

«ЖМУРКИ»

Полузабытая игра, в которую очень здорово поиграть на любом детском празднике

Для игры нужно, чтобы середина зала или комнаты была свободной. Для этого кое-что можно подвинуть к стене, а лишние стулья и вещи, которые жмурка может задеть и уронить, вынести в коридор.

Игроки становятся в тесный кружок. Жмурке завязывают глаза и ставят посередине. Кто-нибудь поворачивает его руками несколько раз, «чтобы он не знал, где у него право, а где лево», и останавливает лицом совсем в другую сторону. Это запутывает жмурку окончательно, делая «слепым».

Затем все потихоньку отходят и спрашивают:

— Где стоишь?

— На мосту.

— Что пьёшь?

— Квас. Ищи три года нас.

И жмурка приступает к делу: прислушивается, вертя головой, протягивает руки вперёд и осторожно делает первые шаги. Он ничего не видит, но зато всё слышит: и шаги, и голоса, и шорохи, и даже

дыхание. Вот он и бросается, растопырив руки, в разные стороны.

Это бывает так потешно, что многие начинают смеяться и даже хохотать, как ненормальные, выдавая себя и попадаясь в руки жмурке. А кто попался — тому теперь и водить. Ему завязывают глаза, и вот уже все хохочут над новым жмуркой.

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

Правила простые. Если жмурка приближается к краю отведённой для игры площадки, надо его громко предупреждать словом ОГОНЬ! Ещё надо кричать и тогда, когда жмурка подходит к чему-нибудь, обо что он может ушибиться или споткнуться (хотя некоторым это ну нисколько не помогает — игра таит в себе много забавных и поучительных ситуаций!).

Второе правило — спастись от жмурки за пределами площадки (или в другой комнате) нельзя. Кто

выбежит, тот считается, что «погорел», и обязан сменить жмурку.

Ну, а третье правило — пойманный водит. Обычно право завязать новому жмурке глаза предоставляют пойманному. Он по себе знает, как лучше сделать, чтобы ничего не было видно, а дышать можно.

В качестве повязки обычно используют носовой платок. Чтобы он был длиннее, его складывают по диагонали и нижний угол подворачивают, чтобы он закрывал кончик носа, иначе по бокам могут быть щели.

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

ЭККУРС ПСИХОТЕРАПЕВТИЧЕСКИЙ

Йохан Хейзенга в своей знаменитой книге «Человек играющий» пишет: «Ребёнок играет совершенно серьёзно, можно с полным правом сказать – в священной серьёзности. Но он играет, и он знает, что играет».

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

Соотнесение слепоты со смертью характерно для многих культурных традиций. Умереть – значит потерять зрение: «Закрывать глазки и лечь в салазки», «Померк свет в очах». Но, по народным представлениям, при всей своей неотвратимости смерть не всеильна. Ей можно до поры до времени и посопротивляться – попробовать перехитрить, обмануть, обыграть.

Слепота – это пугающий признак чего-то *иного*. Чего-то потустороннего или чего-то антисоциального (любопытны жаргонные употребления слова «жмурик» в значении «мертвец» и «босьяк»). Сам ход игры, распределение ролей и тотальный их обмен и знаковая обратимость приводят к замечательному психотерапевтическому эффекту – игровому снижению темы смертельной опасности.

«Жмурки» оказываются одной из очень ценных культурных форм по освоению ребёнком взаимности данного и отданного, полученного и возвращенного. Касающийся присваивает касаемое, видящий – видимое. И наоборот. В смене «зрения» и «слепоты», «жизни» и «смерти», «своего» и «иного» игра в «жмурки» утверждает присвоение ребёнком возможности хозяйского оборачивания событий, собственной судьбы, собственных решений.

ЭККУРС ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ

С.К. Якуб в своей замечательной книжке «Вспомним забытые игры» рассказывает читателям о многих психологических тонкостях и хитростях детских игр.

«Когда тебе завяжут глаза, – делится он своими воспоминаниями, – шагом иди и то непривычно и боязно. А ведь надо бегать да ещё и ловить! Поэтому кроме осторожности приходилось вырабатывать в себе смелость. Попробуйте-ка просто пробежать хотя бы десять шагов с закрытыми глазами. Что, страшновато? Но потом привыкаешь. Поэтому тот, кто часто играл в «жмурки», уже не будет бояться темноты. «Жмурки» были у

нас, пожалуй, единственной игрой, в которую мы могли играть даже вечером. Когда играть во что-нибудь другое уже темно, а расходиться неохота, мы затевали игру в «жмурки». Жмурке ведь всё равно – день или ночь на дворе.

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

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

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

воздух. Все хохочут до упаду».

«ЖМУРКИ СО ЖГУТОМ» (ВАРИАНТ)

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

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

Игрок с колокольчиком или свистком непрерывно подаёт (через каждые 10–15 секунд) сигналы, а сам перебегает на новое место. Игрок со жгутом по звуку старается приблизиться к напарнику и «запятнать» жгутом. Но, как правило, он машет жгутом по пустому месту, что вызывает у зрителей весёлое оживление. Сами они, взявшись за руки, должны «держаться» границы игрового круга – иначе игра затянется и станет неинтересной.

Как только игроку со жгутом удалось «осалить» убегающего, выбирается новая пара из числа желающих принять в игре участие.

(Подготовил В.Букатов.)

На детсадовских, школьных или семейных праздниках полезно и попрыгать-побегать, и померяться силами, и весело посмеяться, приняв участие в забавной игре. Одной из таких игр являются традиционные «Жмурки», суть которых в том, что один из играющих с завязанными глазами ловит других.

