

УДК 351.858:379.8].001

*Донченко Наталія Петрівна,
заслужений діяч мистецтв України,
професор кафедри режисури
та акторського мистецтва
Київського національного університету
культури і мистецтв
donchenko.nata1@gmail.com*

ТРАДИЦІЙНІ НАРОДНІ ТА СУЧАСНІ ІГРОВІ ФОРМИ: КЛАСИФІКАЦІЙНИЙ ОРІЄНТИР ТА ХАРАКТЕРНІ ДІЙОВІ ОЗНАКИ

Мета роботи. Здійснити класифікацію простих ігрових форм, охарактеризувати їх дійові ознаки, сюжетно-ігрову лінію створення даних форм та визначити правила їх втілення. **Методологія дослідження** полягає у застосуванні аналітичного, аксіоматичного, функціонального, культурологічного та системного методів дослідження традиційних народних та сучасних ігрових форм світу, їх різновидів, сталих форм. Значення цих розважальних форм у дозвіллі спільноти. **Наукова новизна** дослідження полягає у здійсненні класифікації простих ігрових форм за принципами: просторового рішення; характеристики дійових ознак та визначення чисельності учасників-виконавців. Проаналізовані різні прості ігрові форми з точки зору їх характерних особливостей та закономірностей. **Висновки.** У результаті проведеного дослідження можна зробити наступні висновки: по-перше – прості рухливі, інтелектуальні та театралізовані ігри найпопулярніші форми дозвілля різної вікової категорії населення; по-друге – традиційні народні ігри світу протягом століть стійко зберігають свою структуру – сюжетну побудову та завжди виконуються за визначеними правилами; по-третє – прості ігрові форми стимулюють розвиток багатьох необхідних рис особистості: вольових, етичних, організаторських; по-четверте – у процесі ігор в учасників знімається втома, спадає психічна напруга, підвищується загальний життєвий тонус; і, останнє, – ігри, це найкращий спосіб спілкування та об'єднання спільноти, це феномен, у якому закладена скарбниця миротворення і прогресу суспільства.

Ключові слова: гра, ігрова діяльність, дозвілля, дозвіллева діяльність.

Донченко Наталія Петрівна, заслуженный деятель искусств Украины, профессор кафедры режиссуры и актерского искусства Киевского национального университета культуры и искусств

Традиционные народные и современные игровые формы: классификационный ориентир и характерные действенные признаки

Цель работы. Выполнить классификацию простых игровых форм, охарактеризовать их действенные признаки, сюжетно-игровую линию создания данных форм и определить правила их воплощения. **Методология исследования** заключается в применении аналитического, аксиоматического, функционального, культурологического и системного методов исследования традиционных народных и современных игровых форм мира, их разновидностей, постоянных форм. Значение этих развлекательных форм в досуге общества. **Научная новизна** исследования состоит в выполнении классификации простых игровых форм по принципам: пространственного решения; характеристики действенных признаков и определении количества участников-исполнителей. Проанализированы разные простые игровые формы с точки зрения их характерных особенностей и закономерностей. **Выводы.** В результате проведенного анализа исследования можно сделать следующие выводы: во-первых – простые подвижные, интеллектуальные и театралізованые игры самые популярные формы досуга разной возрастной категории населения; во-вторых – традиционные народные игры мира на протяжении столетий стойко сохраняют свою структуру – сюжетное построение и всегда выполняются по определенным правилам; в третьих – простые игровые формы стимулируют развитие многих необходимых черт личности: волевых, этических, организаторских; в четвертых – в процессе игр у участников снимается усталость, спадает психологическое напряжение, повышается общий жизненный тонус; и, последнее, – игры, это самый лучший способ общения и объединения общества, это феномен, в котором заложена сокровищница мироздания и прогресса общества.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, досуг, досуговая деятельность.

Donchenko Natalia, Honored Artist of Ukraine, professor of the Department of Directing and Dramatic Art, Kyiv National University of Culture and Arts

Traditional folk and contemporary forms of the game (performance): the classification guideline and specific actionable indications

Purpose of Article. The purposes of the article are to realize simple classification of game forms, to describe their characteristics, plot-line games create form data and to define rules for their implementation. **Methodology.** The research methodology is to apply analytical, axiomatic, functional, cultural and systemic methods to analyse the tradi-

tional folk and contemporary forms of gaming world, their varieties, stable forms. The value of these forms of leisure entertainment community is considered. **Scientific Novelty.** The scientific novelty of the research is to implement simple classification of game forms on the following principles: spatial decision; characteristics of effective signs and determine the number of participants-artists. The different forms of the simple game in terms of the characteristics and laws are analysed. **Conclusions.** As a result of this research we could make the following conclusions. First of all, simple mobile, intelligent and theatrical games are the most popular forms of entertainment of varying age population. Secondly, traditional folk world games though the centuries remain stable in their organization, structure and its subject and are always performed by certain rules. Thirdly, all simple game forms stimulate the development of many essential traits: strong-willed, ethical, organizational. Fourthly, during the games all participants remove their tiredness, decrease the mental stress and increase overall vitality. Finally, the game is the best way to communicate and join the community. This is a phenomenon, which includes peacekeeping and progress of society.

Key words: game, game activity, leisure, recreational activities.

У світі нових перетворень соціально-економічного життя країни, назріла необхідна об'єктивність підвищення культурно-мистецького рівня відпочинку і розваг особистості, прищеплення їй смаку у виборі форм дозвілля. Як засвідчує практика, сучасна ігрова діяльність, її форми не завжди відповідають вимогам якісної організації вільного часу населення, рівням інтересів і потреб різних верств населення. Тому, актуальним питанням для інвентів, аніматорів, режисерів, сценаристів ігрових дійств, видовищно-розважальних форм, масових свят є поглиблення знань психології і педагогіки гри, оволодіння концептуальними знаннями простих ігрових форм, їх особливостей, структуризації, принципів класифікації, характерних дійових ознак, конфігурацій для створення та їх майстерного втілення відповідно до форми, характеру та місця проведення ігрового дійства. Жан-Поль Сартр, французький філософ, письменник, драматург надавав велике значення грі у життєдіяльності та світосприйнятті особистості. Він вважав, що «людина повинна для формування свого світогляду зробити вибір – бути нічим або грати» [5, 10]. Взагалі у ХХ столітті проблема гри набула широкого дослідження у рамках культурології, мистецтвознавства, педагогіки, психології, філософії, тому що гра є сакральним феноменом всіх часів і народів.

Метою статті є здійснення класифікації простих ігрових форм, їх характеристика за дійовими ознаками та визначення правил їх втілення.

Виклад основного матеріалу. Традиційні народні та сучасні ігри світу, в які людство грає й донині – це прості ігрові форми. Гра може бути самостійною ігровою формою, з'єднуючим елементом видовищно-розважального дійства або самостійною комплексною художньо-розважальною програмою, театралізованим ігровим шоу. Існує багато типів ігор, проте для них усіх більшою або меншою мірою характерні такі загальні ознаки: місце проведення – сцена, зал, майданчик тощо; сюжетно-ігровий хід; кількість гравців. Ігрові форми можна умовно класифікувати наступним чином: рухливі ігри – ігри-змагання, спортивні та фізичні на різного роду вміння, атракціони; інтелектуальні ігри – ігри зі словами, приказками, прислів'ями, загадки, анаграми, буриме, кросворди, тести, настільні ігри, вікторини; театралізовані ігри.

Наукова новизна дослідження саме й полягає у здійсненні класифікації простих ігрових форм, їх характеристики та аналізу закономірностей проведення.

Розглянемо особливості групи простих ігрових форм. Характерними для рухливих ігор є, насамперед, самостійні, творчі дії учасника гри, які він виконує в рамках правил ігрової ситуації. Побудовану на фізичних діях, ігрову діяльність можна з упевненістю визначити і назвати рухливою грою. Зміст рухливої гри складають сюжет, правила і фізичні дії. Особливістю цієї форми є творча ініціатива учасників, невимушеність природних рухів і, головне, образність та самостійність дії гравців. Рухливі ігри виступають важливим засобом фізичного розвитку дітей і дорослих. У процесі рухливих ігор в учасників знімається втома, спадає психічна напруга, підвищується загальний тонус, стимулюється розвиток багатьох необхідних рис особистості – вольових, етичних, організаторських та ін. У дозвільній практиці такі ігри використовуються в різних конкурсних програмах, в святкових ситуаціях на проводах зими, в новорічних святах просто неба, в таборах для дітей та юнацтва, в літній час відпочинку тощо. Фахівцями написано чимало спеціальних праць та методичних розробок щодо проведення різноманітних за формами рухливих ігор. Ми ж зосередимо увагу на основних типах рухливих ігор, які є сьогодні популярними у самостійному проведенні дозвілля та вихідним матеріалом при створенні нової моделі видовищно-розважальної ігрової програми: прості рухливі ігри; ігри-змагання; атракціони.

Проста рухлива гра характеризується відсутністю гострого конфлікту і елемента змагання. В ній немає чітко виявленого кінцевого результату, який фіксує перемогу когось із учасників гри. Ігро-

ва дія є, насамперед, задоволення потреби у спілкуванні і триває доти, поки учасники гри фізично не стомляться, і гра не закінчиться сама собою. Не останнє місце посідає проста рухлива гра серед традиційних народних – це перегони, пошук, проривання кола, виконання різноманітних рухів і вправ та ін. [4, 253].

Ігри-змагання – це боротьба за першість, індивідуальну або командну. Ігри-змагання обов'язково мають кінцевий результат і визначення кращих у силі, спритності, влучності, володінні спортивним знаряддям. Ігри-змагання фізичні – бувають суто спортивні та на виявлення різного роду умінь – професійних, технічних, мистецьких та ін. Особливістю спортивних ігор є, насамперед, чіткі умови їх проведення, ustalені правила і точна кількість учасників з певним рівнем підготовки. Назви спортивних ігор єдині і постійні. Переможці спортивних змагань отримують не тільки нагороди, їм присвоюються спортивні розряди та звання.

Для європейської культури особливе значення має традиція свят Стародавньої Греції, в яких змагання, ігрища, забави набули виняткового характеру. Вільний час греків був заповнений різноманітними вправами та іграми. Першість серед спортивних ігор посідала гра з м'ячем, хоча і не була великим змаганням греків і не ввійшла до групи Олімпійських ігор. На скульптурних рельєфах можна знайти сцени гри, які нагадують сьогоdnішній хокей з м'ячем: гравці перекидали один одному м'яч за допомогою палиць. Чимало було й інших видів гри з м'ячем: у одних випадках потрібно було ловити м'яча, який відскакував від землі, в інших жонглювати кількома м'ячами і т.д. І усе це греки вважали корисним для фізичного розвитку і водночас приємним відпочинком [1, 286-287].

В іграх, де можливе вільне виявлення темпераменту і здібностей, особливо яскраво відображається національний характер народу. Мабуть, не випадково Англія – батьківщина багатьох спортивних ігор. Крикет, кеглі – національні ігри англійців. Китайці полюбують перегони на човнах-драконах, змагання-запуски повітряних зміїв. Улюблена гра Австралії – кидання бумеранга. «Українці віддають перевагу всіляким рухливим іграм у час календарних свят. Душевні якості народу виливаються у грі в струнку художню форму. Кожен народ зробив свій внесок в загальнолюдську культуру ігор і розваг» [6, 221].

Розглянемо декілька прикладів різноманітних ігор-змагань народів світу. У Франції раз на рік наприкінці літа жителі Рейну збираються на фестиваль. Кульмінацією фестивалю є конкурс на краще виконання танцю, що називають «вище голови». Чим вище «злетить» і чим граційніше приземлиться партнерка, тим більше очок дадуть їй прискіпливі судді. Одна з багатьох англійських традицій – це проведення змагання «Перегони з млинцями». За умовами змагань, тримаючи в руці гарячу сковорідку і весь час перевертаючи на ній млинець, треба добігти до фінішу. Кулінарні якості млинця не обов'язкові. Цікаво проходять змагання за професіями у Німеччині. В Цюриху власники ресторанів організовують біг з перепонами для офіціантів. Гарсони повинні донести тацю з пляшками та келихами якнайшвидше до фінішу, за дистанції півтора кілометра. За умовами змагання учасники не повинні побити або порозливати все те, що мається на таці. В Ісландії влаштовується безліч ігор-змагань суто спортивного характеру – це і двобій на палицях, і біг на ходулях, і перенесення каміння великої ваги та ін. В американському місті Амленд (на озері Верхнє) відбуваються оригінальні змагання лісорубів, одним із яких є нелегке завдання – якнайдовше утриматися на колоді, що пливе по озеру. Цікаво, з суперечками, веселими жартами і кпинами проводиться українська народна гра «Калита» на святі Андрія Первозваного. «Учасник гри мусить витримати всі кпини, не засміятися, якнайвище підстрибнути, щоб відкусити шматок смачного коржа-калити. Хто не зуміє – того вимазують сажею» [2, 20-21].

Рухливі ігри на практиці можна класифікувати наступним чином: командні ігри, ігри-поєдинки, гра-естафета, гра-багатоборство. Проаналізуємо першу підгрупу рухливих ігор – командні ігри. Такі ігрові форми містять обов'язковий елемент змагання. Ігрове завдання може бути реалізоване тільки за наявності двох груп, що змагаються. Командні ігри побудовані на розвинутому почутті дружби, товариської взаємовиручки. В учасників гри єдина мета – досягнення командної перемоги. У власних діях кожного з учасників зацікавлена вся команда. Командна гра завжди має особливо виразний кінцевий результат, тобто команду-переможця. Важливо засвоїти, що ігрові завдання можуть бути надзвичайно прості. Наступні у цій підгрупі рухливих ігор-змагань фізичних (спортивних) та на різного роду умінь – ігри-поєдинки. Ігри-поєдинки мають характерну особливість виконання ігрового завдання двома, трьома (але не більше чотирьох) учасниками гри. Така ігрова форма використовується у дозвільних програмах, де необхідне залучення невеликої кількості чоловік. Наприклад, змагання капітанів команд, лицарські турніри, боротьба між окремими членами родин у конкурсах. Гра-естафета. Уже сама назва гри говорить про те, що одне й те ж завдання виконується усіма учасниками почергово. Другий, третій і т.д. учасники змагання приступають до виконання завдання тільки після

того, як воно буде виконане попереднім учасником. Ігри-естафети користуються популярністю в таборах відпочинку для дітей, при проведенні спортивних розважальних свят та ін. Гра-багатоборство – це кількість різноманітних за змістом ігрових завдань, які виконують учасники команд. При цьому використовується прийом естафети: наступне ігрове завдання виконується після того, як буде виконано попереднє. В кожному ігровому завданні можуть брати участь одна, дві, три і більше осіб залежно від змісту гри. Серед рухливих ігор атракціони займають особливе місце. Якщо в рухливих іграх майже завжди бере участь велика група людей, то атракціон, як правило, це гра індивідуальна, або невеликої групи людей. У процесі проведення атракціону використовуються предмети і спеціальне обладнання. Атракціон – це насамперед, видовишна оригінальна за змістом ігрова ситуація, гостроти якій додає те, що вони проводяться за присутності багатьох глядачів. Згадаймо традиційний високий стовп, на вершині якого висить привабливий предмет, на святах проводів зими. Це і є приклад атракціону. Як правило, завдання тут виконується почергово і в швидкому темпі. Темп завдається музикою і заздалегідь обумовлюється ліміт відведеного на спробу часу. Майже завжди для гравця ця спроба єдина, потім він поступається місцем іншому гравцю. Атракціон – це змагальна перевірка на спритність, кмітливість, швидкість, увагу, силу і т.д. Цим і пояснюється його особлива принадливість і популярність [3].

Розглянемо ігрові форми інтелектуальних ігор за дійовими ознаками, місцем проведення та кількістю гравців. Інтелектуальні ігри – це ігри, спрямовані на розвиток розумових здібностей аудиторії, логічного мислення, фантазії, ерудиції, кмітливості; вони сприяють формуванню пізнавальних інтересів.

Безцінне багатство кожного народу – його мова. Впродовж тисячоліть нагромаджуються і вічно продовжують свій лік у слові безмірні скарби людської думки. Можливо, у кожній з форм народної творчості не виявляються так національна історія, менталітет, мудрість, світогляд, побут, як у прислів'ях та приказках. Приказки й прислів'я посідають вагоме місце серед інтелектуальних ігор. Ними послуговуються за проведення індивідуальних, групових і масових ігор. В іграх зі словами, приказками, прислів'ями учасники можуть виявити свої творчі здібності, розвинути інтелект.

Цікавими є ігри на складання блоків анаграм. Анаграма – це слово або словосполучення, яке утворюється шляхом перестановки літер, які входять до складу іншого слова або словосполучення. Два або більше слів, утворених з одних й тих самих літер і становлять блок анаграм. Анаграми були відкриті ще у III столітті до н.е. грецьким ученим і поетом Лікофроном. Відтоді і дотепер люди усіх країн світу захоплюються їх складанням. Цікавою інтелектуальною грою є буриме – складання віршів на задані рими. Буриме можна використовувати як імпровізований поетичний конкурс в будь-якій дозвільній програмі. Для цього потрібно відповідно до теми програми надрукувати на окремих аркушах рими і роздати аудиторії. В процесі вечора, в зручний для організатора час, доцільно провести конкурс на кращий оригінальний вірш, а потім організувати театралізований ритуал посвячення в поети, що зробить програму видовишною та цікавою [3].

В усній художній творчості кожного народу з давніх-давен живе, постійно розвивається й активно функціонує загадка як засіб розвитку уваги, кмітливості, випробування розумових здібностей людини. Твори цього жанру існують як запитання або своєрідні головоломки. Кожна загадка несе в собі елемент гри, що збуджує уяву того, хто має її відгадати, розвиває образне мислення. Саме в цьому, як слушно відзначають дослідники, одна з її важливих функцій. Найбільше загадка приваблює дітей, адже гра – винятково доступний і прийнятний для них вид діяльності. Звичай загадувати загадки під час масових ігор і розваг віддавна характерний для України. Народним загадкам властиві широта, багатство й різноманітність тематики, довершеність художньої форми.

Значна частина інтелектуальних ігрових розваг носить самостійний характер і проводиться без прямого втручання професійних організаторів дозвілля. До таких ігор належать настільні ігри, кросворди, тести тощо. Вони вимагають від учасників гри певних навичок, знань, розмірковувань, але, зазвичай, ці ігри легкі для засвоєння і водночас досить корисні і захоплюючі.

Кросворд (англ. Crossword — перетин слів) – гра-задача, яка полягає у вписуванні літер у перехресні рядки клітинок накресленої фігури у такий спосіб, щоб по горизонталі та вертикалі визначити загадані слова. Розгадуванням кросвордів захоплюються мільйони людей у багатьох країнах світу. Вони тренують пам'ять, сприяють розвитку інтелектуальних здібностей людини та розширюють світогляд. Перший кросворд, як відомо, з'явився ще за античних часів. Археологи за розкопок римського поселення Карініум у 1868 році на одній з плит виявили щось подібне до кросворда (знахідка датована III-IV ст. н.е.). У 1936 році вчені знайшли кросворд, висічений на колоні у Піренеях. Вперше кросворд був надрукований у 1925 році у лондонській газеті «Санді таймс». Відтоді у всіх періодич-

них виданнях світу публікуються кросворди. Треба зазначити, що одні люди полюбляють вирішувати кросворди, а інші – складати їх.

Нині дедалі широкого значення набувають різні тести, які допомагають визначити інтелектуальні здібності людини, її характер, відповідність обраній спеціальності тощо. Тести приваблюють людей тим, що дають можливість дещо дізнатися про себе та порівняти себе з іншими. Вони допомагають об'єктивно оцінити свій характер, переглянути свої погляди і поведінку.

Серед настільних великої популярності зажили нетрадиційні настільні ігри народів світу. По-знайомимося з двома стародавніми настільними іграми народів світу. Школярі, які сумують на уроках, беруть аркуш паперу у клітинку і починають грати з крапки. Виявляється, що це спрощений варіант східної гри «Го», турнір з якої відбувся 1998 року у Київському палаці дітей і юнацтва. Головним призом цього конкурсу був кубок посла Японії в Україні. «Го» – найстаріша гра в світі. Легенда розповідає, що понад п'ять тисячоліть тому китайський імператор Яо наказав своєму радникові вигадати гру, котра зуміла б розвинути розумові здібності його сина. І радник придумав «Го», що по-китайськи означає «вей-ци» (гра територій). Нині у 31-й країні світу налічується понад 20 мільйонів прихильників цієї гри. Умови гри в «Го». Насамперед, потрібні фішки і дошка. Головна мета цієї гри – своїми фішками обгородити територію. Правила гри прості, проте проблеми, що виникають, не поступаються за складністю шахам. «Го» – це гімнастика розуму, інтелектуальна розвага. Японське прислів'я засвідчує: «Го» вчить людину жити». Ще одна нетрадиційна настільна гра «Рендзю». Гру «Рендзю» знали ще інки доколумбової Америки. На островах і в континентальній частині Східної Азії вона відома ще 4 тис. років тому. Нині – одна з найпопулярніших ігор в Японії і багатьох країнах світу. Клуби любителів цієї гри є і в нашій країні. Вона відома у нас як гра шашки «5 у ряд». «Рендзю» – дуже динамічна гра; вона має цікаві комбінації, розвиває розумові здібності, тренує пам'ять. Саме час, епоха визначають популярність тих чи інших ігор. Переживаючи тривалий період розвитку, вони не стільки видозмінюються, скільки набувають змісту, співзвучного епосі. Наприклад, правила гри в шахи незмінні впродовж століть, але сьогодні – це не тільки гра, але й спорт, наука, мистецтво.

Серед інтелектуальних ігор вікторина займає особливе місце. У кінці 20-х років ХХ ст. вона набула характеру масового захоплення. Це був час вибухового потягу до знань, коли прагнення виявити набуті знання, обмінятися ними з іншими втілювались у масовій вікторині. Виникнувши первісно як ігрова форма «питання-відповідь», вікторина перетворилась сьогодні на своєрідне театралізоване шоу-видовище. Достатньо навести хоча б приклад телевізійної програми – клуб знавців «Що? Де? Коли?». Зараз накопичилось чимало літератури ігрової і дозвільної тематики, де викладені різноманітні варіанти вікторин: літературних, географічних, історичних та ін. Завдання сценариста, організатора культурно-дозвільної діяльності тільки в тім, щоб найцікавіше змодельовати ігрові ситуації та ігрові програми на основі вікторини з елементами театралізації, надати їм яскравого видовищного характеру.

Театралізовані ігри не мають визначених і зафіксованих часом форм. По суті, це ігри, які створюються на основі життєвих спостережень, літературних джерел, різних видів мистецтв самими організаторами ігрової діяльності. Тож ці ігри можна назвати іграми-імпровазіями. Що характерно для таких ігор? Театралізована гра – це, насамперед, оригінальна художньо-образна ігрова ситуація. Їй притаманні такі ознаки, як драматургічний характер ігрової ситуації, наявність конфлікту, імпровазіційний характер змісту гри, образна персоніфікація ігрової дії. Щоразу учасник гри створює свої образи, їх ролі неповторні – в цьому суть популярності і зацікавленості театралізованими іграми в дозвільний час. «Театралізовані, рольові, народно-обрядові, ритуальні ігри потребують відповідного перевтілення під час ігрової дії, тобто створення заданого образу через виконання правил гри» [7, 73]. Дані ігри вимагають від гравця серйозного ставлення до персонажу гри, запропонованих обставин у процесі ігрового дійства. Драматургічна структура цих ігрових форм, яка будується виключно за правилами гри, передбачає імпровазіцію; індивідуальну ініціативу виконавця-гравця та активну участь глядачів-вболівальників. Ці ігри розраховані на внутрішній артистизм окремих осіб, який неминуче проявляється в імпровазіованій творчості гравців. Завдання аніматора – майстерно перетворити пересічного глядача на справжнього артиста. Театралізовані ігри, які проводяться за одним і тим самим сценарієм, ніколи в абсолюті не повторюються. Театралізована гра завжди спрямована на те, щоб перевтілити і зробити актуальним художній і життєвий базис учасників, перевести його в русло веселої імпровазіції. Сюжет театралізованої гри повинен включати набір ситуацій, які нададуть учасникам можливість виявити свої літературні, музичні, хореографічні здібності – зіграти свою роль. В іграх такого плану учасникові створюються умови поринути в атмосферу творчих дій. Поступово зникає ситуація „глядачі – актори”, і глядач стає співтворцем імпровазіованої вистави. В театралізованих іг-

рах особливо виявляється творчий почин. Під час проведення гри часто виникають непередбачені відхилення, сюжет розвивається за новими напрямками, зміст розширюється і збагачується.

Висновки. У результаті проведеного дослідження можна зробити наступні висновки: прості рухливі, інтелектуальні та театралізовані ігри найпопулярніші форми дозвілля різної вікової категорії населення, вони стимулюють розвиток багатьох необхідних рис особистості: вольових, етичних, організаторських, у процесі ігор в учасників знімається втома, спадає психічна напруга, підвищується загальний життєвий тонус, ігри, це найкращий спосіб спілкування та об'єднання спільноти, це феномен, у якому закладена скарбниця миротворення і прогресу суспільства. Час не стоїть на місці, людство рухається вперед за законами світотворення і, безумовно, воно буде створювати нові різноманітні форми дозвілля за допомогою новітніх технологій. Бо фантазія особистості безмежна. Разом з тим, існує думка, якщо народ грає в одні й ті ж ігри протягом століть, така спільнота духовно здорова і буде мати прогресивне право на подальше існування.

Література

1. Винничук Л. Люди, нравы и обычаи Древней Греции и Рима /Пер. с польск. В.К.Ронина / Л.Винничук. – М.: Высшая школа, 1988. – 496 с.
2. Воропай Олекса. Звичаї нашого народу. Етнографічний нарис / Олекса Воропай. – К.: АТ „Оберіг”, 1993. – 590 с.
3. Донченко Н.П. Мистецтво гри: /Теорія і практика ігрової діяльності в умовах дозвілля: Навч. посібник /Н.П.Донченко. – К.: Державна академія керівних кадрів культури і мистецтв, 1999. – 176 с.
4. Килимник Степан. Український рік у народних звичаях в історичному освітленні: [У 3 кн., 6 т.]. Кн. I, т.1: (Зимовий цикл); т.2: (Весняний цикл) / Степан Килимник. – Факс. вид. – К.: АТ „Обереги”, 1994. – 400 с.
5. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений: Пер с англ.. / Предисл. А.Я.Варга/ Г.Л.Лэндрет. – М.: Международная педагогическая академия, 1994. – 368 с.
6. Скуратівський В.Т. Березиня [Текст] : художні оповіді, новели / В.Т.Скуратівський. – К.: Радянський письменник, 1987. – 276 с.: іл.
7. Шубина И.Б. Организация досуга и шоу-программ. Творческая лаборатория сценариста (2-е изд.)/Серия «Хит сезона» / И.Б.Шубина. – Ростов н/Д: Феникс, 2004. – 352 с.

References

1. Vinnichuk, L. (1988). People, habits and traditions of Ancient Greece and Rome. (Ronin, V.K., Trans). Moscow: High school [in Russian].
2. Voropai, O. (1993). Traditions of our nation. Ethnographic textbook. Kyiv: AT «Oberig» [in Ukrainian].
3. Donchenko, N.P. (1999). Art of game: Theory and practice of game in leisure time. Kyiv [in Ukrainian].
4. Kilimnik, S. (1994). Ukrainian year in the national traditions though the history: in 3 books, 6 volumes. Book 1. Volume. 1: (winter part); Volume. 2: (spring part). Kyiv: AT «Oberig» [in Ukrainian].
5. Landreth, G.L. (1994). Play therapy: the art of relations. Moscow: International Pedagogical Academy [in Russian].
6. Skurativsky, V.T. (1987). Beregynia: art stories and novels. Kyiv: Radyans'ka pismennik [in Ukrainian].
7. Shubyna, I.B. (2nd ed.). (2004). Organization of the leisure time and entertainment programs. Creative Laboratory of screen-writer. Series: «Hit Season». Rostov: Phoenix [in Russian].