра для клуба, школы и семьи, для детей старшего возраста и взрослых. Л.: Начатки знаний, 1924.

Настольный планетарий: Игра в 3 ч. / Сост. Я. Горский и Л. Фридман. М., 1931.

Географическая мозаика / Сост. Г. Goberман и Э. Гуревич. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

По Северному Морскому пути / Автор проф. Богоров. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Ботаника

Флора-отгадчица. Совершенно новая картонированная игра для всех возрастов, даже для взрослых. [б.м.], 1859.

Ботаническое лото в рисунках с описанием, приспособленным к детскому возрасту / Сост. и рис. М. Евстигнеевым. М.: в тип. Индриха, 1875.

Бабка-угадка, новая русская детская игра научного направления, приуроченная к развитию мысли, воображения, знания и памяти / Сост. и рис. М. Евстигнеев. М., 1877.

Цветы для юношества. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Ботаническое лото / Автор Е.И. Тихеева. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Этнография

Новоизобретенная игра физиогномика, или изобретение различных народов, обитающих на земле, с кратким описанием их нравов, обычаев, вероисповеданий, жилья, одежды и образа жизни, расположенных по частям света. Сочинение, служащее к научению юношества к познанию географии и украшенное 32 раскрашенными картинками. [б.м.], [б.д.] (нач. XIX в.).

Игра наций. Рига: в типолит. А. Липинского; изд. Ф. и Л.-Р., 1894.

Лото племен и народов. Этнографическая игра для детей, состоящая из 12 карт с 144 названиями различных племен и народов, с описанием их быта, нравов, обычаев и религии / Сост. И. Кондратов. М., 1897.

Подарок детям. Костюмы (с надписью на рус., фр. и нем. яз.) народов всех наций, надеваемых на одно лицо. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1897.

Типы народов. Картины для складывания. М.: Изд. Тарасенкова, [б.д.] (1890-е).

История для детей

Историческая игра для детей, или Новый и самый легчайший способ под видом забавы обучать детей истории / Шмальц М.В. [Schmalz M.W.] Пер. с нем. на рус. язык Михайло Брешковский. Кн. 1–3. М.: в тип. А. Решетникова, 1795.

Игра для детей, заключающая в себе краткую историю славнейших в древности особ обоюбого пола, с их портретами / Пер. с фр. М.: в Универ. тип., 1801.

Древние римляне, игра забавная и поучительная для юношества, с большою гравированною и раскрашенною таблицею и изъяснением. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Атенеи русской истории. Игра, в которой дети легко знакомятся с главнейшими чертами русского бытописания. М.: Изд. Д.И. Трегубова; в тип. Н. Степанова, 1844.

Московский Кремль в натуре или модель Кремля / И.И. Башмаков (И. Ваненко). М.: Изд. Дм. Трегубова, 1845.

Детский театр. Жизнь за царя и смерть Сусанина. С рассказом / Композиция Миши Евстигнеева. М.: тип. В.Я. Барбей, 1876.

Москва в памятниках русской старины. Архитектурные кубики для игры и научного знакомства с Московскими редкостями / Сост. М. Евстигнеев. М.: Изд. заведения разного рода детских игр с научною целью. А.В. Морозова; тип. И. Индриха, 1880.

Новый механический театр для детей с постановкою на нем трех сцен при помощи 3-х декораций, 5-ти кулис, 41-й хромофотографической фигуры с механизмом / Сост. и изд. А. Иконников. СПб., 1883 (о Петре I).

Ермак Тимофеевич, завоеватель Сибири. Детский театр в 5 д., с подробным описанием и планом для сцены. М.: Изд. токарно-механической мастерской пособий и детских игр А.И. Мельникова, 1887.

Тысяча лет России. Историческая игра для детей. [СПб.]: Изд. М.О. Вольфа, [б.д.] (1890-е).

Портретная галерея или историческое лото. М.: Изд. И.И. Котова, [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Русско-историческая игра. К.: Изд. В. Павленко, 1912.

Историческое лото с портретами государей земли русской. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

В Индию / Автор Гордонов. [М.; Л.]: КОИЗ, 1937.

Игры с буквами

Детское лото с 8 таблицами, по которым всякий игравший в оное может легчайшим образом выучить начальные слова полной русской и французской азбуки. М.: в тип. И. Смирнова, 1839.

Азбучное лото. Образовательная игра П. Ольхина. СПб.: Изд. М. Вольфа, 1867.

Поучительная азбучная игра или ящик для чтения всякого возраста / Соч. Ф. Бруннера. СПб.: в лит. Э. Шеффера, 1855.

Русская (французская) складная азбука / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Лото, служащее к изучению французской азбуки и слов, в картинах, изображающих ремесла, наук, искусств и другие с названием их на французском и русском языках. М.: печ. в литогр. Шамина, 1863.

Полезная забава. [б.м.]: Изд. В. Ле-Дантю; тип. И.А. Кулиш, 1863.

Русская азбука из кусков на дереве. [б.м.]: Изд. А. Иконникова, 1866.

Азбучка, полезная игрушка для милых детей, составленная из трех царств. М., 1868.

Буквы-картинки, учебное пособие для обучения грамоте, по системе Ф.Ф. Розенера / Рис. В.С. Шпака. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).

Игра в газеты. СПб.: Мастерская учебных игр и пособий, 1881.

Лото в картинах. СПб.: в тип. Э. Лиснера и Ю. Романа, 1884.

Живописное лото. СПб.: в тип. Р. Голике, 1886.

Моя типография или как я научилась читать. Новая игра для малолетних / Сост. А. Логинова. СПб. мастерская игр и уч. пособий, [б.д.] (нач. XX в.).

Радиопередача. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Азбука лото / Сост. Я. Том для детей младшего возраста. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Картонное лото на пяти языках / Худ. Сорокин. [б.м.], [б.д.] (1930-е; на рус., нем., англ., фр. и исп. яз.).

Живые буквы / О. Дьячкова. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Военные игры

Подарок детям в память 1812 года. 34 гравюры на меди. Карикатуры на Наполеона и его армию, прославление подвига русского народа. Миниатюрные копии с карикатур изв. художника И.И. Терebeneва. СПб.: Изд. Плавильщикова, 1814.

Взятие редута. [СПб.]: Лит. Вдовичева; тип. К. Крайя, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).

Приступ крепости. СПб.: Изд. П. Вдовичева, 1844 (на рус., нем. и фр. яз.).

Морская игра / Соч. Владимира Войта. СПб., 1846.

Большая игра в лото, состоящая из раскрашенного плана, верно представляющего театр войны, снятый с натуры, из 24 солдат и мешка, заключающего в себе 90 шашек лото. [б.м.], 1850.

Наполеон Бонапарте. Детская игра. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1851 (на рус., нем. и фр. яз.).

Военный, переодеваемый костюм. [б.м.], Изд. А. Лосева, 1853.

Синопское сражение с призами. Новейшая игра. [б.м.]: Изд. С.И. Трухачева, 1853.

Военный театр для детей в двух переменах. СПб.: в литограф. М. Тюлева; изд. К. Шрейдера, 1854.

Взятие крепости. Новая игра. [б.м.], 1855.

Детская игра в корабль. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1855.

Лейб-гвардии гусарский полк. СПб.: Литограф. А. Иконникова, 1855.

Большое военное лото. Литография Э. Лилье. М., 1856.

Дружины государственного подвижного ополчения (лагерь и 16 фигур). СПб.: изд. худ. А. Лосевым, 1856.

Красная пушка (турецкий лагерь, 2 пушки и 18 фигур, пеших и конных, и книжка с объяснением) / Сост. худ. А. Лосевым. СПб., 1856.

Осада — генеральный штурм и оборона крепости. М., 1856.

Осада крепости. СПб., 1856 (на рус., нем., фр. яз.).

Военная игра с вознаграждением / Грав. Ал. Афанасьева. [б.м.], 1857.

Конно-образцовый полк. СПб.: Изд. А. Лосева, 1857.

Приключения солдата, новая игра для всех обществ. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1861 (переизд. 1868).

Поход куда велят. Новая военная игра. СПб.: писано в Военной тип., 1869.

Русско-турецкая война. [М.]: Литограф. Шамина, 1877.

Крепость. Двучлиная игра. Варшава: Изд. Ю. Миллера, 1878.

Осада Плевны, новая игра для взрослых. Одесса: Изд. упр-ния общ-ва Красного креста, 1877.

Генеральный штурм крепости. М.: в тип. К. Индриха, 1879.

Поход куда велят. Солдатская игра / Сост. А. Погосский. СПб.: Изд. Н. Фену и И. Жуковский, 1879 (переизд. 1915).

Детский театр. Игра, составл. А. Иконниковым. СПб., 1880 (тема — народное ополчение).

Игра в сражение. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Новейшая игра во фронт! Сашка, Машка и Лукашка или опрометчивая шашка. СПб., 1887 (на рус., нем. и фр. яз.).

Новобранцы. Русская общественная игра / Сост. Р.В. Имянитов. Варшава, 1889.

- Осадная игра. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.
- Наполеон / А. Шоттен. Н. Липницкий. [б.м.], 1890.
- Осада Москвы. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.
- Осада Плевны. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.
- Шипка. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.
- Бой за позиции / Автор М. Соколович. СПб.: СПб. мастерская уч. пособий и игр, 1897.
- Виктория или война буров. Новая военная игра. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900.
- Японская гвардейская эпоха. [СПб.]: Изд. М.О. Вольфа, 1905.
- Воздушный бой / Сост. А.Д. Малиновский. [б.м.], 1910.
- Отечественная война 1812–1912. М.: Детский мир, 1912.
- Европейская война. [б.м.], 1913.
- В тыл и фланги! Новая военная игра. [б.м.]: Изд. «Песталоцци», 1914.
- Аэробелло. Сражение воздушных флотов. Сост. К.Я. Магалиф. СПб.: Изд. склада учеб. пособий и занятий, [б.д.] (нач. XX в.).
- Морская битва под Порт-Артуром. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).
- Военно-морская игра. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).
- Сражение в воздухе. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).
- Восстание в Индии. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (нач. XX в.).
- Морской бой. [б.м.]: Труд и творчество, 1924.
- Новая революционно-стратегическая игра «Интернационал» для игры втроем и вдвоем как шахматы при помощи 32 особых фигур / Сост. В.Э. Кессельман. Общая редакция А.Ф. Ильина-Женевского. Ч. 1: Основная теория. Л.: Изд. Книжного сектора Губоно, 1925.
- Разведчик. Игра / Сост. А.В. Куклин. М.: Гос. военное издательство, 1925.
- Морская игра. Гонка под парусами. Л.: Изд. ред. отд. морск. сил РККФ, 1926.
- Морской бой / Автор К.И. Самойлов. Л., 1926.
- Военно-морская игра. М.: Детское творчество, 1928.
- Артиллерийский бой: Новая игра / Автор В. Кессельман. Л.: Начатки знаний, 1928.
- Сухопутно-воздушно-морская военная игра / Сост. В.Э. Кессельман. Л.: Начатки знаний, 1929.
- Атака. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).
- Сражение в воздухе. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).
- Красные и белые. Военно-стратегическая игра / Сост. С.А. Палёпа. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Воздушный бой. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Красноармейцы. Лист для вырезания / [б.м.]: Ф-ка «Детский труд», [б.д.] (кон. 1920-х).

ПВО. Военная игра / Н. Шабанов, С. Статонович, М. Карпинский под ред. Л. Ключева. Л.: Дом печати, 1931.

Красная армия / Сост. В. Лейкина. Под ред. Г.А. Вещезерского. Л.: Т-во «Изо», 1931.

Бой красных и синих (КРИС) / Сост. А. Боголюбов-Шампаньер. Военная игра под ред. Л. Ключева. Л.: Дом печати, 1931.

Бой отрядов / Автор Н. Шабанов. Чертил В. Стратонович. Л.: Дом печати, 1931 (2-е изд., 1934).

Топографическое лото / Сост. В. Свенцицкий. М.; Л., 1931.

Крепи оборону СССР / Авторы Камфер и Ционская. [б.м.]: Артель «Коперигрушка», [б.д.] (1930-е).

Семь барьеров. Занимательная военно-тактическая игра молодежи / Автор Б. Верховский. [б.м.]: Молодая гвардия, 1935.

Изучай азбуку Морзе / А.Н. Пополов. Харьков: Осоавиахим, 1936.

«Бой». Осоавиахим — опора мирного труда и оборона СССР / Автор Б. Зикеев. Инж. С. Ванцвайг. [б.м.], [б.д.] 1937.

Будем парашютистами. [М.; Л.]: КОИЗ, 1938.

Красная армия. Лото / Худ. Н.В. Фидлер. [б.м.]: Ф-ка Универпрома, 1938.

Бой дальневосточных партизан с японскими интервентами в 1922 году. [б.м.], 1938.

Азбука Морзе. Настольная игра / Сост. А. Маркович. [б.м.], 1938.

Ледовое побоище / Худ. Фомичев. [М.; Л.]: КОИЗ, 1938.

Бой отрядов / Автор А.В. Татаринов, худ. Р.Р. Фреш. Л.: Ф-ка Детиздата, 1939.

Оборона крепости. КОИЗ, 1939.

Морской бой. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1930-е).

Военно-морской флот. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1940-е).

Цирковые представления

Олимпийский цирк. Игра для детей. СПб.: в тип. Штаба военно-учеб. заведений, 1862.

Маленькие вольтижеры, новейшая занимательная игра для детей. М.: в тип. М. Шамина, 1867.

Вечер в цирке. Веселое представление наездников, клоунов и акробатов. В подвижных картинках / Текст К.Н. Льдова. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1886.

Гимнастическая игра. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

Шест балансирный. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1896.

Веселая игра в обезьяны Лотара Меггендорфера. Рига: Кальнин и Дейчман, 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Игра в обезьяны. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

- В цирке. Рига: Изд. Ф. и Л.–Р., 1894.
- Цепкая обезьяна. М.: Типолит. А.И. Снегиревой, 1896.
- Московский цирк. Стремитесь кверху. М.: Тип. Вильде, 1898.
- Неподражаемые акробаты. Лист для вырезания [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).
- Фортуна акробатов, или игра с шариками. [б.м.]: Изд. игрушечной мастерской Г.И. Чукардина, [б.д.] (нач. XX в.).
- Московский Цирк. Пг.: Изд. И.Ю. Ермишкина, 1915.
- Цирк. Альбом для вырезания и выклеивания. М., 1928.
- Цирк. Настольная игра / Сост. Ю. Бугельской, стихи А. Кардашевой и Н. Найденовой. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).
- Забавный цирк // Веселые картинки. 1957. № 9.

Животные в настольной игре («гуськи», «охоты», «зверинцы», «рыбалки» и пр.)

«Гусиные истории»

- Новая гусиная игра, или кто выиграет Мартынова гуся. СПб.: Тип. Департамента народного просвещения, 1831.
- Игра в гусек. М.: Тип. В.А. Гатцук, 1887.
- Гусек, занимательная детская игра / Сост. А. Рачков. М.: Изд. А.И. Мельникова, 1881.
- Гусек. М.: Изд. Н.Я. Симонович, тип. И. Сытина, [б.д.] (1880-е).
- Игра в гуси. СПб., 1891.

«Лиса и гуси» (комбинаторные игры)

- Волки и овцы. Новейшая игра для детей. М.: Литограф. М. Шамина, 1867.
- Гуси-лебеди — домой, волк под горой! Общественная игра. СПб.: Изд. А. Иконникова, 1890.
- Волк и овцы. М.: Изд. токарно-механической мастерской А.И. Мельникова, 1884.
- Лисица и куры или куриный двор. Новая игра. Рига: Кальнин и Дейчман, 1899 (на рус., нем. и фр. яз.).

«Охоты»

- Большая охота. СПб.: Лит. П. Вдовичева; в тип. К. Крайя, 1842 (на рус., нем. и фр. яз.).
- Охота на медведя / Худ. А. Лосев. СПб., 1856.
- Охота. Новая игра для больших и малых обществ. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1861.

- Охота. СПб.: Литогр. М. Тюлева, 1867.
- Охота на медведя. Новейшая общественная игра. М.: в литограф. мастерской М. Шамина, 1867.
- Охота. Общественная игра. [б.м.]: Изд. Ю. Миллера, 1878.
- Охота на лисицу. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.
- Охота. Рига: в типолит. А. Липинского; изд. Ф. и Л.-Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).
- Новейшая игра большая охота за оленем. М.: Тип. Селивановского, [б.д.] (вт. пол. XIX в.).
- Охотники и лисицы. Охота на зайцев / Автор О. Иваницкая. К., 1930.
- Охота, игра для детей среднего и младшего возраста / Автор Б.П. Готлиб. Ред. И.Б. Белопольский. Худ. К. и Э. Васильевы. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).
- Охота. М.: КОИЗ, 1938.
- Башня успеха. Игра-конструктор / Автор И.Р. Белопольский. М.: Сотрудник, 1939.
- Охотник. Настольный бильярд. [б.м.], [б.д.] (1930–1940-е).
- Охотник / Худ. К. Пономарев. [М.; Л.]: КОИЗ; Советский картонажник, 1948.
- Меткие стрелки / Автор В. Кристалинский, худ. Г. Карлов. М.: Краснопресненская ф-ка настольно-печатных игр, 1951.
- Охота на зверей и птиц. Львов: Львовский совнархоз, 1959.
- Птицеловы. Львов: Львовский совнархоз, 1959.

Рыбалки

- Новейшая удочная игра. [б.м.], [б.д.] (вт. пол. XIX в.).
- Маленькие рыбаки, игра в рыбки. [б.м.], 1899.
- Рыболов-любитель. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).
- Кто поймает. Магнитный аквариум / Сост. С.Д. Хальский. [б.м.]: Труд и творчество, [б.д.] (1920–1930-е).
- Поймай рыбку. М.: Росгизместпром; Краснопресненская ф-ка настольно-печатных игр, 1951.

Зоологические лото и зоопарки

- Зоологическое лото. [б.м.], 1861.
- Новая игра зоологическое лото для детей с описанием характера, образа жизни и местности, где какое животное обитает. Посвящается для пользы и удовольствия умных детей. М., 1872.
- Зоологическое лото. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Зоологическое лото с 180 хромолитографированными картинами, содержащими в себе животных, млекопитающих, птиц, рыб, насекомых, пресмыкающихся и мягкотелых. М.: Изд. А. Тарасенковой, 1893 (на рус., фр., нем. и англ. яз.).

Прогулка по зоологическому саду. М.: Детский мир, [б.д.] (нач. XX в.).

Лото из картин животных. Рига, 1903.

Прогулка по зоологическому саду. М.: Детский мир, 1911.

Уголок зоопарка / Худ. Н. Леман. Прилож. к журналу «Искорка». 1929. № 12.

Зоосад / Автор С.В. Родионова. Худ. М.М. Далькевич. Ред. А.С. Браун-Гербо. [б.м.]: Изд. Гос. карточной монополии; Н.К.Р. С.С.С.Р., 1935.

Что ты знаешь о животных. Лото / Автор Файнштейн. Худ. Якубович. [б.м.], 1938.

Зоологическое лото. Животные разных стран / Автор и худ. В.А. Ватагин. [б.м.], 1939.

Звери в клетке / Сост. Г. Серебряков и Г. Назаров. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Малыши / Автор В.А. Мещеряков. Худ. В.П. Викторов. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Наш зоосад. Сост. Е.И. Гроздова. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Ку-ка-ре-ку. Игра для детей от 2 до 5 лет / Автор В.М. Федяевская. Худ. А. Брей. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Малыши зоопарка / Худ. Д. Горлов. М.: Ф-ка настольно-печатных игр, 1947.

Зоологическое лото / Автор А. Крещановская. М.: Полиграф. ф-ка, 1948.

Веселые животные

Прыганье лягушки, или Долго, долго квакушка болела, а теперь уж радостно запела. Рига: в типолит. А. Липинского; изд. Ф. и Л.-Р., 1894.

Мяу-мяу. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Зайчики [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).

Скворцы, игра. Бесплатное приложение к «Мурзилкиной газете». 1938. № 3.

Переполох. Игра для детей дошкольного возраста / Автор О.А. Дьячкова. Худ. Г.С. Якубович. М., 1938.

Кыш-кыш — домой. Игра для детей от 5 лет и выше / Автор Н.М. Шульман, худ. Г.С. Якубович. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Кошка и мышка. Игра для детей от 6 лет / Автор Л.И. Проскуровская. Худ. К.М. Гольдштейн. [б.м.], 1936.

Прятки, игра для детей младшего возраста / Худ. Г.С. Якубович. Стихи А.И. Введенского. М., 1939.

Заяц-Егорка / Рис. Е.Н. Павловой. Л.: Полиграф. фабрика ЛОУПП, 1940.

Лягушки-попрыгушки / Автор и худ. Ю. Бугельский. М.: Мосгорполиграфпром, 1954.

Детский мир в картинках

Новый храм счастья, детская игра, составленная из нравственных примеров с 21 картиною / Соч. Б. Федорова. М.: в тип. Н. Смирнова, 1836.

Лото в картинах. СПб.: в тип. Э. Лиснера и Ю. Романа, 1884.

Маленькие хозяйки. СПб.: Изд. Н.М. Гренштранда; тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Лото. М.: Литограф. А.И. Мельникова, 1886.

Конфетка и розга, новая игра для детей всякого возраста. М.: в тип. Иосельсон, 1889.

Игра в школу. Рига, 1890.

Экзамен. Универсальная общественная игра / Сост. В.Р. Имянитов. Варшава, 1890.

Летняя колония. Рига: в типолит. А. Липинского; изд. Ф. и Л.-Р., 1894.

Игра в воздушные шары. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1896 (на рус., нем. и фр. яз.).

Петя и Сеня. Веселые шалости в 35 картинах. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900.

Веселый повар. Рига, 1905.

Игра Гусек / Н.Я. Симонович-Ефимова. М.: Изд. т-ва И.Д. Сытина, 1909.

День в школе / Автор проф. Гилариус // Задушевное слово. 1909. № 26.

Моя лошадка. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Лото. [б.м.], 1915.

Дети народностей. Настольная игра для детей дошкольного возраста / Автор Н. Поспелова. Рис. Б. Покровского. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Наши картинки. Игра парами / Автор Е.И. Тихеева. Оригинальные рисунки В. Конашевича. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Дети разных стран. Кубики [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).

Юные строители / Сост. В.А. Флеров. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Детский сад. Лото / Сост. Е.И. Тихеева. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Путешествие по СССР / Автор Н.А. Леман. Прилож. к журналу «Искорка». 1928. № 1.

Дети Советского Союза. Прилож. к журналу «Искорка». 1929. № 11.

На разные голоса / Текст М. Зверева. Оформ. А. Гугунава. Прилож. к журналу «Искорка». 1929. № 6.

Кто чем работает. Настольная игра для детей дошкольного возраста / Н. Поспелова. Худ. Кондратьев. М.: Гос. изд-во, 1930.

Играют и работают. Настольная игра для детей дошкольного возраста. Лото малышам / Автор Н. Поспелова. Рис. Н. Козловой. М.: Госиздат, 1930.

Детский сад в совхозе. Лист для вырезания и склеивания. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Про ребят и детский сад / Автор Н.М. Шульман. Худ. С.П. Ладыгин. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).

Где это растёт / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Веселовский. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.

Жучка, рассказ в картинках / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Гурович и Сушкевич. Обложка Ушакова. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.

Что это? Ботаническое лото / Авторы П. Любарева и Н. Саввич. Худ. Н. Ушаков. [М.; Л.]: КОИЗ, 1935.

Предметное лото. [б.м.]: Ф-ка спортивной игрушки № 2, 1938.

Веселая прогулка. Постановка для теневого театра / Текст О. Высотской. Рис. А. Верхоланцевой. М.: Центр. дом худож. воспитания детей, 1939.

Прятки. Игра для детей от 8 лет / Автор Н.А. Галузин. Худ. Ле-Дантю. Л.: Советский картонажник, 1939.

Лилин домик. Игра для детей мл. шк. возраста / Рис. Е.Н. Павловой. Л.: Полиграф. фабрика ЛОУПП; НКМП, 1940.

Кубики со стихами / Автор А. Браун-Гербо. [б.м.], 1948.

Палочка-выручалочка. Игра для детей дошк. и млад. шк. возраста. [М.]: Росгизместпром, 1955.

Картинное лото / Под ред. В.М. Чистякова. Текст В. Осеевой. М.: Детская литература, 1957.

Народные сказки

Жизнь лентяев. СПб.: Изд. П.М. Гренштранда; Тип. Брюккера, 1885 (на рус., нем. и фр. яз.).

Терем-геремок. Игра для детей младшего возраста. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Три поросенка / Автор Е.Н. Беспятов. Худ. Г.С. Якубович. М., 1938.

Колобок. Игра для детей / Сост. В.В. Доброклонский. [б.м.], 1939.

Упрямые козлики. Гусек / Автор Трофимов. М.: Полиграф. ф-ка Фрунз. р-на, 1947 (кубики).

Котя-котенька-коток. Настольный театр для маленьких детей. М.: Фабрика настольно-печатных игр, 1947 («Кошкин дом», «Сорока-ворона»).

Робинзонады и другие литературные приключения

Робинзон Крузо, новая игра. СПб.: в тип. Департамента нар. просвещения, 1831.

Детский театр с волшебным фонарем. Робинзон в 8 картинах. СПб.: Изд. СПб. мастерской уч. пособий и игр, 1888.

Путешествие и приключения Робинзона. Новая общественная игра для юношества. [М.]: Тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

20 000 лье под водою. [М.]: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Похождения барона Мюнхгаузена. М.: в тип. Д.И. Иосельсон, 1889.

Новая игра в Робинзона. Рига: Кальнин и Дейчман, 1900.

Кожаный чулок. Рига, 1894.

Робинзон. Драма в 5 д. Рига: Изд. игруш. фабрики Фиреке и Лейтке, 1896.

Детский театр. Робинзон Крузо. В 4 картинах. М.: Типолит. В. Чичерина, 1902.

Шерлок Холмс. М.: Детский мир, 1912.

Путешествие вокруг света в 80 дней Филеаса Фогга. [б.м.], [б.д.] (1920-е).

Робинзон Крузо. По Д. Дефо / Переделано на игру С.Д. Хальским. Рис. Т.Н. Евсюкова. [б.м.]: Кооп. т-во «Труд и творчество», [б.д.] (1930-е).

Тайна пирамиды. Игра первая / Н. Борисов-Владимиров, ил. С. Варича. Приложение: план пирамиды, 2 вращающиеся площадки, 6 карт, 12 пешек, 12 ключей, 6 драгоценностей и правила для 3 игр. Харьков: Изд. А.Х.Ч.У., 1927.

Игры в литературную классику

Русские литераторы. Игра. Для взрослых и детей старшего возраста. СПб.: Изд. М.О. Вольфа, 1878.

Рыбак и рыбка. [М.]: Литограф. Шамина, 1879.

Добчинский и Бобчинский. СПб.: Изд. Б.И. Шайкевича, 1882.

Венок. Новая игра в память И.С. Тургенева. СПб.: Изд. Б.И. Шайкевича, 1884.

Парнас. Литературная игра. СПб.: Изд. Ф.Л. Шлиак, 1891.

Детский театр. Руслан и Людмила. Театр. пьеса в 5 д., 12 картинах [б.м.], [б.д.] (кон. XIX в.).

Мазай и зайцы. Складные картинки. [б.м.], 1899.

Герои Пушкина. Общественная игра. СПб.: Изд. мастерской уч. пособий и игр, 1900.

Флирт цветов. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Русские литераторы. Настольная игра-квартет карточного типа. СПб.: Изд. мастерской игр и учебных пособий, 1902.

Детский театр. Сказка о царе Салтане А.С. Пушкина. Театр. пьеса для детей в 7 д., 7 картинах. М.: Детский мир, [б.д.] (нач. XX в.). Гоголевские типы. Лото (нач. XX в.).

Живые типы Гоголя. М.: Тип. Глазунова, 1912.

Вечера на хуторе близ Диканьки. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Мертвые души. [б.м.], [б.д.] (нач. XX в.).

Настольный детский театр / Худ. Любимов и Огарев. М.: Ф-ка № 10 Универпрома, [б.д.] (1930-е; «У Лукоморья дуб зеленый», «Сказка о рыбаке и рыбке»).

Сказки Пушкина. Игра для детей мл. шк. возраста. Юбилейное изд. 1837–1937 / Автор-худ. Фидлер Н.В., ред. Гроздова Е.И. [б.м.], [1937].

Сказка о золотой рыбке. Панорама-самоделка / Автор А. Немировский, худ. К. Гольштейн. [М.; Л.]: КОИЗ, 1937.

Теневой театр, игра самоделка. Образцы силуэтов к сказке А.С. Пушкина / Авторы Симонович-Ефимова Н.Я., Ефимов И.С. М.; Л.: КОГИЗ, 1937 («Сказка о медведихе»).

Сказка о царе Салтане. Настольная игра по тексту одноименной сказки А.С. Пушкина / Сост. А. Маркович. Л., 1938.

Лисица и виноград. Л.: Ленгорлит, 1939.

Поэзия Лермонтова. Наст. игра для детей младшего возраста / Автор-худ. Н.В. Фидлер. Игровые варианты и объяснения составила Е.Н. Гроздова при участии кружка затейных ребят Моск. дома пионеров. [М.]: Изд. фабрики настольно-печатных игр, 1941.

Басни Крылова. Теневой театр. М., 1945.

Кто лучше знает басни. [б.м.]: Ломоносовская артель «Рассвет», 1959.

Политпросвещение в настольной игре

Лагерь пионеров. Прил. к журналу «Искорка» за 1924 год. М.: Типолит. Ковыкова и Козочкина, 1924.

Поповские слезы. Карты безбожника / Сост. Вительс. Рис. Ивана Смирнова. М.: Изд. «Военный вестник», 1925.

Будь готов. Л.: Литотипограф. «Красный печатник», 1925.

Всегда готов. Пионерская игра / Автор С. Палепа. Л.: Начатки знаний, 1925.

Полит-лото и полит-лотерея. И. Чкаников. [М.]: Новая Москва, 1926.

Ленин у детей. Л.: Начатки знаний, 1927 (кубики).

Катехизис безбожника. Практическое пособие для религиозных кружков в рабочих, красноармейских и сельских клубах / Сост. С. Чаров. Под ред. проф. Третьякова. [б.м.], 1928.

Политлото. Пути подъема сельского хозяйства и налогового облегчения середняка / Сост. А. Черняк. Л., 1929.

Меткий стрелок. Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1929. № 3.

Наш наказ советам. [б.м.]: Артель «Труд и творчество», [б.д.] (1920-е).

Комсомольские шахматы. Новая революционная игра / Сост. А. Волин. Л.: «Начатки знаний», [б.д.] (1920-е).

- Пионер. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).
- За власть советов. Шаг назад — два шага вперед. Новая рев. игра / Сост. Г.А. Палепа. [б.м.], [б.д.] (1920-е).
- Беспризорные / Рис. Ю. Лемана. М. (1920-е).
- Мавзолей (лист для моделирования). [б.м.], [б.д.] (1920-е).
- Игрушечный театр журнала «Мурзилка». Золотой мусор / Автор Д. Зилов. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Нам буржуй не пара / Автор Розонов. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).
- Панорама «Маевка». Бесплатное приложение к журналу «Огонек». 1930. № 5.
- Звезда / Автор Касаткин. Худ. Мельников. [М.; Л.]: КОИЗ, [б.д.] (1930-е).
- Смычка города и деревни // Затейник. 1930. № 7.
- Пятилетка / Сост. А. Вишневский // Затейник. 1930. № 11.
- В колхоз. Новая игра / Сост. В.И. Бурнштейн, полит. момент игры и полит-редакция М.В. Невежин. М.: Ф-ка «Детское творчество», 1930.
- Наш путь. Новая массовая игра / Сост. В.И. Бурнштейн, полит. момент игры М.В. Невежин. М.: Изд. ф-ки «Детское творчество», 1930.
- Пионерский слет // Огоньки, журнал для детей среднего возраста. Приложение к журналу «Мурзилка». 1930. № 9.
- Наши соревнования. Художественная игра. Л.: Дом печати, 1931.
- Кто кого (соревнование двух систем на политической арене). Новая массовая иллюстрированная политигра. Л.: Дом печати, 1931.
- Догнать и перегнать. Л.: Дом печати, 1931.
- Кегли, игра // Мурзилка. 1932. № 2.
- Политлото. С иллюстрациями в красках. Л.: Дом печати, 1931.
- Политдомино. Пятилетка в четыре года / Сост. А. Черняк. Л.: Дом печати, 1930 (3-е изд.).
- Я — безбожник / Автор С.Д. Хальский. [б.м.], [б.д.] (1930-е).
- Вопросы-ответы. Л.: Ленгорлит; тип «Советский печатник», 1935.
- Хочу знать! Новая игра для дошкольников от 5 до 7 лет / Сост. пед. Е.А. Лученкова. Загадки в стихах С. Федорченко. Тема, трактовка, оформление, игровой процесс С.Д. Хальского. М.: Труд и творчество, [б.д.] (1930-е).
- Из Саара в Москву // Мурзилка. 1936. № 2.
- Самолет «Родина». Постановка для теневого театра / Текст в прозе Н. Саконской. Стихи О. Высотской. Рис. Е. Потехиной. М., 1939.
- Азбука на кубиках / Ред. О.А. Дьячкова, худ. Н.Э. Гамбургер. Л.: Ленгорлит, 1940.
- Павел Морозов / Худ. В. Коновалов // Гроздова Е., Дьячкова О. Игры и занятия. М.: Детиздат ЦК ВЛКСМ, 1940.
- Лото на 4 языках. М.: Детский мир, 1962 (пионерская символика).

Игры в советскую экономику

Хочу знать! Новая игра для дошкольников от 5 до 7 лет / Сост. пед. Е.А. Лученкова. Загадки в стихах С. Федорченко. Тема, трактовка, оформление, игровой процесс С.Д. Хальского. [б.м.], [б.д.] (1930-е). М.: Труд и творчество.

От хлопка к ситцу / Автор А.С. Браун-Гербо. [б.м.], [б.д.] (нач. 1930-х).

Что нам дают растения / Автор Л.Н. Боткина. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Путешествие в завтра советской энергетики / Автор А. Фридман. Одесса, 1955.

Северные экспедиции

Путешествие на Северный полюс. [б.м.], 1927.

«Красин» и «Малыгин». Полярный поход советских ледоколов. [б.м.]: Типолит. «Вестник Ленинградского совета»; изд. Осоавиахим, 1928.

Ледокол «Красин» / Сост. Е.Е. Тамручи. Л.: Начатки знаний, 1929.

Ледокол «Красин». Игра — спасательная экспедиция в Арктику / Сост. В.И. Бурштейн, А.И. Крутихина. Худ. Н.А. Мусатов. [б.м.]: Ф-ка общеобразовательных игр «Детское творчество», 1930.

По советской Арктике. М.: Ф-ка № 10 треста универпрома, [б.д.] (1930-е).

Спасение челюскинцев // Мурзилка. 1934. № 10.

Спасение челюскинцев. Игра для детей от 6-ти лет / Авторы В.М. Федяевская и Н.М. Шульман. Рассказ к игре сост. М. Ивансен. Худ. В.С. Тимирев. Педагог-ред. Е.И. Гроздова. [М.; Л.]: КОИЗ, 1937.

Через полюс в Америку / Автор Белопольский. Худ. Сигалов, Ефимов. Л.: Полиграф. ф-ка, [б.д.] (кон. 1930-х).

Набор печатей для составления и разрисования картин из жизни Арктики и эпизодов героического похода челюскинцев / Худ. Владковский. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Транспорт

Трамвай-лото. [б.м.]: Изд. И.Ю. Ермишкина, [б.д.] (1910-е).

Путешествие на аэроплане по СССР. Географическая игра / И.Р. Белопольский, В.А. Толмачев. Л.: Начатки знаний, 1924 (2-е изд., 1929).

Берегись трамвая. М.: Ф-ка № 10 треста универпрома, [б.д.] (1920-е).

Географическая игра. Л.: Начатки знаний, 1924 (2-е изд., 1929).

Вокруг света по пятиконечной звезде: Новая географическая игра / И.Р. Белопольский. Л.: Начатки знаний, 1925.

Аэроплан на мирной работе. [б.м.]: Книгопечатня, 1930.

По земле, воде и воздуху — раньше и теперь / Авторы Огарков и Любимов. [б.м.]: КОГИЗ, 1933.

Кто соберет. [б.м.]: Труд и творчество, [б.д.] (1930-е).

Кто бригадир. [б.м.]: Ф-ка политехнических игрушек «Друг детей», [б.д.] (1930-е).

Виды транспорта, электрифицированная игра. М.: Сектор техучпособий, 1936.

Уличное движение. [М.; Л.]: КОИЗ, 1938.

Стоп. Игра для детей от 6 лет / Автор Н.А. Пестов. М.: КОИЗ, 1938.

Соблюдай правила уличного движения. // Игрушка. 1939. № 2.

Аэропорт / Худ. В.Н. Добровольский. Автор А.П. Зак. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Детское домино. Транспорт. Л.: Лен. полиграф. фабрика, 1946.

Светофор // Затеяник. 1949. № 4.

Водными путями по СССР / Автор Н. Токарская. Худ. Р. Иванчук, В. Кулик. [б.м.], [б.д.] (1930–1950-е).

Космос

В звездном мире. Рига: Изд. Ф. и Л.-Р., 1894 (на рус., нем. и фр. яз.).

На Марсе / Сост. В. Луцкий. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

Полет на Луну. [б.м.], 1930.

Большое космическое путешествие. [б.м.], [б.д.] (нач. 1960-х).

Города

Светофор / Автор Ю.П. Долинский. Худ. В.П. Викторов. М.: КОИЗ, 1938.

Как ходить по улице. [б.м.]: Труд и творчество, [б.д.] (1930-е).

Ленинград. Архитектурно-историческая игра / Автор Э.В. Герман, Б.А. Храповицкий. Худ. А.П. Корзов, Л.А. Корзова. [б.м.], 1947.

Москва в прошлом и настоящем. Настольная игра для детей старшего возраста / Автор Е.И. Гроздова, рис. Т.А. Мавриной. М.: Изд. полиграф. фабрики Московского района, 1947.

Путешествия, туризм

Путешествие на Мон-Блан. СПб., 1891.

Туристы. Рига: Изд. Ф. и Л., 1895 (на рус. и нем. яз.).

В лес за грибами. Образовательная игра / Сост. И.Р. Белопольский. Л.: Начатки знаний, [б.д.] (1920-е).

В лесной глуши. Игра для детей от 7 лет / Автор О.А. Дьячкова. [М.; Л.]: КОИЗ, 1936.

В лесу и на озере. Игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста / Автор Л.В. Корнилова, худ. Д.И. Меньшиков. М.: КОИЗ, 1938.

Путешествие по реке и каналам СССР. [б.м.], [б.д.] (1930-е).

Юные туристы, игра для детей ср. шк. возраста / Автор Ю. Промтов. [М.]: Росгизместпром, 1954.

Гигиена, здоровье, спорт

Футбол. Новая модная игра. М.: Детский мир, 1911.

Береги здоровье. Новая гигиеническая игра. [М.]: Детское творчество; типолит. Дунаева, 1927.

Наш спорт. М.: Ф-ка № 10 треста универпром, [б.д.] (1920-е).

На лыжах. Детская игра. М.: Молодая гвардия, 1927.

Барьерный бег. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).

Грязнулю — на черную доску. [б.м.], [б.д.] (кон. 1920-х).

Готов к труду и обороне // Огоньки. 1932. № 7.

Хоккей // Огоньки. 1930. № 6.

БГТО. Будь готов к труду и обороне. Физкультурная игра / Автор Сильвия Кофман. Худ. Б. Милевский. Л.: Изд-во Ленсовета, 1932.

Предметы гигиены. Игра-пособие по грамоте / Автор И.Р. Белопольский. Рис. В. Новорусского, И.Г. Барина. Л.: Изд. Ленкультпромсоюза, 1933.

Выше всех / Автор Л. Раутсеп. Л.: Изокульт, 1939 (парашютный спорт).

Делу время, а потехе час // Минский Е. Пионерская игротка. М.: Изд. ЦК ВЛКСМ, 1962.

Содержание

Введение	5
Из истории настольных детских игр в России	28
Дети и карты: бытовые практики и литературные мифы	69
Игры на деньги, марки и орехи.....	88
«Золотой век» в семейной настольной игре.....	97
На пути к Храму счастья	112
Четыре времени жизни.....	119
Картонажные «гуляния» и теневые театры для благовоспитанных детей.....	128
Всемирная косморاما для детей	148
Что предсказывают детям «оракулы»	159
Ребенок перед лицом «сфинкса».....	171
Почтовые путешествия по жизни.....	183
«Конек-горбунок» в формате настольной игры.....	201
Вперед, на выставку!.....	209
Скачки, гонки и бега на картоне	217
Науки в игрушках.....	228
Атений русской истории	251
Картонажный театр военных действий.....	263
Поход куда велят	287
Картонажный цирк.....	295
«Большая охота» для детей и взрослых	309
Животные в зверинце и на воле	331
Детский мир в картинках	340
Сказочные персонажи в играх.....	346
Литературные приключения в играх.....	359
Игры с русскими классиками	370
Политпросвещение в настольной игре.....	383
Игры в советскую экономику.....	409
«Красин» и «Челюскин» на картонном поле.....	417

Картинки для советского детского сада	432
Советские транспортные путешествия	445
Города на игровой карте	459
День леса и туризм	466
За спорт и здоровый образ жизни.....	478
Наступательные стратегии «оборонных» игр	487
Пионерская игротка пятидесятых	506
Ностальгия по настольной игре	525
Благодарности.....	533
Примечания.....	534
Правила игр, изображенных на иллюстрациях.	
Пояснения к иллюстрациям.....	557
Список иллюстраций	571
Алфавитный указатель настольных игр	585
Тематический указатель настольных игр	616

Марина Костюхина

ДЕТСКИЙ ОРАКУЛ

По страницам настольно-печатных игр

Редактор *А. Красникова*

Дизайнер обложки *С. Тихонов*

Корректор *С. Крючкова*

Верстка *Д. Макаровский*

В оформлении обложки использована иллюстрация из книги
Е. Минкина «Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах»
(М.: Гос. уч.-пед. изд. Министерства просвещения РСФСР, 1953).

Налоговая льгота — общероссийский
классификатор продукции ОК-005-93, том 2;
953000 — книги, брошюры

ООО РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«НОВОЕ ЛИТЕРАТУРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ»

Адрес редакции:
129626, Москва
а/я 55,
тел./факс: (495) 229-91-03
e-mail: real@nlo.magazine.ru
сайт: www.nlobooks.ru

Формат 70 × 100 ¹/₁₆ Бумага офсетная № 1.
Офсетная печать. Печ. л. 41. Тираж 2000.
Отпечатано в ОАО «Издательско-полиграфический комплекс
„Ульяновский Дом печати”»
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, 14

в серии КУЛЬТУРА ПОВСЕДНЕВНОСТИ

Алла Сальникова

ИСТОРИЯ ЕЛОЧНОЙ ИГРУШКИ, ИЛИ КАК НАРЯЖАЛИ СОВЕТСКУЮ ЕЛКУ

М.: Новое литературное обозрение, 2011.



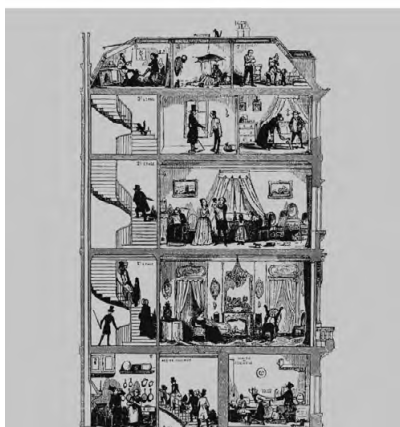
Елочные игрушки таинственным образом превращают обычное дерево в волшебную сказку. Однако сказка эта всегда была тесно связана с жизнью, которая прочитывалась в елочной игрушке, как в открытой книге. В центре исследования доктора исторических наук Аллы Сальниковой находится советская елочная игрушка, хотя большое внимание уделено и ее предшественницам — игрушкам дореволюционным. Как наряжали советские елки? Как и из чего делали украшения? Как их использовала власть, и как относились к ним дети и взрослые? И что произошло с елочными игрушками после распада СССР?

в серии КУЛЬТУРА ПОВСЕДНЕВНОСТИ

Вера Мильчина

ПАРИЖ В 1814–1848 ГОДАХ: ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ

М.: Новое литературное обозрение, 2013.



Париж первой половины XIX века был и похож, и не похож на современную столицу Франции. С одной стороны, это был город роскошных магазинов и блестящих витрин, с оживленным движением городского транспорта и даже «пробками» на улицах. С другой стороны, здесь по мостовой лились потоки грязи, а во дворах содержали коров, свиней и домашнюю птицу. Книга историка русско-французских культурных связей Веры Мильчиной — это подробное и увлекательное описание самых разных сторон парижской жизни в позапрошлом столетии. Как складывался день и год жителей Парижа в 1814–1848 годах? Как парижане торговали и как ходили за покупками? как ели в кафе и в ресторанах? как принимали ванну и как играли в карты? как развлекались и, по выражению русского мемуариста, «зевали по улицам»? как читали газеты и на чем ездили по городу? что смотрели в театрах и музеях? где учились и где молились? Ответы на эти и многие другие вопросы содержатся в книге, куда включены пространные фрагменты из записок русских путешественников и очерков французских бытописателей первой половины XIX века.

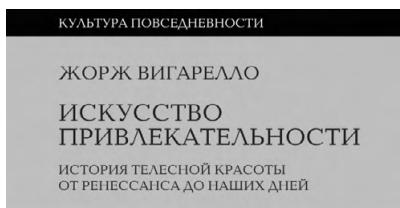
в серии КУЛЬТУРА ПОВСЕДНЕВНОСТИ

Жорж Вигарелло

ИСКУССТВО ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ:
ИСТОРИЯ ТЕЛЕСНОЙ КРАСОТЫ ОТ РЕНЕССАНСА ДО НАШИХ ДНЕЙ

Перевод с французского А. Лешневской. —

М.: Новое литературное обозрение, 2013.



В книге Жоржа Вигарелло, профессора Университета Париж V, автора многих работ о репрезентации и культурной истории тела, прослеживается изменение концепции телесной красоты в Европе — от Ренессанса до наших дней. Какое тело считалось красивым, а какое безобразным? Какие средства по уходу за телом ценились в разные эпохи? Как повлияли на представление о красоте поп-культура и пропаганда здорового образа жизни? Насколько прочен идеал, в погоне за которым иногда ломаются судьбы? На материале изобразительного искусства, литературы, медицинских и эстетических трактатов, прессы, кинематографа и рекламы Жорж Вигарелло выстраивает увлекательный экскурс, позволяющий ответить на эти вопросы.

в серии БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ТЕОРИЯ МОДЫ»

Эйлин Рибейро
МОДА И МОРАЛЬ

Пер. с англ. Г. Граевой. — М.: Новое литературное обозрение, 2012.



Книга британского искусствоведа Эйлин Рибейро «Мода и мораль» — классическое исследование в области истории и теории моды. Рибейро рассматривает одежду в свете ее отношения к существующим общественным нормам. В фокус внимания автора попадают друг за другом «неприличные», то есть вызывающие сексуальное возбуждение, предметы одежды или специфические детали кроя, от корсетов и декольте до гульфиков и мини. Эти предметы на протяжении веков становились объектом жесткой критики моралистов, которые единообразие в одежде, желание уклониться от колеса моды и даже уничтожить его связывали с душевной чистотой и высокими моральными принципами.

в серии БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ТЕОРИЯ МОДЫ»

Кристин Бар

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ БРЮК

Пер. с франц. С. Петрова. — М.: Новое литературное обозрение, 2013.



Что такое брюки? Все мы знаем, что это одежда, которая закрывает нас от талии и ниже, причем каждую ногу в отдельности. Эта, на первый взгляд, простая вещь имеет тем не менее необычную историю: ведь брюки — не только одежда, но еще и символ. «У кого кюлоты, у того и власть», — говорили до того, как на смену кюлотам, закрывавшим ноги только до колен, пришли длинные брюки. На рубеже XVIII–XIX веков эта одежда простонародья становится также достоянием высших классов общества, причем именно мужчин. Символ мужественности, она была запрещена для женщин, которым пришлось отвоевывать право носить брюки. Как наглядно показывает автор, именно в отождествлении с гендером и властью кроется исток этой удивительной истории.

в серии БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ТЕОРИЯ МОДЫ»

ОБУВЬ: ОТ САНДАЛИЙ ДО КРОССОВОК

Под редакцией Питера Макнила, Джорджио Риелло

Пер. с англ. Н. Горовой, Е. Демидовой, Е. Канищевой, Е. Кардаш, В. Кулагиной-Ярцевой,
С. Силаковой — М.: Новое литературное обозрение, 2013.



«Обувь: от сандалий до кроссовок» — первая книга, в которой описана всемирная история обуви с древних времен до наших дней. Ведя своих читателей через сложный и многообразный мир обуви, авторы обращаются за примерами к обычаям и материальной культуре Европы, Америки, Азии и Африки. На страницах сборника затронуты самые разнообразные темы, связанные с обувью: эротический подтекст античных ремешков, ужас средневековых моралистов перед длинноносыми башмаками, роль обуви в религиозных ритуалах, эволюция мужского щегольства в XVIII столетии, процесс постфрейдовской сексуализации туфель, история высокого каблука, секрет экстраординарной популярности кроссовок и многое другое. Познакомится читатель и с дизайнерами обуви, ставшими культовыми фигурами в мире современной моды. В книге представлен богатый изобразительный материал из повседневного-практичного и сказочно-волшебного мира обуви.

Книги и журналы
«Нового литературного обозрения»

можно приобрести в интернет-магазине издательства www.nlobooks.mags.ru
и в следующих книжных магазинах:

в МОСКВЕ:

- «Библио-Глобус» — ул. Мясницкая, 6, (495) 924-46-80
- Галерея книги «Нина» — ул. Бахрушина, 28, (495) 959-20-94
- «Гараж» — ул. Образцова, 19-А (магазин в центре современной культуры «Гараж»), (495) 645-05-21
- «Гилея» — Тверской бульвар, 9 (помещение Московского музея современного искусства), (495) 925-81-66
- Книготорговая компания «Берроунз» — (495) 971-47-92
- «Книги в Билингве» — Кривоколенный пер., 10, стр. 5, (495) 623-66-83
- «Культ-парк» — Крымский вал, 10 (магазин в ЦДХ)
- «Молодая гвардия» — ул. Большая Полянка, 28, (499) 238-50-01, (495) 780-33-70
- «Москва» — ул. Тверская, 8, (495) 629-64-83, (495) 797-87-17
- «Московский Дом Книги» — ул. Новый Арбат, 8, (495) 789-35-91
- «Мир Кино» — ул. Маросейка, 8, (495) 628-51-45
- «Новое Искусство» — Цветной бульвар, 3, (495) 625-44-85
- «Старый свет» — Тверской бульвар, 25 (книжная лавка при Литинституте, вход с М. Бронной), (495) 202-86-08
- «У Кентавра» — ул. Чайнова, д.15 (магазин в РГГУ), (495) 250-65-46
- «Фаланстер» — Малый Гнездниковский пер., 12/27, (495) 629-88-21
- «Фаланстер» (На Винзаводе) — 4-й Сыромятнический пр., 1, стр. 6 (территория ЦСИ Винзавод), (495) 926-30-42
- «Циолковский» — Новая пл., 3/4, подъезд 7Д (в здании Политехнического Музея), (495) 628-64-42, (495) 628-62-48
- «Dodo Magic Bookroom» — Рождественский бульвар, 10/7, (495) 628-67-38
- «Jabberwocky Magic Bookroom» — ул. Покровка, 47/24 (в здании Центрального дома предпринимателя), (495) 917-59-44
- Книжные лавки издательства «РОССПЭН»:
 - Киоск № 1 в здании Института истории РАН — ул. Дм. Ульянова, 19, (499) 126-94-18
 - «Книжная лавка историка» в РГАСПИ — Б. Дмитровка, 15, (495) 694-50-07
 - «Книжная лавка обществоведа» в ИНИОН РАН — Нахимовский пр., 51/21, (499) 120-30-81
- Киоск в кафе «АртАкадемия» — Берсеневская набережная, 6, стр. 1

- Книжный магазин в кафе «МАРТ» — ул. Петровка, 25 (здание Московского музея современного искусства)

в САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ:

- На складе нашего издательства — Лиговский пр., 27/7, (812) 579-50-04, (952) 278-70-54
- «Академическая литература» — Менделеевская линия, 5 (в здании Истфака СПбГУ), (812) 328-96-91
- «Академкнига» — Литейный пр., 57, (812) 230-13-28
- «Все свободны» — наб. р. Мойки, 28 (второй двор, код 489), (911) 977-40-47
- Галерея «Новый музей современного искусства» — 6-я линия ВО, 29, (812) 323-50-90
- «Исткнига» — Кадетская линия ВО, 27/5, (812) 986-82-51
- Киоск в Библиотеке Академии наук — ВО, Биржевая линия, 1
- Киоск в фойе главного здания «Ленфильма» — Каменноостровский, 10
- «Классное чтение» — 6-я линия ВО, 15, (812) 328-62-13
- «Книжная лавка» — в фойе Академии Художеств, Университетская наб., 17
- «Книжный Окоп» — Тучков пер., д.11/5 (вход в арке), (812) 323-85-84
- «Книжный салон» — Университетская наб., 11 (в фойе филологического факультета СПбГУ), (812) 328-95-11
- «Книжная лавка писателей» — Невский, 66, (812) 314-47-59
- Книжный магазин-клуб «Квилт» — Каменноостровский пр., 13, (812) 232-33-07
- «Мы» — Невский, 20 (на третьем этаже проекта Biblioteka), (981) 168-68-85
- «Подписные издания» — Литейный пр., 57, (812) 273-50-53
- «Порядок слов» — Наб. реки Фонтанки, 15 (812) 310-50-36
- «Пректор» — Лиговский пр., 74 (Лофт-проект «Этажи», 4 этаж), (911) 935-27-31
- «Росфото» (книжный магазин при выставочном зале) — ул. Большая Морская, 35, (812) 314-12-14
- «Санкт-Петербургский Дом Книги» (Дом Зингера) — Невский пр., 28, (812) 448-23-57
- «Свои книги» — 1 линия ВО, 42, (812) 966-16-91
- «Университетская лавка» — 7 линия ВО, 38 (во дворе), (812) 325-15-43
- «Фонотека» — ул. Марата, 28, (812) 712-30-13

в ЕКАТЕРИНБУРГЕ:

- «Дом книги» — ул. Антона Валека, 12, (343) 253-50-10

в КРАСНОДАРЕ:

- Специализированный магазин «Книжный Кабинет» — ул. Пашковская, 52 (2-ой этаж), (861) 255-34-94, 8-918-191-27-53

в КРАСНОЯРСКЕ:

- «Русское слово» — ул. Ленина, 28, (3912) 27-13-60

в НИЖНЕМ НОВГОРОДЕ:

- «Дирижабль» — ул. Б. Покровская, 46, (8312) 31-64-71

в НОВОСИБИРСКЕ:

- Литературный магазин «КапиталЪ» — ул. Горького, 78, (383) 223-69-73
- Магазин «ВООК-LOOK» — Красный пр., 29/1, 2 этаж, (383) 362-18-24;
— Ильича, 6 (у фонтана), (383) 217-44-30

в ПЕРМИ:

- «Пиотровский» — ул. Луначарского, 51а, (342) 243-03-51

в РОСТОВЕ-НА-ДОНУ:

- «Деловая Литература» — ул. Серафимовича, 53Б, (863) 2-404-889, 282-63-63

в ЯРОСЛАВЛЕ:

- Книжная лавка гуманитарной литературы — ул. Свердлова, 9,
(4852) 72-57-96

в МИНСКЕ:

- ИП Людоговский Александр Сергеевич — ул. Козлова, 3
- ООО «МЕТ» — ул. Киселева, 20, 1 этаж, +375 (17) 284-36-21

в СТОКГОЛЬМЕ:

- Русский книжный магазин «INTERBOK» — Nantverkargatan, 32,
Stockholm, 08-651-1147

в ХЕЛЬСИНКИ:

- «Ruslandia Books Oy» — Bulevardi, 7, 00120, Helsinki, Finland,
+358 9 272-70-70

в КИЕВЕ:

- ООО «АВР» — +38 (044) 273-64-07
- Книжный рынок «Петровка» — ул. Вербовая, 23, Павел Швед,
+38 (068) 358-00-84
- Книжный интернет-магазин «ArtLover» (www.artlover.com.ua):
+38 (067) 91-51-281, info@artlover.com.ua
- Книжный интернет-магазин «Лавка Бабуин» (<http://lavkababuin.com/>) —
ул. Верхний Вал, 40 (оф. 7, код #423), +38 (044) 537-22-43;
+38 (050) 444-84-02

- Интернет-магазин «Librabook» (<http://www.librabook.com.ua/>)
(044) 383-20-95; (093) 204-33-66; icq 570-251-870,
info@librabook.com.ua

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНАХ:

- www.nlobooks.mags.ru
 - www.ozon.ru
- www.artlover.com.ua
- bestbooks.shop.by
 - www.bolero.ru
 - www.cafemart.ru
 - www.esterum.com
- www.lavkababuin.com/shop
- www.librabook.com.ua
 - www.libroroom.ru
 - www.mkniga.com
 - www.ruslania.com
 - www.shopgarage.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО



Новое Литературное Обозрение

Интернет-магазин www.nlobooks.ru

Возможность купить книги НЛО по ценам издательства,
которые значительно ниже цен в книжных магазинах

Доставка в любой регион России

**Специальные сервисы
для покупателей интернет-магазина:**

Раздел «Раритеты»

Возможность оформить заказ на редкие книги
нашего издательства, тираж которых почти распродан.

Раздел «Print on demand»

Возможность купить книги «НЛО», которые уже давно
стали библиографической редкостью.

Мы специально издадим эти книги для Вас
по уникальной технологии «Print on Demand»,
которая позволяет напечатать любую книгу тиражом
всего в 1 экземпляр.

Раздел «Специальные предложения»

Возможность купить отдельные книги издательства
со значительными скидками

Какие игры были общеупотребительными в России XVIII—XX веков, как эти игры конкурировали с азартными, каким целям, помимо досуговых, следовали составители игр и как к этому относились дети — об этом рассказывает **книга Марины Костюхиной** — культуролога, историка, исследователя русского детства. В книгу включено множество уникальных иллюстраций, а также даны правила редких и забытых игр.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ДОЛЖНЫ БЫЛИ
НЕ ТОЛЬКО РАЗВЛЕКАТЬ, НО И, ПО ЗАМЫСЛУ
ИХ СОЗДАТЕЛЕЙ, ОБРАЗОВЫВАТЬ
И ВОСПИТЫВАТЬ.

С ПОМОЩЬЮ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ОБУЧАЛИ
ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ И ПРАВИЛАМ
БЛАГОПРИСТОЙНОСТИ, РАССКАЗЫВАЛИ
ОБ УСТРОЙСТВЕ МИРА И ТЕКУЩЕМ
ПОЛИТИЧЕСКОМ МОМЕНТЕ,
ПРОВЕРЯЛИ ЗНАНИЕ ИСТОРИИ
И ЛИТЕРАТУРЫ.

ISBN 978-5-444-80102-4



9 785444 801024

ДАЕТСЯ ОРАКУЛА

МАРКИНА
КОСТЮМИНА