

# ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ИГРЫ



\* Игровая деятельность представляет собой самостоятельный вид деятельности, присущий человеку. Появление игры было оправдано необходимостью передачи опыта от одного поколения другому. Эту функцию информационного канала, обеспечивающего умелое использование сил природы и подготовку к жизни новых поколений, игра успешно выполняла и выполняет. Социальная функция игры заключается в подготовке к труду. Именно в игре, где моделируются реальные жизненные условия, наилучшим образом формируются качества личности, определяющие успешность трудовой деятельности человека.

\*

Г. В. Плеханов одним из первых материалистически обосновал происхождение игр. Посредством убедительных примеров он доказал, что труд старше игры.

Одним из таких примеров является процесс обработки полей у туземных племен богобосов, который сопровождался пляской. В день посева риса мужчины и женщины собирались вместе и принимались за работу. Мужчины шли впереди, танцуя и втыкая в землю кирки, т. е. делая ямочки. Женщины шли следом, бросая в ямочки рисовые зерна и засыпая их землей. Данным примером Плеханов показал, что сначала возник трудовой процесс, а потом уже — сопровождающие его игровые движения, которые возникли с развитием, данной деятельности.

Труд старше игры, потому что происхождение игры и ее содержание лежат в условиях социальной жизни и сами по себе не зарождаются. Игра на протяжении всей истории человеческого общества отражала различные стороны жизни, труда и быта человека. С изменением условий материальной жизни общества меняются содержание и форма игр.

Например, охота дала начало появлению игр, это древняя осетинская игра в слепого медведя (куырм арс). Из игроков выбирается «медведь», которому завязывают глаза.

Играющие размещаются на площадке, и у всех, кроме ведущего, имеются по две палочки, одна гладкая, другая с нарезками. На звук, издаваемый этими палочками при трении, идет «медведь», стараясь поймать кого-нибудь из играющих. Эта игра действительно напоминает охоту на медведя.

Звук, издаваемый палочками во время игры, является подражанием шуму, которым охотники выгоняют зверя из берлоги.



Примером того, что игры отражали определенные условия жизни общества, может служить и древняя осетинская игра в метание палок, которая напоминает метание копья. Характерно, что в указанной игре просто бросать палку нельзя, ее можно только метать одной рукой из за плеча, держа посередине. Видимо, игра эта отражает тот период в жизни народа, когда копье было основным орудием борьбы и добывания пищи.

