**Школьная научно-практическая конференция**

**Секция общественных наук**

**Игры и развлечения русской дворянской молодежи в 19 веке**

**Авторы: учащиеся 8 «А» класса**

**МБОУ «СШ № 43»**

**Кожевникова Варвара,**

**Ступоченко Есения**

**Руководитель:**

**учитель русского языка**

**Михно Лариса Борисовна**

**г. Норильск**

**2016 г.**

**Гипотеза**: обратиться к данной теме нас подтолкнуло знакомство с повестью А.С. Пушкина «Пиковая дама». Мы узнали, что карты были самой распространенной игрой в светских гостиных 19 века. Также в повести упоминаются балы. Нам стало интересно, чем еще заполняли свой досуг молодые люди того времени. Мы обнаружили, что достаточно хорошо изучены и известны народные игры, русские православные и городские праздники. Много исследований посвящено описанию ярмарок, народному театру и другим жанрам русского народного фольклора. Гораздо меньше изучены светские развлечения дворянства. Информацию о быте и образе жизни русских дворян нам пришлось собирать по крупицам из различных источников. Мы считаем, что эта работа может стать интересным и познавательным источником информации по данному вопросу.

**Объект исследования**: образ жизни русской дворянской молодёжи в 19 веке.

**Предмет исследования**: виды игр и других развлечений светской молодёжи 19 века.

**Цель исследования**: изучить виды игр и других развлечений русской дворянской молодежи 19 века, сравнить их досуг с тем, как проводит свободное время нынешняя молодежь.

**Задачи**: 1) изучить имеющуюся по этому вопросу литературу;

 2) составить классификацию игр;

 3) провести опрос и по его результатам выяснить, как проводит время современная молодежь.

 4) обобщить полученную информацию, сделать вывод.

**Практическая значимость работы**: данная работа может быть использована в качестве дополнительного материала на уроках истории, искусства, МХК, литературы, а также на внеклассных мероприятиях.

**Введение**

Набор светских развлечений к началу 19 века включал официальные и семейные визиты, обязательно – балы в течение зимы – главное место знакомств потенциальных невест и женихов, поездки в театр, гуляния в парках, катания верхом. Также становятся популярными литературные салоны и гостиные, где гостей развлекали игрой на музыкальных инструментах, пением, а также домашними театральными постановками. Всё больше внимания уделяется спортивным занятиям, особенно аристократичным считался лаун-теннис. В зимнее время года приобретает популярность массовое катание на коньках. Предлагаем познакомиться с развлечениями светской молодежи подробнее.

**Основная часть**

**Литературные и другие источники**

Литературы по данному вопросу нами было обнаружено немного. Прежде всего, стоит упомянуть книгу Юрия Лотмана «Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства». Не менее интересной оказалась книга Ольги Захаровой «Балы эпохи Александра I», выпущенная в серии «Россия забытая и неизвестная». Всю остальную информацию мы нашли в сети Интернет.

**Классификация игр**

Изучив и проанализировав собранную информацию, мы составили небольшую классификацию игр, которыми увлекалась русская дворянская молодежь в те времена.

1. Настольные игры (карточные игры, лото, шахматы, игра в кости).
2. Подвижные игры (жмурки, «Марко Поло», горелки).
3. Игры на воздухе (бадминтон, позднее теннис, конные прогулки).
4. Салонные игры (фанты, почта, буриме, шарады, музыкальные стулья, домашние постановки).
5. Балы и танцевальные вечера.

**Настольные игры**

Безусловно, самой популярной игрой были **карты**. В некоторых гостиных играли невероятно увлекательно и вполне безобидно. Самыми популярными были штосс (он же фараон), преферанс, вист, пасьянс. «Засиживались за полночь, около 12 часов накрывали на стол».

Молодежь отдельно, a parte, развлекалась игрой «в извозчики-пулики и крестики», незатейливую игру, в которой бывало немало забавных ситуаций. По правилам, количество игроков было неограниченным. На столе мелом рисовали круги от центра к краю. Каждый из играющих должен был положить на первый от края круг кольцо, жетон, монету или любой мелкий предмет. «Раздавал карты тот, кто открывал наименьшую, считавшуюся козырем. Каждый из присутствующих по очереди выдергивал карту наугад у соседа справа, и, когда очередь доходила до сдававшего, карты открывались, и у кого оказывалась наименьшая козырная, подвигался вперед на один круг, сдавал карты всем, кроме себя, и не принимал участия в игре до тех пор, пока снова открытые карты не давали заместителя. Главным и чуть ли не самым интересным и существенным интересом игры было обращение на «ты» с тем, с кем обыкновенно говорили на «вы», и наоборот. Каждый старался на этом подловить, заставить продвинуться вперед на один круг, и кто первый попадал в центр, давал фант. Избранное по запискам жюри присуждало фанты, разыгрываемые в конце игры».

**Рассмотрим подробнее правила игры в штосс или фараон**. Эта игра была самой популярной в высших слоях общества, но со временем в ряде европейских стран, включая Францию, подпала под запрет, так как аристократы в одночасье спускали за игорным столом колоссальные суммы. Гофман в рассказе «Счастье игрока» (1819) называет фараон «самой простой и, следственно, самой фатальной игрой».

 Состояла игра в основных чертах в следующем. Один из двух игроков держал (или метал) банк; он назывался банкометом. Другой игрок (понтер, понтировщик) делал ставку («куш»). «Понтёры из своих колод выбирают карту, на которую делают ставку, и банкомет начинает прометывать свою колоду направо и налево. Если карта понтера легла налево от банкомета, то выиграл понтер, если направо — то банкомет».Во времена Германна играли большой колодой в 52 листа. Впрочем, возможна игра и колодой в 36 листов. Главное, чтобы колоды были одинаковыми у понтера и банкомета.

 «В большой зале, занимавшей середину здания, с утра до вечера играли в фараон и играли по большой», — описывал современник двор Екатерины II. А. П. Сумароков (1717-77) считал эту игру «глупо выдуманною», рассуждая: «На что им карты, на что все те труды, которые они в сей игре употребляют; можно в эту игру и без карт играть». «Лучше в банк или штосс: тут не надобно мастерства, а счастие», — говаривали в то время.

После выбора карты и назначения ставки понтер особым образом снимает колоду банкомета, разделяя ("подрезая") ее картой на две части. По этому обычаю игра в штосе иногда неофициально называется "подрезать". После подрезки понтер уже не имеет права изменить карту или ставку. Начинается метка.

 Банкомет переворачивает свою колоду лицевой стороной вверх и сдвигает верхнюю карту на полкарты вправо таким образом, что все понтеры могут видеть первую и вторую карты. В штоссе эти карты называются лоб и соник. Правило сдвигать карту именно вправо далеко не случайно: обозначение масти и достоинства карты находится обычно именно в левом верхнем углу карты, так что если сдвигать влево, то затруднительно будет определить, какая карта идет второй.

 После обнаружения соника и лба понтер открывает свою карту для сравнения ее с открытыми картами в колоде банкомета. Эта колода именуется, как и вся игра, - штосе. Если в штоссе (колоде) первая карта (лоб) совпадает по достоинству с картой понтера, то ставку выигрывает банкомет. Масть карты не имеет значения. Пример: карта понтера - семерка бубен. Банкомет открывает семерку пик. Выигрыш банкомета. В этом случае говорят, что банкомет убил семерку или что семерка бита.

 Если лоб не совпадает с картой понтера, а соник совпадает, то выигравшим считается понтер. Поставить карту, которая совпадет со второй картой банкомета, называется "угадать соника" или "выиграть соника".

 Если ни лоб, ни соник не совпадают по достоинству с картой понтера, банкомет сбрасывает две первые карты на стол: мечет штосс. Далее в игре карты понтера сравниваются с третьей и четвертой картами штосса (колоды). Каждая пара карт называется абцугом. Лоб и соник - это первый абцуг. Метка штосса продолжается, пока в колоде банкомета не встретится, наконец, карта, совпадающая по достоинству с картой понтера. Причем если эта карта будет третьей, пятой, седьмой (нечетной) картой в штоссе, то бита карта понтера - выигрыш банкомета. В случае, если с картой понтера совпадет по достоинству четвертая, шестая и так далее карта штосса, то эта карта дана - выигрыш понтера. Если поставлены две или более карт (при двух или более понтерах), условия остаются теми же: каждая карта, соответствующая карте одного из понтеров, считается выигравшей или битой в соответствии с правилами и не участвует более в игре. Штосс мечется до тех пор, пока все карты, на которые сделаны ставки, не определят своим понтерам выигрыш или проигрыш. В ХIX веке популярность игры была очень велика в России, что нашло отражение во многих классических произведениях литературы. В неё играют Герман из «Пиковой дамы» А. С. Пушкина, Арбенин из «Маскарада» М. Ю. Лермонтова, Николай Ростов из «Войны и мира» Л. Н. Толстого.

«Любил налево и направо

Он в зимний вечер прометнуть,

Четвертый куш перечеркнуть,

Рутёркой понтирнуть со славой,

И талью скверную порой

Запить Цимлянского струей», — воспевал игру Лермонтов, чьё последнее прозаическое произведение так и называется — «Штосс».

**Игра в кости** была популярна по всему миру с ранних времен. Существовали сотни разных вариантов игры. В кости играли как на деньги, так и на интерес или желание. Принцип игры был одинаковым - бросать игральные кости и, в зависимости от количества очков, двигать фишки на несколько шагов вперед. В некоторых секторах игроков поджидали опасности - например, пропустить ход или вернуться на несколько шагов назад. Выигрывает тот, кто первым придет к цели. Тем не менее, игры отличались разнообразием. Например, некоторые были образовательными и иллюстрировали историю, другие приглашали познакомиться с экзотическими животными, третьи прививали детям основы нравственности.

**Подвижные игры**

**Жмурки** — одна из самых популярных игр среди детей и молодежи тех времен. Большим успехом жмурки пользовались и во «взрослом» обществе в XIX веке. Существует несколько вариантов этой популярной игры:

* каждый, кто был пойман ведущим, выходит из игры, и игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки. На следующий раунд ведущим выбирается самый первый или самый последний выбывший игрок;
* ведущий должен опознать первого же пойманного им игрока. Если он правильно узнал этого человека, пойманный игрок занимает место ведущего. Если нет — ведущий продолжает «ловить». Неправильно опознанный игрок из игры не выбывает.

В игре, похожей на жмурки, но носящей название «Марко Поло» (правилами в эту игру предписывается играть в бассейне, но она не становится хуже от игры «на суше»), ведущий может время от времени выкрикивать: «Марко», на что все играющие должны отвечать ему: «Поло!». Это помогает ведущему определить местонахождение участников.

Увлеченно играли в **горелки.** «Горящий», выделенный по считалке, обязан был водить. Играющие становились в ряд по двое, молодой человек с девушкой. После стишка «Гори, гори, ясно, чтобы не погасло…» задняя пара разбегалась до определенной черты и уже вдвоем возвращалась обратно, «горящий» должен был поймать одного из них до соединения в пару. Если не удавалось, продолжал «гореть», удавалось — его заменял пойманный. В горелки играет Алексей Берестов в «Барышне-крестьянке» с крепостными девушками.

**Игры на воздухе**

**Бадминтон,** или «Battledoreandshuttlecock» (ракетка и волан) — игра, возникшая, вероятно, еще в Древней Греции около двух тысяч лет назад, распространившись на восток в Китай, Японию, Индию и Сиам. Начиная со средних веков и до конца XVI века в бадминтон играли английские крестьяне, и со временем он превратился в популярную детскую и молодежную игру. В XVII веке «Battledore», или «JeudeVolant», как его стали называть, стал модным развлечением для знати во многих европейских странах. В России в бадминтон играли обычно летом, во время отдыха на дачах или в деревенском поместье. Русский историк Н.И. Костомаров упоминает о том, что при дворе Екатерины II игры в волан была одной из модных. Царица даже выписала из Парижа знатока игры в волан - дю Плесси, прямого потомка знаменитого кардинала Ришелье. Этот, как его называли в Петербурге, "профессор мячиковых игр" обучал придворных "искусству обращения с перьевым мячом". В "Толковом словаре живого великорусского языка" В.И. Даля, первое издание которого вышло в 1863-1866 годах, читаем: "Волан. Закругленная с одного конца пробка, с перяным венцом в другом конце, для игры в мячи; леток, летучка; ее бьют, вскидывая ракетой, лаптой, лопастью. Не путать с летучими оборками женских нарядов".

**Теннис** – **вошёл в широкую моду в Европе во второй половине 19 века и к 1880 году стал необычайно популярным. Особенно после того, как в 1877 году прошёл первый Уимблдонский турнир.**Днём зарождения тенниса в**России** принято считать 28 августа 1878 года, кода был принят «Манифест о всемерном развитии лаун-тенниса в России» на петербургской «Теннисной ярмарке». Хотя подтверждённых документальных данных об этом событии нет. В то же время, в биографических материалах великого князя Сергея Александровича имеется запись в его дневнике, датированная 31 мая 1875 года, в которой он упоминает о совместной тренировке с братьями в теннис на траве.

В конце 1870-х лаун-теннис начали практиковать проживающие в России иностранцы. На их дачах и загородных имениях были построены корты. Известны имена некоторых из них: англичанин Д.Е. Эпсворта и обрусевший англичанин Дмитрий Гибсон. Известны факты игры в теннис в английских и немецких колониях на территории российской империи.

В 1882 году в журнале «Нива» №19 была опубликована статья «Английская игра в мяч на лугу», в которой излагались правила игры в лаун-теннис и требования к экипировке игроков. В 1890 году вышло первое практическое пособие по лаун-теннису, автором которого был М. Волков. Следующим печатным изданием была брошюра Е.Дементьева, изданная в 1897 году. С апреля 1898 года спортивный журнал «Самокат» в своих трёх номерах изложил «Правила игры в лаун-теннис» под редакцией Ивельского.

В 1888 году был основан первый клуб в предместье Санкт-Петербурга ‒ «Лахтинский лаун-теннис клуб». Его председателем был избран Лев Вейденбрюк.

**Салонные игры**

Молодежь часто собиралась дома, в гостиных, и устраивала так называемые салонные игры. Они создавали атмосферу непринужденности и шутки. Здесь игроки демонстрировали быструю реакцию, умение импровизировать, иногда рифмовать.

**Фанты** - это салонная игра, смысл которой заключается в исполнении так называемых штрафных заданий для фантов (игроков, вытянувших карту). Дворяне записывали на бумаге различные задания, а затем пускали шляпу с ними по кругу, заставляя дам и кавалеров вытаскивать случайный фант и выполнять его. Эта игра почиталась и на гусарских вечеринках. Есть еще одна разновидность этой игры - кто-либо из играющих берет на себя роль распорядителя. Подходя к каждому из играющих, он предлагает ряд вопросов или замечаний, на которые обязательно отвечать, но с условием не употреблять в своих ответах слов «да» и «нет». Произнесший какое-либо из этих слов платит распорядителю «фант», т. е. дает ему какую-нибудь из своих вещей: кольцо, часы и т. п. Когда собраны будут все фанты, распорядитель садится и, взяв один из них, спрашивает: «Чей фант?» — «Мой!» — отвечает хозяин вещи. «Что с ним сделать?» — «Что прикажете». Вынимая, сборщик говорит: чей фант вынется, тому быть, например, зеркалом, или оракулом, или смешным и т. д. Когда все фанты будут вынуты, тогда провинившиеся поодиночке обходят всех играющих и каждый предлагает то, чем ему приказано быть. Назначенный быть зеркалом обходит всех и предлагает в него посмотреться; оракул предлагает предсказать судьбу; смешной старается посмешить каждого. Иногда при выкупе фантов требовалось составить целый рассказ, в котором должно было быть несколько обязательных слов или сравнить каждого из участников игры с цветком и объяснить сходство. После исполнения приказания фант возвращается по принадлежности; то же самое повторяется и с прочими фантами с разнообразием приказаний.

**Почта**

Распорядитель игры кричит: «Динь, динь, динь». Кто-нибудь спрашивает: «Кто там?» — «Почта!» — отвечает первый. «Откуда?» — «Из города М». — «А что там делают?» — спрашивают первого. Он может сказать, что ему заблагорассудится, например: танцуют, поют, смеются. Когда первый скажет, что делают в городе, то все играющие должны делать то же самое, что сказано, а кто не станет делать, что делают другие, то с него берется фант. Фантом является какая-нибудь вещь.

Фанты исполняются следующим образом: например, фант одного молодого человека - кольцо. Этому фанту назначают быть зеркалом. Он становится посреди комнаты, все играющие подходят к нему и становятся лицом к лицу и начинают, что им угодно делать, например, причесываться, поправлять что-нибудь на себе. Зеркало должен делать то же самое, что делают играющие. После того ему отдается фант.

**«Музыкальные стулья»**

Правила игры заключаются в следующем. Стулья, количество которых на 1 меньше, чем играющих, расставляются в круг сиденьями наружу, участники также выстраиваются в круг вокруг стульев. После этого включается музыка, и игроки начинают медленный бег вокруг круга стульев. Как только музыка прекращается, игроки должны быстро сесть на стулья. Тот, кто не успел занять стул, выбывает из игры, после чего один стул также убирается из круга. Игра продолжается до того момента, пока не останется один участник, занявший последний стул. Данная игра до сих пор имеет распространение в различных странах, популярна на днях рождения, свадьбах и называется по-разному. Существует целый ряд вариаций на тему данной игры.

**Буриме** (bout — конец; rimé — рифмованный) — литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов, чаще шуточных, на заданные рифмы, иногда ещё и на заданную тему. До нынешних времен буриме существует как род салонной игры. Например, чтобы знать, что такое пение,

 Надо иметь большое терпенье.

Наша встреча была тайной,

Ведь мы встретились случайно.

Использование банальной рифмы может быть удачным только тогда, когда оно являет черты внутренней необходимости, а не принудительности формальной. Осуществляется это так же, как и при создании буриме: в неожиданности и вместе естественности замысла по отношению к банальной рифме.

Блестящее использование банальной рифмы (морозы — розы) встречаем у А. Пушкина: он нарочито подчеркивает ее банальность и тем самым дает ей совершенно неожиданное применение, — а неожиданностью применения самая банальность уже преодолевается:

«И вот уже трещат морозы

И серебрятся средь полей...

Читатель ждет уж рифмы «розы»,

На, вот, возьми ее скорей».

В другом примере А. Пушкин художественно оправдывает банальную рифму (младость — радость), устанавливая между этими словами, наряду со звуковою связью, еще и постоянную связь смысловую:

«.......... младость

И вечная к ней рифма радость».

Одной из самых любимых игр молодых дворян были театральные **шарады**. Участники делились на две группы: «актеры» и «зрители». Актеры задумывали и разыгрывали загадку на сцене, а зрители отгадывали ее.

Например, из слова чу-жест-ранец создавалось три маленьких спектакля, каждый из которых изображал отдельную часть слова. Зрители пытались отгадать, что бы могла означать каждая сценка, если это не удавалось, актеров просили представить целое слово, и тогда игрался четвертый спектакль. Шарады доставляли радость лицедейства, давали возможность придумывать костюмы, декорации, находить применение не только своим талантам и способностям, но и предметам старины, хранившимся в тяжелых сундуках и шкафах.

**Балы и танцевальные вечера**

В 19 веке среди популярных развлечений молодёжи было посещение театров, балов и танцевальных вечеров. За один вечер молодые люди успевали побывать в театре, а затем потанцевать на балу. Бал – это собрание общества дам и кавалеров для танцев. Для посещения бала рассылались приглашения. Порядок танцев указывался в маленьких карточках, которые вручали каждой даме при входе на бал. Задачей бала было создание условий для общения молодёжи, выработка у них привычки следовать особому этикету, развить вкус. В России в 19 веке устраивались разные балы: придворные, которые проводились согласно строгому придворному этикету; благотворительные, где устраивали благотворительную торговлю, средства от которой шли в пользу какого-нибудь детского приюта, учебного заведения, пострадавших от стихийного бедствия и т.д. Большой популярностью пользовались детские балы для детей с родителями, где соблюдались все ритуалы как на взрослых балах; семейные балы, приуроченные к семейным праздникам; балы-маскарады, походившие на народные гуляния. На этих балах исполнялись разные танцы, но наиболее популярными были вальс, мазурка, полька, кадриль, котильон. На балах можно было не только потанцевать, но и завести деловые знакомства, назначить встречу понравившемуся человеку. Начинались балы с полонеза – торжественного танца-шествия, в котором принимали участие все прибывшие, а завершались обычно котильоном – танцем-игрой со множеством туров. Затем под весёлые звуки оркестра гости покидали танцевальный зал.

Еще одно развлечение молодёжи – сентиментальная игра на языке цветов. В 19 веке символика цветов стала источником «цветочного» флирта и строго соблюдалась в этикете. Кавалер преподносит даме разноцветный тюльпан («у тебя прекрасные глаза»), а она ему – ромашку («могу ли я мечтать о продолжении нашего знакомства?»). Вот девушка подаёт молодому человеку жёлтую гвоздику («Хочу, чтоб ты был более внимательным»), а он вручает ей калу («ты – великолепна»), кавалер протягивает соседке белую розу («ты – ангел»), она в ответ белую гвоздику («Пусть все твои желания исполнятся»). Так на языке цветов можно было сказать о своих чувствах.

Дополнительными развлечениями на балах, кроме танцев, могли быть: небольшой концерт специально приглашенных артистов или любителей – певцов или музыкантов – из числа гостей, «живые» картины, даже любительские спектакли. Модным было дарить свои стихи в альбом понравившейся девушке.

**Опрос и его результаты**

Подробно изучив историю досуга молодежи 19 века, мы решили узнать, как проводят свободное время нынешние школьники. С этой целью мы провели опрос среди учащихся 8-х – 9-х классов нашей школы. Было предложено ответить на вопросы: чем вы занимаетесь в свободное время и в какие игры вы играете? Большинство респондентов ответили, что в свободное время они играют в компьютерные игры, а также общаются в соц.сетях. Результаты опроса можно увидеть в **Приложении 1.**

**Вывод**

Таким образом, можно сделать следующий вывод. Молодежь 19 века была более активной и подвижной. Она проводила время с пользой для здоровья и ума, стремилась к гармоничному и всестороннему развитию, чего нельзя сказать о нынешней молодежи. Сегодня подростки ведут малоподвижный образ жизни, всё свободное время проводят за компьютером, общаются в основном виртуально, через социальные сети. Мы считаем, что образ жизни молодежи прошлого может быть примером для нас, нынешних подростков.

**Список литературы**

|  |
| --- |
| 1. Лотман Ю. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII — XIX века). СПБ.: Искусство, 1994.
2. Захарова О. Бальная эпоха первой половины XIX века. Героям 1812 года посвящается. Серия «Россия забытая и неизвестная», Центрполиграф, 2012.
3. Игры в светских гостиных Петербурга в 19 веке [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://elsa555.livejournal.com/106303.html>
4. Светская жизнь 19 века в России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.liveinternet.ru/users/3874862/post169774792>
5. Московские развлечения 19 века [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://topref.ru/referat/115790.html>
6. Образ светского салона в русской литературе начала XIX века [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://knowledge.allbest.ru/literature/2c0b65635a2ad69b5c43b88521206c27_0.html>

**Приложение 1**Опрос |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Как вы чаще всего проводите свободное время?**

* **Играю в компьютерные игры – 14**
* **Сижу в Сети - 7**
* **Гуляю и слушаю музыку - 5**
* **Хожу в спортзал - 3**
* **Читаю - 2**
* **Сплю - 2**

 **Опрошено 33 человека**

**В какие игры вы играете?**

* **Компьютерные - 15**
* **Спортивные - 8**
* **Настольные - 5**
* **Мафия - 3**
* **Крокодил - 2**
* **Подвижные - 0**

 **Опрошено 33 человека**