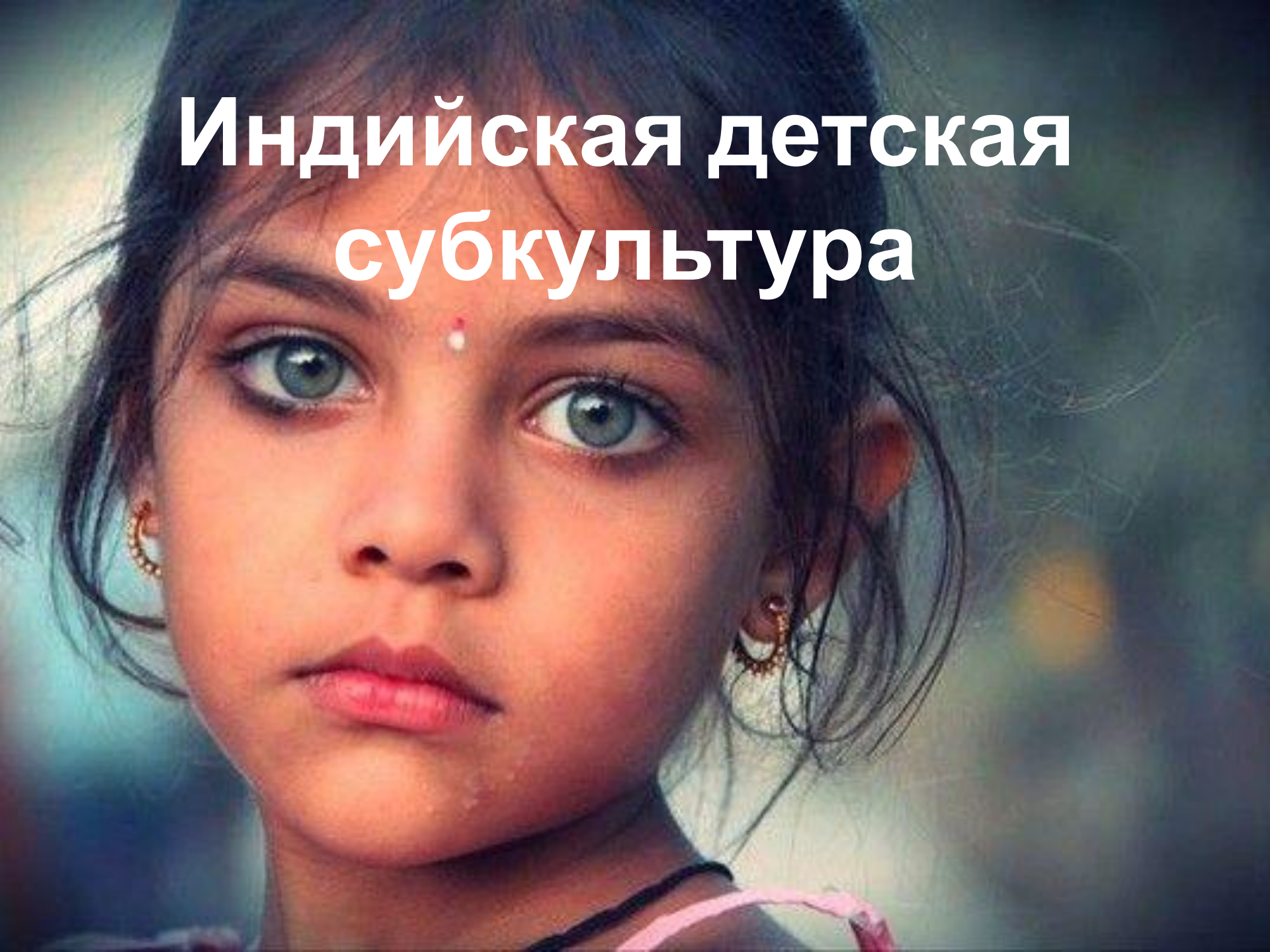


Индийская детская субкультура



Сказки

В сказках индийский народ отражал свою жизнь, характер людей, особенности поведения, нравственные устои, представления о счастливой жизни. Потребность в отражении эстетических взглядов на мир подтверждается тем, что многие сюжеты, образы, герои присутствуют в сказочном эпосе разных народов.

Так, в индийских сказочных сюжетах героями являются такие существа, как индийские боги (Кали, Лакшми), брахманы, дервиши. Если в славянском сказочном эпосе распространены духи различных мест: домовой, водяной, леший, — то в индийских сказках зачастую главными героями становятся образы духов, демонов, обладателей сиддхи (чудесных, невероятных способностей): Дхумавати (Баба-яга), Дхумраасура (один из демонов-асуров).

В бенгальских сказках очень часто сюжеты о богах, оборотнях, демонах, демонах-ракшасах (людоедах) связаны с бытовыми проблемами («Аскет и богиня», «Брахман и оборотень», «Поле костей», «Камала», «Коза-оборотень»), что характерно для менталитета индусов: духовноэстетическое и материально-практическое взаимосвязаны, и в воспитании детей подчеркивать это считалось немаловажным.

Что касается собственно детского сказочного эпоса, то обычно выделяют несколько групп [11]: 1) волшебные сказки; 2) сказки о животных; 3) сказки о природных явлениях; 4) бытовые сказки. Индийские сказки также можно условно распределить по этим четырем группам, хотя сказочный элемент представления о мире сохраняется в сказке любой группы

Игра

«Кабадди»

Древняя индийская народная игра, правила ее в разных районах несколько отличаются друг от друга. В Бомбее и в центральной Индии эта игра называется «Хутуто», а в Мадрасе и на севере страны — «Чедугуду». Кабадди произносится с ударением на последнем слоге.

Играют десять и более человек. Делятся на две команды и выстраиваются с двух сторон от разделительной линии на расстоянии 7—10 м от нее. Разделительную линию обозначают камнями или песком.

Игра начинается с того, что игрок одной из команд приближается к разделительной линии и в подходящий момент перебегает на территорию другой команды. Пока он находится там, он непрерывно кричит: «Кабадди! Кабадди!» Но на территории противника он может пребывать лишь до тех пор, пока может кричать, не переводя дыхания. Задача его — пока он кричит — рукой или ногой дотронуться до игрока противника и убежать на свою территорию. Но дотронуться до кого-то он может лишь тогда, когда кричит. Если ему надо перевести дыхание, он должен бежать, так как команда, на площадке которой он находится, имеет право его схватить. Он сможет освободиться, если сумеет протянуть через разделительную линию руку или ногу. После того как игрок нападающих успешно вернется, игрок другой команды, до которого он дотронулся, выбывает из игры. А если его схватят, один из членов команды, на которую нападали, становится нападающим. Так идет игра, пока одна из команд не потеряет всех своих участников.

Игра «Кхо-кхо»

В игре принимают участие две команды по девять человек. Площадка 25X15 м в форме кирпича. С двух концов она заканчивается полукругами, радиус которых 7,5 м. Площадку делит вдоль улочка шириной в 30 см. А две половины делятся еще на девять полей в форме кирпича, каждое шириной в 2,5 м. Между ними тоже идут улочки в 30 см.

Разбегающиеся улочки образуют на продольной линии на перекрестках маленькие квадратики величиной 30X30 см. В обоих концах продольной улочки в землю вбиты колышки, выступающие из земли на метр. Игроки жеребьевкой решают, какая команда спасается, а какая преследует. Восемь преследователей садятся на корточки (или по-индийски — на пятки) на маленьких квадратиках, образуемых пересечением улочек. Садятся так, чтобы находящиеся рядом преследователи смотрели в противоположные стороны площадки. Девятый преследователь помещается у какого-нибудь колышка: он начинает преследование. Из команды спасающихся лишь два игрока могут одновременно находиться на поле, остальные сидят рядом у боковой линии.

Они входят в игру тогда, когда одного из находящихся на поле игроков поймают и он выбывает из игры. Находящиеся в игре спасающиеся игроки могут передвигаться по всей площадке.

Ход игры. Цель преследователей — захватить спасающихся и таким образом получить очки. Цель спасающихся — воспрепятствовать этому. Очки могут получать только преследователи, но в игре их роли меняются, и обе команды имеют возможность набирать очки. В начале игры на поле находится два спасающихся игрока, девятый преследователь отбегает от колышка, стараясь поймать одного из них. Но он может двигаться лишь по той половине поля, на которую он вступил вначале, а спасающиеся от него игроки движутся по всему полю. Преследователь может бежать лишь в одном направлении; повернуться или перейти на другую половину поля он может, если обойдет какой-нибудь колышек. Переступать через продольную улочку преследователю не разрешается. (Протянуть руку, однако, он может.)

Если преследователю удастся поймать противника, тот выходит из игры, и на его место становится другой.

Если преследователь устанет или увидит, что его товарищ по команде находится в более выгодном положении, он передает право преследования любому игроку, сидящему на корточках. Для этого он подходит к нему и громко говорит: «Кхо». (это призыв поменяться местами) и правой рукой касается его плеча. Сидящий на корточках встает и продолжает преследование. Однако он должен отправиться по той половине поля, в сторону которой смотрел. Бывший преследователь садится на освободившееся место. И сколько бы раз преследователь ни хотел поменяться местами, он должен подойти к товарищу с призывом «кхо» и дотронуться до него.

Команды попеременно бывают преследователями и спасающимися.

Время игры и счет. Разрешенное время преследования семь минут. Затем пять минут перерыв, и преследователями становится другая команда. Вообще каждая команда трижды преследует и трижды спасается. Однако это дело договоренности.

Команда преследователей за каждого пойманного получает 10 очков. Если до истечения семи минут все семь спасающихся будут пойманы, команда преследователей получает в награду еще 30 очков. В этом случае выбывшие преследуемые «оживают», и игра продолжается согласно правилам до истечения семи минут.

Прочие правила. Преследуемый считается пойманным и выбывает, если:

находящийся в игре преследователь коснется его рукой;

он, спасаясь, случайно коснется сидящего на корточках преследователя;

обеими ногами он переступит внешнюю границу площадки. Но он не выбывает, если преследователь, который схватил его, нарушил правило.

Преследователь нарушает правила, если:

во время бега он изменит направление, не обойдя колышек;

он обернется или повернется назад, чтобы достичь преследуемого;

решив поменяться с товарищем местами, не крикнет призывное слово так, чтобы его все услышали;

переступит продольную разделяющую линию.

Игра «ШАКАЛ ОХРАНЯЕТ ДЕРЕВО»

Играют вокруг низкого дерева, на которое легко забраться. Вокруг дерева проводят круг радиусом четыре метра. Внутри его игроки, вне круга шакал, который их ловит. У игроков имеется короткая палка — данда.

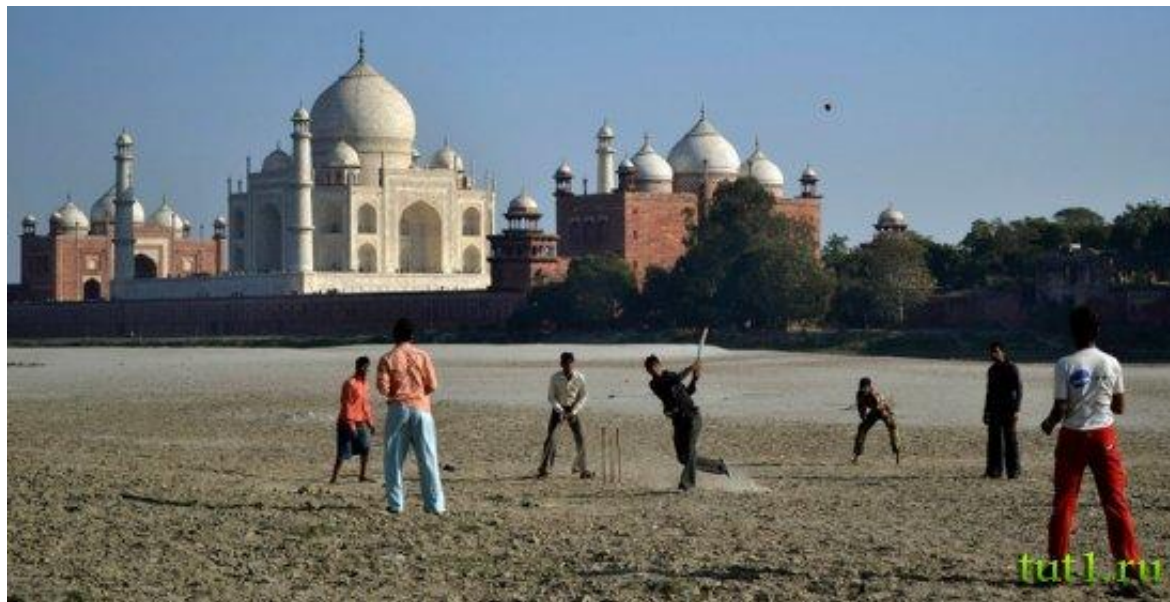
Один из игроков бросает между ног данду назад, стараясь бросить подальше. Шакал бежит за ней. Пока его нет, игроки влезают на дерево. Шакал приносит назад палку и кладет у подножия дерева, а сам снова становится вне круга. Один из игроков, спрыгнув с дерева, хватает данду и так же бросает ее как можно дальше. Шакал должен поймать этого игрока или перед тем, как он бросит палку, или же быстро вернувшись с ней, он сумеет еще застать игрока на земле.

Дерево — дом, там схватить игрока нельзя. Но вне дома можно схватить любого игрока, и он будет обязан поменяться местами с шакалом, и игра будет продолжаться.



Крикет

По воскресеньям идут крикетные баталии. Крикет является командной игрой, в которой две команды по 11 человек противостоят друг другу. Обычно, игра в крикет длится на протяжении одного или пяти дней.



Игра в крикет в трущобах



У Индии есть долгая история настольных игр. Некоторые популярные настольные игры:

- Шахматы (Shatranj) - Согласно одной легенде, шахматы были изобретены индийским математиком или брахманом (по другой версии), а может быть брахманом-математиком, который также изобрел математическое действие возведения в степень.
- Лудо (Пачиси)
- Змеи и Лестницы (Moksha-Patamu).



Холи

Праздник красок Холи отмечают красочными парадными в сопровождении народных песен, танцев и общего веселья. Участники Холи осыпают друг друга яркими красящими порошками — гулал, которые делают из кукурузной муки мелкого помола и окрашивают в красный, зеленый, розовый и желтый цвета и обливаются водой. В народном гулянье участвуют все — без различий между классом, кастой, возрастом или полом.





Индийские загадки

Какая еда лучше всех?

Ответ: Воздух

Утром корзина пуста, а ночью — цветами наполнена.

Ответ: Небо и звезды

В тот день, когда рождается, он носит белое, на другой день носит зеленое, на третий день — красное, а потом сбрасывает все свои одежды и уезжает за границу.

Ответ: Орех

Кого в Индии называют «инспекторами тормозов»?

Ответ: Коров

Кто у древних индийцев регулярно предупреждал о победе злых духов, а затем о том, что они покидают землю?

Ответ: Петух

Спасибо за внимание!

