

THEMATIC CLASSIFICATION OF CHILDREN'S FOLK GAMES

Safarova N.O.¹, Ismatullayev M.I.² (Republic of Uzbekistan)

Email: Safarova360@scientifictext.ru

¹Safarova Nigora Ohunzhonovna - Candidate of Philological Sciences, Deputy Dean, Associate Professor, DEPARTMENT METHODS OF PRIMARY EDUCATION, FACULTY OF PRESCHOOL AND PRIMARY EDUCATION;

²Ismatullayev Miraziz Ikromzhonovich – Student,
DIRECTION: FOREIGN LANGUAGE,
BUKHARA STATE UNIVERSITY,
BUKHARA, REPUBLIC OF UZBEKISTAN

Abstract: *this article discusses the thematic classification of children's games of folklore. The ideological content of the games is very wide and varied. The games depict ancient human worldviews, mythological understandings and imaginations, information about traditions and customs, in addition, a real life picture in which the relationship between people is depicted. And so some of the motives of the games contain an educational and didactic character. The content of conceptual games is widely disclosed. Information is given on the division of the goals and objectives of children's games into 3 types.*

Keywords: *folklore, game, reality, motive, idea, everyday games, animal games, myth.*

ТЕМАТИЧЕСКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ДЕТСКИХ ФОЛЬКЛОРНЫХ ИГР

Сафарова Н.О.¹, Исмадуллаев М.И.² (Республика Узбекистан)

¹Сафарова Нигора Охунжонова – кандидат филологических наук, заместитель декана, доцент, кафедра методики начального образования, факультет дошкольного и начального образования;

²Исмадуллаев Миразиз Икромжонович – студент,
направление: иностранный язык,
Бухарский государственный университет,
г. Бухара, Республика Узбекистан

Аннотация: *в этой статье рассмотрена тематическая классификация детских игр фольклора. Идеиное содержание игр очень широко и разнообразно. В играх изображены древние человеческие мировоззрения, мифологические понимания и воображения, сведения о традиции и обычаях, кроме того реальная жизненная картина, в которой изображено отношение между людьми. И поэтому некоторые мотивы игр содержат образовательно-дидактический характер. Широко раскрыто содержание идейных игр. Даны сведения о разделении цели и задачи детских игр на 3 вида.*

Ключевые слова: *фольклор, игра, реальность, мотив, идея, бытовые игры, игры о животных, миф.*

Игры считаются независимым массовым, древним и одним из традиционных жанров детского фольклора.

Игры образовательно-воспитательного значения, идейно-содержательного аспекта стоят в одном ряду с ведущими жанрами фольклора. Её историко-генетические корни являются древними, которые тесно, неразрывно связаны с устным народным творчеством.

Идейное содержание игр очень широко и разнообразно. В играх изображены древние человеческие мировоззрения, мифологические понимания и воображения, сведения о традиции и обычаях, кроме того реальная жизненная картина, в которой изображено отношение между людьми. И поэтому некоторые мотивы игр содержат образовательно-дидактический характер.

Узбекские детские игры очень многогранны. Они отражают педагогические, этнологические, исторические, физиологические аспекты. В играх отражаются образ жизни детей, их психология, мировоззрения и интересы. И поэтому игры изучают, разделяя их на разные смысловые виды.

В узбекской фольклористике имеется большой опыт работы по классификации детских игр. В частности, исследования учёных-литераторов Г. Жахонгирова, О. Сафарова, Ш. Галиевой заслуживают особого внимания и признания [1].

Мы первый раз определили положение о детских народных играх, различавшиеся по значению, структуре образов, типу сюжетов, воспитательному направлению.

Особенно, исследуя фольклорно-литературные игры, выяснили что они отличаются во многом в частности, описанием, образа идей, способом и правилами игр, социальными потребностями и самое главное неповторимостью. Нужно уделять внимание отличительным знакам классификации детских игр.

В играх отражают жизненные события в виде разных реальных, исторических и даже мифологических образов.

Структуры игр разнообразны. Среди них есть сюжетно-тематические и без них.

В сюжетных играх существует 1-2 или более эпизодов. Мотивы в играх изменяются в зависимости от вида. Ещё сюжетные игры различаются между собой по сюжетам. Мы подразделили игры на 3 вида по их целям, эстетическим задачам, композиционному строению и идейному содержанию.

- а) героические игры,
- б) игры в образах животных,
- в) бытовые игры [2].

Все эти виды игр различаются между собой по социальной реальности, образу исполнения и идейному значению.

Играми пользовались в разные времена не только дети, но и старшие. Их особенности характерны для других видов игр.

Поэтому среди них есть единство, на котором построено название игр.

а) Героические игры. Среди детских игр, героические игры составляют отдельную группу и имеют свое определенное место. В таких играх возвышается героизм, защита слабых, забота о близких. Считаются героизмом. В них (участник игры) проходит физическое испытание, как истинный, мужественный герой среди сверстников. Основные особенности одинаковых игр составляют собой объединение движения героев с их мотивом испытания и их оценивания.

События этих игр развиваются при столкновении героя с трудностями, разными испытаниями и сложностями. И поэтому мотив испытания считается активным мотивом среди этих игр.

Героические игры представляют собой композиционные сюжеты. В этих сюжетах главное, основное место занимает условия мотива и их решения. В итоге стимулирует герой (победитель). Испытание сила, интеллекта героя является традиционным поэтическим мотивом в народном творчестве. Чтобы определить героев, народных защитников, нужно организовать разные соревнования. До нашего времени развивались игры двух видов:

К первому относятся все игры, которые определяются сил и могущества детей. А во втором относятся игры, которые определяются силу знаний детей.

Героические игры возмечивают силы знаний и мощности людей в детских играх. Благодаря этим играм, дети чувствуют своих умственных и физических способностей и могут достигать на свои цели. Среди тем игр храбрость и смелость являются основной темой героических игр.

Сюжетная постановка похожа друг на друга и поэтому герои могут повстречаться с любым трудностям ради своих целей.

Героические игры состоят из патриотизма, народных мыслей. В таких типах игр отражают чувства патриотизма, честности и дружбы. Для явных героев есть основные роли и места. В героических играх, основной в эпических произведениях или в сказках, широко отражены путешествия героя на свою родину. В эпических произведениях основной мотив является изыскание своих любимых, а в детских играх - это мифологический персонаж героя - для изыскания похищенных детей. Главная цель в героических играх является достигнуть своих целей. Известно, встречаются такие в сказках и эпических.

Основной признак героических игр является испытание смелости героев игр. Это испытание является как соревнования.

- н-р: Ким чаккон (кто расторопный)
- Энг чаккон (самый расторопный)
- Ким тезроқ (кто быстрее)
- Арқон тортиш (притяжение каната)
- Ўқ ва ёй тортиш (метание лука)

в) игры о животных. Этот вид игры является самостоятельной темой детских игр фольклора. Именно, в этих играх отражено конфликты между животных:

- н-р: волк и заяц, петух и курица.

Сюжеты сказок о животных можно отличать их по названиям, образу исполнения и идейному значению. Можно привести пример:

- “Ўрдак-Тулки” (лиса и утка)
- “Хўроз-товуқ” (петух-курица)
- “Бўри келди” (Волк пришёл) и др.

В сюжетах не встречаются персонажи (героев) людей.

Играя персонажи животных, дети стараются выразить реальных образов животных. Такие животные игры воспитывают чувства детей, как ненасытность, разумность, вольность и справедливость. До сих пор существуют психологические переживания животных как у людей. И потому (дети) играя персонажи животных, дети стараются говорить от их имени. Не все игры о животных не имеют смысловые постановки. Среди них можно встречать реальную картину жизни как, дехканы, чабаны, образ жизни дехкана, чабана.

Н-р: “Огород”, “Зайцы”, “Воробы”.

В этих играх описывают животных, которые повреждают посевы дехкана.

Образы волка, лисы, зайца очень часто встречаются в узбекских детских играх. Среди них самый сложный образ – это образы волка, лиса и медведя, потому что они должны гнать убежавших детей. А образы зайца, козы, курицы – их задача убежать. Известно, что эти персонажи являются основными персонажами сказок. В целом, они встречаются в сказках игах тюркской народной фольклористики. Ход игр о животных очень возбужденный и увлеченный. Чтобы полностью изображать персонажи животных, дети стараются оживлять действия.

Список литературы / References

1. Сафаров О. Узбекский детский поэтический фольклор. Т. : Инструктор, 1985. Б. 250.
2. Сафарова Н. Природа узбекского детского фольклора. Т. : Наука, 2008. Б. 119.