
Народная игровая культура как средство формирования норм общения в детском возрасте

Чернушевич В.А., доцент кафедры юридической психологии и права факультета юридической психологии, Московский городской психолого-педагогический университет (vasiha@mail.ru)

Куприянова Е.А., психолог учебно-производственной лаборатории факультета юридической психологии, Московский городской психолого-педагогический университет (savekat@bk.ru)

Бобрышова Е.И., педагог-психолог, Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы «Школа № 1877 "Люблино"» (grafstvo@yandex.ru)

Лучшими носителями игровой культуры являются дети, которые ею обладают. Разрушенные социальные детские структуры, территориальные объединения детей (семейные, дворовые, поселковые, уличные) прервали в значительной степени процесс трансляции культуры, передачи традиции общения и нуждаются в общественно-государственной реанимации (восстановлению игровой номенклатуры и состава ее носителей, достаточного для процесса воспроизводства).

Игра включает в себя особенности взаимоотношений на уровне физического и психоэмоционального, вокального взаимодействия, образно-символического наполнения сюжета, особенности одежды – (все аспекты общения, которые конституируют культуру народа, делают его общностью людей, отличной от других общностей, других народов). Изучение коррекционных возможностей народных игр в рамках игровых программ показало, что их психоэмоциональные ресурсы обеспечивают условия усвоения детьми норм общения.

Ключевые слова: нормы общения, психоэмоциональные ресурсы, народные игры, игровая культура, трансляция культуры, игровая программа, традиция.

Для цитаты:

Чернушевич В.А., Куприянова Е.А., Бобрышова Е.И. Народная игровая культура как средство формирования норм общения в детском возрасте. [Электронный ресурс] // Психология и право. 2016(6). № 2. С.93-106. doi: 10.17759/psylaw.2016060207

For citation:

Chernushevich V.A., Kupriyanova E.A., Bobryshova E.I. Folk national culture as a means of forming norms of communication in childhood. [Elektronnyi resurs]. Psikhologiya i pravo [Psychology and Law], 2016(6), no. 2. pp.93-106. doi: 10.17759/psylaw.2016060207

«Национальная стратегия действий в интересах детей» предполагает поиск формы социализации детей, максимально сохраняющей такие их качества, как непосредственность, креативность, доброжелательность. Возвращение этих качеств в рамках национальных культурных традиций наилучшим образом происходит в традиционной народной игре. Использование народных игр в целях профилактики девиантного поведения исследуется на факультете юридической психологии. С учетом того, что крайне актуальна проблема разобщенности детско-родительских территориальных сообществ, в которых традиционно культивировалась игровая практика, игровая подготовка включена в образовательную программу высшего профессионального образования по направлению подготовки 050407 «Педагогика и психология девиантного поведения».

Игра, наверное, единственная форма человеческой активности, безусловно обладающая внутренней мотивацией, поскольку только в ней ценностью является не отчуждаемый продукт, а сам процесс. Только в игре человек реализует свою свободу как «осознанную необходимость», ограничивая свою активность только правилами игры и чувствуя себя при этом свободным.

Особенно ценна эта форма активности для детей, поскольку в ней, пребывая в свободном общении с другими участниками игры, они впервые обретают свободное и одновременно совместное с другими детьми бытие.

Феномен игры известен с незапамятных времен. В каждом народе сформировался определенный игровой арсенал как некоторая живая, активная среда, через которую ребенок входит в общение со своим народом, осваивает культуру взаимоотношений, принятую в народе, становится принадлежащим своему народу (присваивает не писанное культурное наследие).

Первый этап исследования психокоррекционных ресурсов народных игр убедительно показал, что в этих играх представлены социокультурные модели поведения в эмоционально насыщенных ситуациях, моделируются ситуации общения, действительно вызывающие у детей эмоции самого широкого спектра [3, с. 25–32.].

На настоящем этапе, этапе изучения влияния игровой практики на нормы общения детей, игровой практикой было охвачено около 160 детей от 6 до 7 лет в восьми группах детского сада и первого класса средней общеобразовательной школы. В настоящей работе представлены игровая программа, ее психологический анализ, а также делаются некоторые выводы по результатам неструктурированных наблюдений студентов и специалистов образовательных учреждений за динамикой поведения в детских группах. Анализ игровой программы позволяет выделить ситуации, вызывающие разнообразные по окраске и силе эмоциональные состояния, участие в которых влияет на психоэмоциональный опыт детей и, в целом, на их поведение. Предполагалось, что отношения детей в процессе игры станут более дружескими, возрастет способность соблюдать нормы поведения в игре в напряженных эмоционально насыщенных ситуациях. Наблюдения студентов и специалистов подтвердили эти предположения.

На данном этапе исследования силами студентов, ведущих программу, и персонала школьных и дошкольных учреждений осуществлялась попытка неструктурированного наблюдения за динамикой поведения детей в различных игровых ситуациях в рамках стандартной игровой программы для данного возраста. Всего в наблюдении принимали участие 30 студентов, два психолога и два воспитателя.

В рамках студенческой практики с детьми было проведено 10–12 игровых занятий по стандартной программе [2, с. 49–55] с некоторыми вариациями, учитывающими актуальное психоэмоциональное состояние детей, их готовность принимать участие в играх.

Игровая программа для детей 5–7 лет составлена в логике нарастания физической активности, физического и эмоционального контакта участников к середине программы с последующим убыванием активности к завершению программы.

Ресурсы развития способности эмоционально-волевого регулирования поведения имеются в разной степени во всех играх настоящей программы, где правила игры ограничивают произвольность реализации спровоцированного азарта.

Игровая программа для дошкольников и младших школьников и анализ ее психокоррекционных ресурсов

1. «Имена» – это знакомство и приветствие.

Упоминание имени каждого участника игры, а в особенности дружное озвучивание каждого имени, включает всех без исключения в общее игровое поле и создает пространство, в котором негласно устанавливается полное равноправие и уважение к участникам и правилам игр.

2. «Каравай».

Каравай – игра в кругу (хороводная). Все становятся в круг, взявшись за руки, один человек становится посередине. Поют, идя по кругу. В песне упоминается имя того, кто стоит в середине.

Подробный анализ коррекционно-профилактических ресурсов этой игры проведен в предыдущей нашей работе по этой теме. В ней детально рассматриваются положительные и отрицательные эмоции, которые может вызывать эта игра, например, ребенок в этой игре может испытывать:

- смущение и тревогу от того, что он в центре внимания;
- страх сделать что-нибудь не так (боязнь, что в правилах что-то недопонял);
- тревогу за то, как его воспринимают окружающие (боязнь собственной неловкости и неуверенность в том, как реагировать на действия хоровода);
- страх перед тем, что его выбор не оценят.

Добавим, что и обида, и злость (не выбрали, а хотелось!), и зависть (выбрали не меня!), и ревность (выбрали другого!) также могут проявляться в этой игре и находить приемлемую форму своего выражения. Если внимательно отнестись к чувствам ребенка-участника, то окажется, что многие основные базовые эмоции (разные в разных типологиях) получают возможность проявиться и окультуриться в этой игре.

3. «Коза».

Игра позволяет за считанные секунды выстроить вертикаль и горизонталь тела, прочувствовать и «простучать» всю нервную систему и сбалансировать ее. При всей своей предельной простоте эта игра получила высокие оценки у нейропсихологов и является прекрасным инструментом экспресс-диагностики согласованности крупной моторики верхней и нижней частей тела, а также способности делать определенные движения в заданном ритме.

В психологическом плане игра подспудно подготавливает и стимулирует собственный выбор ребенка. Кроме того игра способствует развитию общей моторики тела, стимулирует развитие реципрокной координации рук и ног (согласованных перекрестных движений).

4. «Тетера».

В этой игре, многократно проигрываются ситуации, где ребенок учится терпению, ожиданию, смене позиции (только что обреченно шел, со страхом переживая опасность быть пойманным, а будучи пойманным сам становится ловцом). И все это происходит в доступной для восприятия ребенка манере – в игре.

Правила игры «Тетера» предполагают, что ворота закрываются и ловят из вереницы детей попавшихся в ворота в момент, не позже и не раньше, чем заканчивается песенка Тетеры. Однако, игроки в воротцах обуреваемы желанием как можно раньше опустить ворота и поймать кого-то из игроков, а остальные игроки стремятся как можно быстрее проскочить воротца в момент окончания песенки. И те, и другие при этом склонны нарушать правила, одни – воротца раньше времени закрывают, другие – ускоряются, пытаясь проскочить не пойманными, хотя правила запрещают это делать, предписывая равномерно следовать за Тетерой. В эти моменты под контролем участников и идет внутренняя борьба между двумя мотивами: 1) остаться в игре, соблюдая правила, или 2) поддаться эмоциям и, нарушив при этом правила, выпасть из игры. Регулируя степень своего увлечения тем или иным мотивом, ребенок находит допустимый баланс этих мотивов в конкретном поведении в игре, приобретая, таким образом, личный опыт волевого регулирования поведения в состоянии эмоционального напряжения.

5. «Коршун».

Игра стимулирует выбор, активизацию двигательных функций (так как надо догнать того, кто затем сядет рядом с тобой). Также эта игра стимулирует речевую функцию и развивает регулируемую функцию речи, так как здесь присутствует момент совместного речевого сопровождения своих действий.

Дети, которых обычно после эмоционально значимой ситуации трудно успокоить и за полчаса, в игре, благодаря ее правилам, «берут себя в руки» за 15 секунд и, главное, приобретают собственный опыт благополучного перехода из одного эмоционального состояния в другое.

6. «Хрен».

Огромный потенциал этой игры заключается в том, что дети получают возможность пережить единение с коллективом, тревожное ожидание неизбежного, волнение, радость принятия и на волне ободрения – шуточное выталкивание в социум.

Перепад эмоциональных состояний, смена позиций, физическое напряжение–расслабление, иницируемые в этой игре, крайне привлекательны для детей, даже самых неуправляемых. Они готовы сидеть в игровой сцепке и терпеливо ждать своей очереди.

7. «Ворон Иван Петрович».

Простой сюжет игры-сказки состоит в том, что у Хозяйки на дворе живут цыплята, которых к себе в домик ночью, когда все спят, таскает Ворон, пока всех не перетаскает. Эта игра имеет значительные ресурсы профилактики нарушений эмоционально-волевой регуляции. Она оказалась одной из самых любимых игр программы для дошкольных групп детей, а также для первоклассников. Дети очень тонко различают эмоциональную окраску в речи персонажей игры и заряжаются теми или иными (как оказывается) мотивами, в зависимости от тех эмоций и мотивов, которые внесли изначально в игру ведущие персонажи. Здесь происходит поиск границ под внутренним контролем (нужно не сделать другому больно, в твоём понимании) и внешним контролем (нужно не сделать другому больно в его понимании), эмоции соединены с действиями, вызванными ими. Примечательно то, что дети готовы играть в эту игру много раз подряд и пробовать себя то Вороном, то Хозяйкой, то цыпленком, а затем снова и снова изъяслять живейший интерес и желание водить. Эта игра также помогает трехлетним и семилетним детям, которые переходят от мамы в детский сад и из детского сада в школу, адаптироваться к новым жизненным условиям. Игровые обстоятельства, в которые помещен ребенок, являются условиями его психоэмоционального развития.

8. Тук-тук, правая рука.

В повторном цикле экспериментальных игровых программ в 2015 г. заключительной игрой была игра, вероятнее всего профессионального происхождения. Она очень нравилась детям, а студентами использовалась в целях оперативной социометрии. Правила игры предполагали, что дети сидят на стульчиках в кругу. Один стульчик – свободный. По нему ребенок, оказавшийся слева от стульчика, стучит ритмично рукой и приговаривает «магические» слова «Тук-тук, правая рука, Вася, сядь справа от меня», называя имя любого ребенка по своему выбору. Тот обязан перейти к нему и освободить другой стульчик. И другой ребенок, у которого под правой рукой оказался свободный стул, получает право произнести эти слова и вызвать к себе того, кого хочет.

Игра, при внимательном рассмотрении, достаточна сложная даже для подростков. Нужно стучать в ритме, говорить слова в строго определенном порядке и при этом делать выбор будущего соседа. Отказаться от перехода нельзя. Наибольшая динамика поведения оказалась именно в этой игре. Она имела и социометрическое, и коррекционное значение. Возможность проявить власть в своем выборе рождала мотивированность и предельную сосредоточенность на игре. И даже дети с плохой речью через два–три занятия достигали существенных успехов в стремлении к игровой норме. А социометрия показала хорошую динамику внутригрупповых отношений, на которые во многом, как нам представляется, повлияла и эта игра (включаясь в нее, студенты могли влиять на возможности выбора, подыгрывая непопулярным в группе детям).

Наблюдения за динамикой поведения детей

Наблюдения студентов

В начале игровой практики	После серии игр
<p>Боялись общения, стеснялись.</p> <p>Сумбурное поведение, много времени уходило, чтобы успокоить детей.</p> <p>Капризничали, требуя к себе особого внимания, нарушали правила игры. Хаотично бегали по залу с различными криками.</p> <p>Тихие и спокойные, сильно зажатые вели себя скованно, были безумно стеснительными, скромными, пугливыми. Некоторые дети боялись взять кого-то за руку, боялись прямого контакта, избегали его, играли с небольшим интересом, не проявляли желания быть ведущими или начинать игру.</p> <p>Стали «показывать характер». Сначала как бы таились, казались спокойными, а потом, открывшись, стали вносить раздор и в игровую ситуацию, нарушая правила.</p> <p>Играли не для себя, а для массы, не показывали интереса, активного участия, просто делали то, что скажут.</p> <p>Были не совсем открытыми, даже зажатými, чувствовалась какая-то скованность в отношениях.</p> <p>Могли плакать, требуя, чтобы их выбрали водящим, не признавали считалочки, обижались и выходили из игры</p>	<p>Стали более открыты, не стеснялись спрашивать все, что их интересует, задавали вопросы и просили помощи, если что-то не получалось.</p> <p>Некоторые дети в играх особенно сильно раскрылись, стали общительнее, начали активно проявлять свою симпатию к студентам и одноклассникам.</p> <p>Стали более сосредоточенными, самостоятельными, изобретательными.</p> <p>Каждый ребенок проявил свои внутренние эмоции и раскрылся с разных сторон в игровых ситуациях.</p> <p>Появилось доверие, потепление в детском коллективе.</p> <p>Стали открытыми, озорными и веселыми.</p> <p>Стали более активными и начинали внимательнее относиться к играм.</p> <p>Ребята начали чувствовать игры, как нужно вести себя.</p> <p>Сами начинали заводить песню и громко петь, даже подсказывали нам, если мы сбивались. Их было просто не узнать, вошли в атмосферу игры и показали себя совсем с другой стороны.</p> <p>Со второго занятия начали проявлять заинтересованность, движения и действия стали более раскрепощенными. А с четвертого занятия дети стали играть в полную силу, полностью отдавать себя играм. Многие хотели быть ведущими, сами произносили игровую речь и</p>

	<p>старались без наших подсказок петь песни. Однако эмоционально в роли персонажей дети вполне вошли с шестого занятия, могли интонациями показывать их и свой характер.</p> <p>Сейчас не скрывают своей радости, ждут нас, стали шаловливее.</p> <p>Если кто-то нарушает правила, они сердятся и возмущаются, поэтому стараются быть ведущими.</p> <p>На третьем-четвертом занятии они уже улыбались, смело входили во взаимодействие с остальными в игре.</p> <p>Стали более терпимы в те моменты, когда все сразу хотят быть ведущим.</p> <p>Мне кажется, что эти занятия их как-то сплотили.</p> <p>Изменение в нашей игропрактике очень велики, если сравнивать второе и последнее занятие. На втором занятии все были замкнутые и стеснительные, но с третьего занятия они стали вести себя более открыто, наверное, потому, что привыкли к нам. А на последующих занятиях они уже начали немного бунтарить, что немного мешало нам вести занятия.</p> <p>Самым приятным было то, что примерно с третьего занятия (точно не помню) дети стали спрашивать (в конце занятия, когда нам надо было уходить): «А вы завтра придете?».</p> <p>Они, не стесняясь, подходили к нам и брали за руки, или вызывались участниками игр.</p>
--	---

Наблюдения воспитателя группы продленного дня

Малыши приучаются к согласованным коллективным действиям в определенных условиях, учатся изменять способ и характер движений по сигналам и в соответствии с правилами. Подвижные игры способствовали воспитанию их активности и самостоятельности.

После проводимых занятий заметно изменилось отношение детей друг к другу в лучшую сторону. Анализируя работу студентов, можно сказать, что коллектив учащихся стал сплоченнее, появилось стремление к общему успеху.

Наблюдения классного руководителя

Следует отметить состояние эмоциональной приподнятости, сопровождавшее каждое занятие от начала до конца. Несомненный интерес учащихся со временем лишь усилился.

Разнообразие учебного материала способствовало концентрации внимания детей, что является одной из задач воспитания коммуникативных качеств личности. Приобщение учащихся к народной музыкально-хоровой культуре помогает им расширять кругозор, развивать творческие способности. Занятия способствуют совершенствованию личностных отношений в классном коллективе и улучшают мотивацию к учебе.

Занятия помогли воспитателям понять, по каким направлениям в совершенствовании эмоционально-личностной сферы учащихся следует в дальнейшем проводить работу, а именно, по формированию толерантности, повышению интереса к народному творчеству.

Наблюдения педагогов-психологов

Дети очень ждали занятий со студентами, и каждый день спрашивали «А сегодня четверг? А студенты сегодня придут?». На этой мотивации многие ребята выучили дни недели и такие понятия времени, как: вчера, позавчера, завтра, послезавтра.

Буквально через два-три занятия дети самостоятельно стали затевать фольклорные игры на прогулке. Детям очень нравились игры, поэтому в процессе практики роль ведущих в играх дети брали на себя и у них это здорово получалось.

Во время этих игр у детей наблюдалась максимальная концентрация внимания, проявлялась способность к самовыражению, находясь в кругу, на первых этапах дети копировали движения, в последующем показывали свой образ «козы».

При проведении игр «**Ворон Иван Петрович**», «**Коршун**» на первых четырех игровых встречах у детей отмечалась повышенная возбудимость, проявлялась дезорганизация в поведении, доминировали спонтанные реакции агрессии в адрес сверстников (толкание, сильный захват друг друга); когда «Коршун» догонял ребят, «Цыплята» щипали «Ворона Ивана Петровича». Взрослым приходилось неоднократно показывать и объяснять детям, как безопасно двигаться по залу, «салить», догонять, какими мягкими должны быть прикосновения во время «щипания».

Только на восьмом-девятом занятии наблюдалась частичная динамика в самоорганизации детей, но в индивидуальных случаях необходима была помощь взрослого в сплочении детского коллектива.

Игра «**Курочка**» у детей в начале разучивания вызывала бурный смех, дети хихикали, ерничали, строили друг другу рожицы, не проговаривали слова, все действия сводились к смешным кривляниям. Эмоциональное перевозбуждение было доминантным. Дошкольники не улавливали последовательность перечисления персонажей игры. При повторе, к шестому игровому занятию, можно было проследить у детей выразительные фрагменты игры драматизации и звукоподражания, более четко звучали слова песенки, у детей наблюдался интерес к копированию игровых действий сверстников и взрослых, присвоению опыта подачи эстетического образа.

В качестве выводов можно отметить, что наблюдение за поведением детей показало очевидную его динамику примерно к третьему занятию. Недоверие сменилось активностью, зачастую с игнорированием игровых правил. Это можно объяснить тем, что дети сначала чувствуют безопасность, небывалую в их опыте возможность проявления активности, и индивидуальной, и во взаимодействии с другими детьми и взрослыми (громко петь, кричать, прыгать, гоняться, ползать). И только потом, после четвертого–пятого занятия, в зависимости от умелости ведущих, к ним приходит осознание того, что возможность такой активности предопределена правилами игры, нарушение которых делает невозможным совместное пребывание участников в игровом пространстве. Такую динамику отмечают студенты в своих наблюдениях.

Протоколы наблюдений показывают почти очевидное изменение поведения детей в игровом пространстве. Сначала появляется открытость чувств, доверие к участникам, потом – ощущение границ возможного их проявления в игре, ощущение правил, регламентирующих отношения и эмоциональные проявления участников, и только потом происходит принятие этих правил и можно наблюдать динамику допустимого поведения. Во всех игровых группах был отмечен «кризис третьего дня», когда дети начинали «бузить», «бунтовать», проявляя нерегламентированную игровой программой высокую активность. Это явление объяснялось тем, что ощущение свободы, безопасности приходило раньше, чем осознание того, что и свобода и безопасность обусловлены принятием игровых правил.

Подтвердилась трудность ведения игры в неестественных условиях детского образовательного учреждения, когда возможности свободного вхождения в игру и выхода из игры, выбор игры для участия в ней, возможность влиять на игровую программу дня являются минимальными и ограничены общими условиями проведения игровой программы [1, с. 69–75]. Однако выявился вариант практического решения этой проблемы. В нескольких случаях удалось реализовать вариант «подстройки» программы под индивидуальную детскую игровую потребность. Это значит, что для успешной работы с разными детскими группами ведущие должны иметь достаточный запас внепрограммных игр для ситуативного учета настроения игровой группы.

Обсуждение результатов

Общие отзывы специалистов, контактирующих с детьми игровых групп, говорят об изменении отношений в детских группах на более дружественные, о более адекватных эмоциональных реакциях детей на различные ситуации, о повышении учебной работоспособности детей после игровых занятий.

Однако для того, чтобы количественно и качественно оценить влияние игровой практики на способность детей к нормативному поведению, требуется специальная организация наблюдения за поведением детей, как в игровом пространстве (в ключевых точках игры, провоцирующих нарушение правил, когда испытывается способность удержаться в рамках правил и, в то же время, сохранить ощущение свободного произвольного поведения, например, как в «Тетере», когда нужно монотонно двигаться за Тетерой, испытывая опасность быть пойманным, или в «Коршуне» удерживаться в кругу до последнего слова – команды бежать), так и в повседневных жизненных ситуациях. Только тогда мы можем с уверенностью сказать, насколько игровой опыт стал опытом жизненным, а игровые программы следует считать психопрофилактическими и психокоррекционными ресурсами. Это предполагается сделать на следующем этапе исследований за счет разработки средств для структурированного наблюдения за поведением и общением детей в игровых и житейских ситуациях.

После экспериментального исследования эффективности в рамках поставленных целей разработанные игровые программы для детей и подростков различных возрастов и различных социально-психологических статусов могут быть рекомендованы как содержание для особой подготовки специалистов, работающих с детьми. Более всего они актуальны для тех, кто сотрудничает с детско-родительскими клубными самодеятельными образованиями в рамках системы поддержки их территориальными органами государственного управления.

Добавление

Начало этого экспериментального этапа, положенное в 2015 г., позволило приступить к созданию инструментария структурированного наблюдения (Таблица игровых ситуаций), фрагмент которой представлен ниже. Он далек от завершенности, но представляет собой идею возможного аналитического инструмента. Каждая игра из игровой программы представлена игровыми ситуациями, признаком которых является, прежде всего, смена эмоциональных состояний участников и действий, с ними связанных. Задача инструментализации состоит в определении условно нормативных вариантов поведения детей в каждой ситуации и их эмоциональных реакций (зависит от нормативных индивидуальных особенностей), возможных вариантов нарушения нормативного поведения и эмоциональных реакций с определением возможных психологических причин этих нарушений.

Таблица

Игровые ситуации «Коршун»

Игровая ситуация	Варианты возможного поведения	Поведение не соответствующее игровой ситуации	Несформированность того или иного необходимого в игровой ситуации качества. Конкретное нарушение говорит о конкретном несформированном психическом качестве	Эмоциональная реакция
Водят хоровод, поют песню	1. Дети держатся за руки, идут равномерно в хороводе, поют, смотрят друг на друга и «Коршуна»	1. Дети расцепляют руки, не держат круг, переговариваются друг с другом (тормозят, забегают вперед), пытаются зацепить «Коршуна»	Отсутствует навык исполнения хороводных попевок (идти и петь). Отсутствие доверия и принятие друг друга как целостного детского коллектива. Недостаточно сформированы коллективные взаимоотношения. Возрастная особенность и педагогическая проблема	Радость, страх
<i>Диалог хоровода с «Коршуном».</i>				

Вопросы к «Коршуну»	1. Дети задают вопросы, жестикулируют, интонируют голосом	1. Дети не вступают в диалог «Коршуном»	Отсутствует понятие диалога. Нет сюжетно-ролевой игры в группе. Недостаточный опыт выстраивать разговор между субъектами: ребенок-ребенок, ребенок-взрослый, ребенок-взрослый, ребенок	Радость, страх
Дети в роли «Коршуна»	1. Повторяют действия, сопровождая их словами (показывают «ситец», «денежки»), отвечают на вопросы детей из круга. 2. Сидят в кругу	1. Не играют свою роль. 2. Сидя в кругу, балуются, отвлекают других ребят, выходят из круга	Уменьшенное пространство побуждает детей к определению границ между собой, к поиску личного пространства безопасности. При тесном телесном контакте возможна провокация конфликта или проявление отвлеченной речевой активности, не соответствующей словам игры	Волнение, напряженное внимание
«Коршуны» ловят ребят	1. Ловят, удерживают по одному ребенку за раз и ведут его в центр, садятся вместе с ним	1. Просто бегают. 2. Ловят ребят посредством касания. 3. Поймав одного ребенка, отправляются за другим или пытаются поймать несколько детей сразу. Ловят раньше времени	Не могут в азарте игры удерживать правила. В коллективной игре каждый ребенок выбирает собственные действия. Такое игровое поведение характерно для детей 4-5 лет. У детей смещен возраст сформированности игровых действий	Радость
Ребята, оставшиеся в «Коршунов»	1. Убегают от «Коршунов»	1. Стоят на месте, выбегают за	Недостаточная перелючаемость с одного завершенного действия на	Радость, страх

кругу	в момент, предусмотренный игрой в рамках игрового пространства	пределы игрового пространства. 2. Бегут навстречу «Коршуну». Сразу же, как только их поймали, начинают ловить других ребят. Убегают раньше времени из круга	другое. Отсутствие способов саморегуляции и самоконтроля. Возрастная особенность и педагогическая проблема	
-------	--	---	--	--

Литература

1. Стельмах О.Д., Ступина В.Н., Чернушевич В.А. Народная игра как средство профилактики девиантного поведения в условиях урбанизации // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2013. № 3. С. 69–75.
2. Стельмах О.Д., Ступина В.Н., Чернушевич В.А. О возможностях игровой практики в детском саду // Эксперимент и инновации в школе. 2014. № 2. С. 49–55.
3. Чернушевич В.А. Экспериментальное исследование психоэмоциональных ресурсов народных игр (фольклора) [Электронный ресурс] // Психология и право. 2014. № 1. URL: <http://psyjournals.ru/psyandlaw/2014/n1/68310.shtml> (Дата обращения: 25.04.2016).

Folk national culture as a means of forming norms of communication in childhood

Chernushevich V. A., Associate professor of the Department of Juridical Psychology and Law of Juridical Psychology Faculty, Moscow State University of Psychology and Education (vasiha@mail.ru)

Kupriyanova E. A., Psychologist of Educational Field Study Laboratory of the Department of Juridical Psychology, Moscow State University of Psychology and Education (savekat@bk.ru)

Bobryshova E.I., Psychologist, State budget of educational institutions Moscow "SCHOOL № 1877" Lublin " (grafstvo@yandex.ru)

The best carriers of playing culture are children, who possess and enjoy it. Destroyed social kids' structures, territorial kids' associations (family, yard, village, street communities of children) interrupted generally the process of culture transmission, reproduction and passing of communication tradition. And there is a need in social-state "revivification" (recovering folk games list and its' players, enough for folk games reproduction process).

Folk game includes particular properties of relations on the levels of physical and emotional, vocal interaction, imagery-symbolic filling, special features of clothes (all aspects of communication that constitute features of national culture of the nation and make from the nation the community of people very special and different from other communities and nations). Studying of correctional possibilities of folk games within the frames of playing agendas showed that their psychological and emotional resources provide the conditions for adoption by children the norms of communication.

Keywords: norms of communication, psychological and emotional resources, folk games, playing culture, transmission of the culture, playing agenda, tradition.

References

1. Stel' mah O.D., Stupina V.N., Chernushevich V.A. Narodnaya igra kak sredstvo profilaktiki deviantnogo povedeniya v usloviyah urbanizatsii [The folk nation game as a means of prevention of deviant behavior in an urbanizing]. *Munitsipal'noe obrazovanie: innovatsii i eksperiment [Municipal education: innovation and experiment]*, 2013, no 3, pp. 69-75. (In Russ., abstr. in Engl.).
2. Stel'mah O.D., Stupina V.N., Chernushevich V.A. O vozmognostjakh igrovoj praktiki v detskom sadu [On the possibilities of match practice in kindergarten]. *Jeksperiment i innovatsii v shkole [Experiment and innovation at school]*, 2014, no 2, pp. 49-55. (In Russ., abstr. in Engl.).

3. Chernushevich V.A. Jeksperimental'noe issledovanie psihojemotsional'nyh resursov narodnih igr (fol'klora) [Elektronnyi resurs] [An experimental study of psycho-emotional resources of folk games (folklore)]. *Psihologiya i pravo* [*Psychological and law Psyjournals.ru*], 2014, no 1. Available at: <http://psyjournals.ru/psyandlaw/2014/n1/68310.shtml> (In Russ., abstr. in Engl.). (Accessed 22.12.2015).