

²⁹ Жуковская Н.Л. Указ. соч.

³⁰ Алтан Чееж, Хонгор, Гюзян Гюмбе.

³¹ Алтан Чееж, Саваре, место которых с правой стороны, Хонгоре, Гюзян Гюмбе и Санале, место которых с левой стороны.

³² Кичиков А.Ш., Цуцкин Е.В. Археологические параллели некоторых мотивов эпоса “Джангар” // Проблемы современного джангароведения (Материалы республиканской научно-практической конференции, посвященной 75-летию профессора А.Ш. Кичикова). Кн.1. Элиста, 1997. С.69.

³³ Гучинова Э.-Б.М. Указ. соч.

³⁴ Кичиков А.Ш. Героический эпос “Джангар”. Сравнительно-типологическое исследование памятника. М.: Восточная литература, 1992.

³⁵ Хальмг туульс. Элст, 1974. С. 118.

³⁶ Обряды в традиционной культуре бурят. М.: Восточная литература, 2002. С. 131.

³⁷ Эрдниев У.Э. Указ. соч.

³⁸ Кочешков Н.В. Указ. соч.

³⁹ Там же.

⁴⁰ Потанин Г.Н. Очерки Северо-Западной Монголии. СПб., 1881.

Э.У. Омакаева

Игровая культура калмыков: типология и специфика

«Человек играет только тогда,
когда он в полном значении слова
человек, и он бывает вполне человеком
только тогда, когда играет»

Ф. Шиллер

Традиционный досуг калмыков отличался насыщенностью. У калмыков существовало много интересных игр. Если национальные виды спорта сейчас активно возрождаются (в Калмыкии ежегодно проводится конно-спортивный праздник “Джангариада”), то народные игры еще не возвращены из забвения. К сожалению, традиционный игровой репертуар во многом забыт. А ведь игра является неотъемлемой частью культурного наследия прошлого, традиционным средством этнопедагогики.

Ойраты-калмыки не мыслили свою жизнь без игры, находя

в ней радость и отдохновение. Любое празднество сопровождалось развлекательной частью - играми, забавами, соревнованиями, что фрагментарно зафиксировано в этнографической литературе прошлого (Г.Потанин, И.Житецкий, П.Небольсин, Е.Покровский и др.). Описание некоторых калмыцких игр дано в этнографической книге калмыцкого писателя К.Эрендженова "Золотой родник" [25] и в сборниках, посвященных играм разных народов [8, 10]. Упоминание отдельных старинных игр встречается в художественных произведениях современных калмыцких писателей. Определенный материал по играм все-таки имеется. Тем не менее национальные игры калмыков пока не привлекли внимания ученых, игры специально не изучались, не выявлена их классификация и роль в традиционной культуре. В предыдущей нашей работе (15) мы попытались очертить проблематику, связанную с изучением игрового пространства культуры калмыков.

Данная статья посвящена проблеме лингвокультурологического описания игры в контексте выявления типологии игровой культуры народов Нижнего Поволжья, Сибири, Центральной Азии и этнокультурной специфики калмыков. В настоящей статье использованы архивные, фольклорные, литературные и полевые материалы.

Концепт игры избран для анализа не случайно. Это древнейшее ключевое слово человеческой культуры. Ведь игры возникли в глубокой древности. Многовековой опыт общения человека с природой, навыки хозяйственной деятельности, особенности образа жизни и быта нашли свое отражение в игровых обычаях всех времен и народов. Все народы играют, причем играют очень похоже. В связи с этим представляет особый интерес сравнительно-сопоставительное изучение игр калмыков, монголов, русских и других народов. Судя по имеющейся литературе, интересующая нас тема малоразработана, хотя имеются отдельные монографические исследования (13, 25) и статьи (11, 12, 20, 23) по играм монголов, бурят (26), монографии по тувинским (18, 19), хакасским (3), киргизским (21) играм.

Игра, как известно, считается "предвестником" культуры. Знаменитый историк культуры Й.Хейзинга пишет: "человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра" (24,

с. 7). По мнению Г. Гадамера, культура является своеобразной игрой в стихии языка [7]. Значение игры как феномена культуры заключается в том, что именно игра возвысила человека над природой.

Известный лингвист А. Вежбицкая, определяя понятие игры, выделяет в качестве первого признака человеческую деятельность: “животные могут играть, но они не могут играть в игры” [4, с. 213]. “Мы играем, и мы знаем, что мы играем” (18, с. 13).

Концепт “игра” привлекал к себе внимание специалистов разных наук - философов, лингвистов, этнологов, фольклористов, культурологов. Л. Витгенштейн в своих “Философских исследованиях” [5] приходит к выводу, что понятие игры принципиально не определимо и является размытым, не имеющим границ. А. Вежбицкая опровергла данный тезис, дав толкование игры. Все виды игровой деятельности характеризуются следующими признаками: 1) субъект игры - человек, причем существует много разных видов игр; 2) игра имеет временной континуум; 3) игра существует для удовольствия; 4) любая игра не бесцельна, каждая игра имеет свою задачу; 5) данная цель имеет смысл только в данной игре, вне игры теряет всякий смысл; 6) любая игра имеет свои правила; 7) чтобы играть в игру, нужно знать ее правила. Таким образом, игрой можно назвать любой вид деятельности, отвечающий всем семи вышеназванным требованиям.

В концепции Л. Витгенштейна понятие игры используется и при интерпретации языка. “Языковая игра”, осуществляемая по определенным правилам, заключается в усвоении общественного опыта в процессе употребления и слов, и различных типов предложений. В качестве примера “языковой игры” можно привести отгадывание загадок. Язык, по Витгенштейну, сравним с логическим исчислением: “Тот, кто произносит предложение и вкладывает в него смысл или понимает его, при этом производит исчисление по определенным правилам” (5, с. 115).

Сравнение языка с игрой характерно и для выдающегося швейцарского лингвиста Ф. де Соссюра, который часто прибегал к аналогии с шахматами при изложении основных принципов языка: “Партия в шахматы есть как бы искусственная реализация того, что в естественной форме представлено в языке”

[22, с. 121]. Называя шахматы “эталонной структурно близкой к языку игрой”, Соссюр выявил общие понятия, релевантные и для игры, и для языка (правило, диахрония/синхрония, система, позиция и т.д.) и соответствия разных понятий: “понятие позиции в шахматной игре во многом соответствует понятию состояния в языке” [22, с. 121].

Возникает вопрос: имеется ли в языке одно слово, отвечающее всем формам игры, или же имеются разные обозначения игровой деятельности? Нас интересует прежде всего, как выражается понятие игры в монгольских языках, в частности в калмыцком. Игра как забава в калмыцком языке обозначается словом *наадн* (наадх “играть”). В монгольском языке данный концепт выражается другой лексемой - *тоглоом* (тоглох “играть”). Глагол играть в обоих языках называет ситуацию “заниматься чем-либо для удовольствия, развлечения” (т.е. забавляться). Человек привычно ожидает от игры прежде всего эмоционального удовольствия, предвкушая радость и веселье. Но у игры есть и обратная сторона - напряжение, риск, боль, страх. С одной стороны, в игре заложена идея оптимизма, в ней всегда жива надежда. С другой стороны, игра непредсказуема, в ней есть наказания. Игра ориентирована на изменение личности, тревожного и неопределенного состояния на менее тревожное и более определенное (1, с. 11-12).

В калмыцком языке словом *наадн* покрывается то, что связано с несерьезностью, шуткой, представлением (драматической игрой). Это же наблюдается и в языковой картине мира других народов (2, с. 106). Что касается такой сферы игры, как состязание и поединки, то для ее обозначения используется другой термин - “*мархан*” (ата-мархан). Раздельное обозначение в языке понятий игры и состязания характерно и для других языков, например, греческого. Й. Хейзинга объясняет это тем, что состязание в эллинском обществе обрело столь серьезный статус, что дух уже не создавал его игрового характера, т.е. состязание стало обычным элементом жизни, в то время как игра сопровождается сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная жизнь” (24). Эти слова в полной мере можно отнести и к монгольскому обществу.

Кроме того, существует два отдельных понятия - взрослая игра и детская игра, хотя в монгольских языках обоим понятиям соответствует одна лексема. Языковое выражение не фиксирует содержательное несовпадение взрослой и детской игры. Взрослая игра всегда локализована во времени и пространстве. Для ребенка же игровое время-пространство не отграничено от неигрового. Если для взрослой игры характерна исключенность из реальности, то в сознании ребенка нет дифференциации игровой и реальной ситуации.

Богатым и разнообразным был репертуар детских подвижных и ролевых игр. "Игра, - пишет Л.С.Выготский, - есть основной путь культурного развития ребенка, и в частности развития его знаковой деятельности" (6, с. 69).

К детским играм следует отнести такую всем известную моторную игру, как прятки (бултачин, бултж наадх), игры на пальцах (например, вербально-сенсорные игры-диалоги "Золотой дворец", "Сөмр уул босхх", "Хумха хурһ бөрх", "Дунд хурһ олх"), сюжетные игры с овечьими бабками (шаһалцан) и т.д.

У детей и людей молодого и среднего возраста особой любовью пользовалась игра в альчики (астрагалы). Это наиболее древний вид игры, о чем свидетельствуют археологические раскопки. Калмыки всегда с особым почтением относились к альчикам. Их выкрашивали в разные цвета. Одно из растений, использовавшихся для окраски, так и называется - шаһан будг (астрагальная краска). К альчикам относились очень бережно, храня в специальных мешочках. Считалось, что они приносят счастье своему хозяину. Кроме того, альчик использовали и как предмет гадания. Если в семью, где была беременная женщина, приходил гость, то ему подавали мясо с бабкой. В конце еды гость подбрасывал очищенный альчик, и по тому, какой стороной он падал, определяли пол ребенка.

Каждая сторона альчика имеет свое название: выпуклая (с бугорком) оборотная сторона альчика - это *бөк* "спинка"; противоположная ей внутренняя сторона с ямкой - *чох*; гладкая боковая сторона, похожая на ухо, называется *та*, а противоположная ей неровная, резная сторона с выемкой - *алу*; сторона с двумя рожками ("вверх ногами") - *яман онх* "стойка козла", или

эр онх “мужская стойка”, а противоположная - хөн онх “стойка овцы”, или эм онх “женская стойка”.

Все игральные альчики делятся на два самых крупных альчика, выполняющих роль битки (*сах*), и простые рядовые альчики, поставленные ребром (*өрцгүд*). Альчики попали в известную калмыцкую загадку *Хормаһар дүүрң өрцгтэ, хойр сахта* (Полный подол альчиков с двумя битками), где простые альчики сравниваются со звездами, а две битки - с солнцем и луной.

Чтобы утяжелить битку, делали углубление на ровной стороне альчика (*та*) и заливали свинцом. В этом случае можно было легко добиться, чтобы альчик упал выемкой вверх (*алц тусх*). Тот игрок, чья битка первой упадет вверх стороной *алц*, начинает игру.

Общее название игры в альчики - *шаһан наадн*. Существует множество видов игры в альчики, различающихся способом игры, количеством игроков, правилами. Мы выделяем, по крайней мере, три основных способа: цеглж наадх (подбрасывание), цокж наадх (выбивание), хаж наадх (стрельба). Первый способ игры заключается в том, что играющие садятся в круг и бросают альчики. Таким способом играют, например, в “хурһ цеглх”.

Другая интересная игра из разряда “цегллһн” является ролевой и называется “хан цегллһн”. Эта игра имеет много вариантов. Приведем один из них. Чтобы распределить роли хана, посла и вора, три игрока по очереди подбрасывают один и тот же альчик. Ханом становится тот, чей альчик упадет стороной “алц” вверх, послом - тот, кто поставит на “та”. После этого третий игрок бросает трижды. Если все три раза альчик упадет стороной “бөк” или “чох”, то этот игрок становится вором. Если выпадет “алц”, то становится ханом, если - “та”, то - послом. Ранее распределенные роли объявляются недействительными. “Бывшие” хан и посол должны снова бросать альчик, и так продолжается до тех пор, пока все три роли не будут окончательно распределены. С этого момента к альчику может притрагиваться только вор. Если в ходе игры к альчику притронутся хан или посол, то вор, заметив это, дергает за ухо и говорит: “Ожегся”. Игра начинается с вопроса посла к хану: “Где мой черный бык?”, на что тот отвечает: “Спроси у вора”. Вор говорит: “Я съел его”.

Тогда посол спрашивает у хана: "Что делать с вором?". Хан определяет наказание. Существовало семь видов наказаний, но назначались они в строго последовательном порядке, каждое - три раза подряд.

Два других способа игры в альчики называются "шаһалцан". Выбивание альчиков происходит следующим образом: каждый из участников ставит условленное количество альчиков (например, четыре) в один ряд в стоячем положении. Игроки (обычно трое) становятся на определенном расстоянии от кона (от 10 м) и бросают биты так, чтобы выбить альчик на расстояние шага (50-70 см). Если игрок выбивает три альчика подряд, то игрок забирает либо все альчики, находящиеся на кону, либо выбитые.

Интересна сюжетная игра с альчиками "стрельба по косулям" (зур *халһн*), в которую играют два человека. Каждый кладет на кон по три альчика. Один из игроков, начинающий игру, забирает с кона все шесть альчиков и подбрасывает их. Если несколько альчиков упадут одинаково, то играющий должен "выстрелить" одним из таких альчиков по другому такому же, не задев при этом другие альчики. В случае удачного выстрела оба альчика считаются выигранными. Выигравший продолжает игру. В случае неудачи очередь переходит к другому игроку.

Если остаются два альчика в разном положении, то игрок добавляет третий альчик и снова подбрасывает. Если все три альчика упадут по-разному, то очередь переходит к другому игроку.

Если при броске все альчики упадут одинаково, то они забираются без "выстрела". Такие выигрышные позиции имеют свои названия. Например, если все шесть альчиков упадут "гедргән" (стороной *чох*), то это называется "нег зүсн", если упадут "түргүр" (стороной *бөк*), то получается "бүтү".

Интересен факт очерчивания круга в играх с альчиками. Круг у калмыков всегда ассоциировался с сакрально защищенным пространством. Не случайно традиционное жилище калмыков - кибитка - имеет круглую форму. Одна из игр в альчики так и называется - "төгрг" (круг).

Необходимо выделять обрядовые игры и игры, не связан-

ные с ритуальной сферой. Любой общественный праздник у калмыков в прошлом сопровождался национальными спортивными играми: стрелой из лука, борьбой и скачками.

Важнейшими маркерами калмыцких игр являются время и пространство. С точки зрения темпорального признака игры подразделяются на три класса: 1) игры, в которые играют независимо от времени года; 2) игры, приуроченные к определенному сезону: летние, весенние, зимние, осенние; 3) игры, связанные с определенными обрядами (например, свадебным). В определенный период года играть было нельзя. Этот запретный период совпадал с последним осенним месяцем - месяцем мыши (месяцем жертвоприношений).

Игры проводились в зависимости от их характера либо на открытом воздухе (в степи), либо в помещении (в кибитке). Как пишет И. Житецкий, “большинство игр летние, производимые на дворе, зимою же все население сидит по кибиткам и развлекается главным образом картами, шахматами и игрою на домбре” [9, с. 39]. Калмыцкие игры связаны и со временем суток: есть игры дневные и вечерние.

Игры делятся по своему характеру на массовые, командные, т.е. коалиционные (*олар нааддг*), и одиночные (*онц-онцар нааддг*). Можно выделить разные виды игры по предмету: игры с альчиками, игры с мячом, игры с камешками и т.д.

Калмыцкие игры маркированы и в половозрастном отношении. Исходя из определения игры мы выделяем детские, молодежные игры, игры людей среднего и старшего возраста, а также смешанные. По гендерному признаку игры делятся на мужские, женские и смешанные.

Рассмотрим вначале сезонные игры. По П. Небольсину, “собственно весенних игр только две” (12, с. 133). Одна из них - “игра дойными овцами” (*саах кургх*). “Эта игра самая любимая в народе”, “в ней принимают участие калмыки, достигшие уже солидных лет” (14, с. 134).

Другая игра - молодежная под названием “*цаһан наадн*” (“белая игра”), в которую играли с начала весны до середины осени. Эта игра была самой любимой игрой молодежи, судя по нашим полевым материалам. “Белая игра” имеет два варианта

названия в зависимости от того, из чего изготавливали предмет игры, что в свою очередь было связано с временным сезоном. В одном случае это был самодельный мяч, изготовленный из выпавшей после весенней линьки белой коровьей шерсти, скатанной в шарик, плотный и ровный. Для веса внутрь него клали сырую глину или кусочек камышового стебля. Этот весенний вариант игры получил название “белый мячик” (цаган долда, или цаган монда). Круглую битку делали и из кости крупного животного (обточенная головка берцовой кости). Осенью очищали добела кусок древесины, отсюда вариантное название - “белая палка” (цаһан модн).

Играли в эту игру поздно вечером, при светлой луне (обычно в полнолуние). Участники разбивались на две команды (количество членов не ограничивалось, но обычно команда состояла из 10-12 человек). Причем лиц мужского и женского пола должно быть поровну. Выбирали специальное место, откуда должен выбрасываться мяч. Затем на этом месте вбивали палку (высотой около 1 м.) и делали чучело (бэ), т.е. накидывали на нее одежду и вешали шапку. Бросали жребий, кому бросать мяч. Играющие становились спиной и закрывали глаза. Ведущий выбрасывал палочку как можно дальше в степь, игроки по звуку упавшей палочки бросались искать ее. Разбегаться и искать предмет можно было только после его отскока. Нашедший бежал к месту старта, а противники старались отобрать у него мяч. При этом нельзя было драться, кусаться, подставлять подножки. Нужно было суметь незаметно передать мяч члену своей команды, так как долго держать мяч в своих руках запрещалось правилами. Причем передавать мяч можно было только из рук в руки, так, чтобы палочка или мяч не коснулись земли. Выигрывала та команда, которая сумела донести мяч до назначенного места (чучела). Игрок, принесший мяч к финишу, получал право бросать мяч. Игра продолжалась до тех пор, пока одной из сторон не удавалось найти мяч шесть раз подряд.

Эта игра очень напоминает современные спортивные игры. Если в игре нарушались правила (грубое обращение, обман и т.д.), то команда-нарушительница лишалась права кидать мяч,

а непосредственный виновник покидал игровое пространство. Это могло сказаться на результатах игры, поскольку кидаящая команда имела определенное преимущество в силу того, что потенциально знала место падения мяча.

Популярность этой игры в прошлом у калмыцкой молодежи вполне понятна, поскольку ни победители, ни проигравшие не уходили обиженными: после игры все участники могли хорошо подкрепиться вареными кусками мяса. К тому же во время игры молодые люди могли познакомиться, признаться в своих чувствах приглянувшимся им девушкам, оставшись с ними наедине, что говорит о любовно-эротическом элементе данной игры. Это хорошо описано в романе А. Бадмаева “Зултурган - трава степная”.

Следует заметить, что игра под названием “белая палочка” известна очень многим народам: монголам, бурятам, тувинцам, казахам, киргизам и т.д. Представляется, что данная игра имеет древнее происхождение, восходя к свадебной обрядности. Участие в игре равного количества лиц обоего пола говорит о размытом со временем сексуальном аспекте игры (формирование пар на определенный период времени). В процессе эволюции, под воздействием различных факторов она постепенно потеряла свою религиозно-магическую основу (магию плодородия).

У калмыков была популярна и другая вечерняя игра - “сар дораһур гүүдг көвүн” (бегающий под луной мальчик). Она интересна тем, что содержит вербальный компонент - игровой фольклорный текст. Игроки разбиваются на две команды, становятся друг против друга, держась за руки. Один из играющих произносит следующий текст: “Сар дораһур гүүдг көвүн, сээхн бишкүр татдг көвүн! Нарн дораһур гүүдг көвүн, нэрн бишкүр татдг көвүн! Онд дораһур гүүдг көвүн, ончта бишкүр татдг көвүн! Наад захин көвүн нааран гү!” (Бегающий под луной мальчик, играющий на прекрасном бишкюре мальчик! Бегающий под солнцем мальчик, играющий на тонком бишкюре мальчик! Бегающий под звездами мальчик, играющий на особенном бишкюре мальчик! Беги сюда, мальчик с ближнего края!). После этого вербального призыва стоящий с края мальчик из другой команды бежит на противоположную сторону,

стараясь разорвать цепь сомкнутых рук. В случае удачи часть группы противника уводится в свою команду. Эта игра положена в основу одного из танцевальных номеров концертной программы ансамбля “Ойраты”.

Эта же игра под названием “Сар дораһур цокдг көвүн” приводится в работе Е.Покровского [16]. Принцип игры тот же, только главный участник игры называется волком, а остальные члены команды - овцы. Задача волка - прорвать цепь и привести часть овец из противоположной команды в свое стадо. В случае неудачного набега волк становится овцой в захватившей его команде. Последняя посылает своего волка в набег на противоположную сторону. Финал игры наступает тогда, когда все овцы соберутся на одной стороне.

Другая массовая молодежная игра - “прятанье кольца” (билцг нуух, билцг бултулх). Эта игра напоминает русскую игру “колечко”. Суть игры заключалась в том, что одна команда прятала кольцо (серебряное или золотое) в спрятанных за спину руках одного из членов команды. Тот протягивал сидящему напротив противнику обе руки, сжатые в кулак. Если он угадывал, кольцо переходило к другой команде. Противник старался угадать по выражению лица, по неуловимым движениям. Поэтому запрещалось правилами игры разговаривать, улыбаться, гримасничать.

В другой похожей игре (играют только двое - мужчина и женщина) под названием “инэлдх” (“смешки”) женщина прячет перстень, а мужчина его ищет под музыку, или наоборот. Играет на музыкальном инструменте тот, кто прячет. Нашедший перстень три раза должен поцеловать партнера по игре. Таким образом, игры сопровождались и игрой на музыкальных инструментах.

У калмыков были популярны и настольные игры на досках типа шахмат (шатр). Шахматная терминология свидетельствует о кочевом быте калмыков: ладья - телега (тергн), офицер - верблюд (темән) и т.д. Калмыцкие шахматы имеют свои правила игры. Например, нет рокировки, хан (король) всегда занимает белое поле и т.д.

Другой тип игры представляют интеллектуальные игры-го-

ловоломки (например, нэрн шинж “двенадцать роговых колец”) и отгадывание загадок.

Издавна у калмыков бытовала традиция во время праздничного застолья проводить игры-соревнования с бараньими косточками, после того как мясо съедено. Калмыки-скотоводы хорошо знали анатомическое строение овцы, назначение каждой кости.

Самой почетной считалась лопатка. Именно с ней связана игра “разбить лопатку” (*дал шавдх*). В нее играли на свадьбах и других праздниках. Соревновались двое: кто быстрее и правильно справится с заданием. Суть игры заключается в том, что необходимо с одного раза щелчком среднего пальца правой руки разбить лопатку пополам. Последующими двумя щелчками разбивают полученные части. Проигравший должен был отдать выкуп, а победитель получал приз.

Существует поверье, объясняющее происхождение данной игры. Однажды один мальчик скакал в степи, спасаясь от погоны, и вдруг повод выскользнул из его рук и упал на землю, попав в трещину валявшейся лопатки. Конь задел ее копытом и лопатка отлетела вверх, попав прямо в руки мальчика. Так лопатка спасла жизнь мальчику. Вернувшись в родное кочевье, мальчик обязал всех жителей разламывать лопатку перед ее выбрасыванием.

То, что лопатка используется в гадании, тоже связано с поверьем, по которому один старик создал гадательную книгу “Шар бичг”. Но внезапно налетел ветер и разбросал по всей степи листки книги. Считается, что эти листки вместе с травой съели овцы, и знания зафиксированы на их лопатке. Но “прочитать” лопатку может не каждый. Раньше были специалисты по гаданию - лопаточники (*далч*).

Во время празднеств и свадебного пира проводились и другие состязания: кто быстрее разобьет большую берцовую и бедренную кости барана. Такие игры известны и другим монгольским народам, а также тувинцам (18, 19).

Интересной вербальной игрой является “кемэлһн” (рассказывание по кости). Это игра-диалог, связанная с особыми приметами 25-го позвонка овцы, имеющего девять отростков. Таковую кость обязательно подавали человеку, возглавлявшему сва-

тов (хурмин ахлач), когда те приезжали сватать девушку. Человек, подвергающийся испытанию, должен был безошибочно ответить на вопросы относительно примет каждого из девяти отростков особой кости. Если ему это удавалось, то сторона невесты считала род жениха мудрым и красноречивым.

Проведенный анализ показал, что игровая культура калмыков отражает традиционные занятия кочевого в прошлом этноса - скотоводство и охоту. Являясь наиболее консервативным элементом традиционной культуры, народная игра не потеряла своего значения и в настоящее время, ибо является носителем важной лингвокультурной информации и сохраняет все свои функции - воспитательную, военно-спортивную, ритуальную, зрелищно-эстетическую, коммуникативную.

В традиционном представлении каждый калмык должен был знать народные игры, поэтому с раннего детства детей обучали правилам игры. Игра нацеливала ребенка на будущее, являясь важным средством его социализации в обществе, мощным фактором его физического, умственного, нравственного, психологического развития. Подвижные игры развивали у детей выносливость, сноровку, ловкость, силу, меткость. У детей вырабатывались такие качества, как честность, дисциплинированность, выдержка, умение сконцентрироваться в нужный момент, ориентироваться в любой ситуации и быстро принимать правильное решение. Интеллектуальные игры способствовали развитию интуиции, логики мышления.

Литература

1. Бгажноков Б.Х. Черкесское игрище. Нальчик, 1991.
2. Бижева З.Х. Адыгская языковая картина мира. Нальчик, 2000.
3. Бутанаев В.Я., Верник А.А. Детские игры и спортивные соревнования народов Хакасии. Абакан, 1995.
4. Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание. М., 1996.
5. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 14. М., 1985.
6. Выготский Л.С. Собрание сочинений. Т. 6. М., 1984.
7. Гадамер Г. Актуальность прекрасного. М., 1991.

8. Детские подвижные игры народов СССР. М., 1988.
9. Житецкий И.А. Очерки быта астраханских калмыков. М., 1893.
10. Игры народов СССР. М.-Л., 1933.
11. Кабзиньска-Ставаж Ивона. Сезонные игры монголов // Традиционная обрядность монгольских народов. Новосибирск, 1992. С.101-111.
12. Ключева В.Н. Монгольские игры // Современная Монголия. Улан-Батор, 1960. №4. С. 41.
13. Намжилдорж Н. Монголын хөлөгт тоглоом, Улаанбаатар, 1966.
14. Небольсин П. Очерки быта калмыков Хошоутовского улуса. СПб, 1852.
15. Омакаева Э.У. Национальные игры и игры-соревнования как феномен традиционной культуры калмыков // Игровое пространство культуры. Материалы Международной конференции. СПб, 2002.
16. Покровский Е. Детские игры, преимущественно русские (в связи с историей, этнографией, педагогикой и гигиеной). М., 1887.
17. Потанин Г.Н. Очерки Северо-Западной Монголии. Т. 2, СПб, 1881.
18. Самбу И.У. Из истории народных игр. Кызыл, 1974.
19. Самбу И.У. Тувинские народные игры. Кызыл, 1978.
20. Сарантуяа Б. Социокультурная основа монгольских народных игр "шагай" // Владимирцовские чтения - IV. М., 2000. С. 109-114.
21. Симаков Г.Н. Общественные функции киргизских народных развлечений в конце XIX - нач. XX в. Л., 1984.
22. Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию. М., 1977.
23. Тангад Д. Монгольская народная игра "Цагаан мод хаях" // Материальная и духовная культура калмыков. Элиста, 1983. С. 52-59.
24. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.
25. Чулуун Ч. Шагайн тоглоом. Улаанбаатар, 1959.
26. Шагдарон С.Д., Очиров Б.Д. Игры и увеселения агинских бурят // Сборник в честь 70-летия Г.Н.Потанина. СПб, 1909.
27. Эрдниев У.Э. Народные игры и спорт / Калмыки. Элиста, 1980. С. 254-259.
28. Эрендженов К. Народные игры / Золотой родник. Элиста, 1990.