

## РЕГИОНАЛЬНАЯ ЛЕКСИКА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КУЛЬТУРОВЕДЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

Мингазова В. Р.

научный руководитель канд. филол. наук Степанова Ф.В.

*Лесосибирский педагогический институт –  
филиал Сибирского федерального университета*

В последнее время образование в России претерпевает качественные изменения, и особая роль в обновляющемся учебном процессе принадлежит филологическому образованию: русскому языку и русской литературе как предметам изучения и как явлениям национальной культуры. Роль русского языка становится значительно шире предмета обучения: в современном контексте уроков родной язык может и должен восприниматься как особое национальное явление, воплощающее историческую и эстетическую память народа, источник знаний в разных областях общечеловеческой и национальной культуры.

Вопрос о приобщении школьников к родной национальной культуре стоит сегодня очень остро. Поэтому немаловажно то, что в процессе изучения родного языка и литературы необходимо одновременно приобщать школьников к национальной культуре своего народа, формировать культуроведческую компетенцию, включающую «в себя сведения о языке как о национально-культурном феномене, отражающем духовно-нравственный опыт народа и закрепляющем основные нравственные ценности; представления о связях языка с национальными культурными традициями народа, а также осознание учащимися красоты, выразительности и эстетических возможностей родной речи».[1.] Такой подход предусматривает соединение языка и культуры в процессе формирования коммуникативной и культуроведческой компетенции обучающихся, обогащение их словарного запаса определённой лексикой, словами с культурным компонентом, искусствоведческими терминами, развитие связной речи, создание предпосылок общения в социально-культурной сфере. Реализация культуроведческого подхода предполагает использование базовых компонентов культурологической направленности, которые в последние годы всё чаще встречаются в методике преподавания русского языка.[2.]

Развивая идею приобщения обучающихся к культурному наследию нации, на практике педагог реализует ее через расширение дидактической базы уроков, путем отбора или составления текстов, отражающих особенности и факты русской культуры, чаще всего – факты культуры родного края.

Одним из источников хранения исторической и эстетической памяти народа являются народные игры. Народные игры с давних пор были не просто развлечением, но и обучением, воспитанием, психологической разгрузкой, а на празднествах и гуляньях непременно входили в «культурную программу». Подвижная игра – незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств, вместе с тем в игре формируется и культура общения.

В данной работе мы попытались представить лингвистический аспект названия игр. Для анализа выбраны разновидности названий очень популярной в народе игры – *догонялки*. Методом анкетирования, проведенного среди жителей гг. Лесосибирска, Енисейска и ближайших районов, было собрано около 20 различных наименований: *салки, пятнашки, ловитки, ловишки, ляпки, лепки, клецки, сало, заразки, крысы, кич, квач, ладки, башилки* и другие.

Для систематизации названий игр рассмотрено происхождение названий самой игры и ее разделов, игровых действий, движений, ролей, а также наименования, даваемые водящему.

При анализе этимологической основы существующих многочисленных региональных вариантов выделено несколько групп.

В первую группу вошли следующие названия: *латки, лады, квач, кич, ляпы, сало, салки, пятнашки, чухи, заразки, коли*. Не связанные на первый взгляд, они обнаруживают семантическое единство между собой. Так, например, название *латки* является диалектным по происхождению, образовано оно от глагола *латать* в значении "чинить" (ср. однокоренное заплата) [3]. Применительно к игре реализует значение "дотрагиваться, прикладывать сверху", так как водящий должен обязательно коснуться рукой игрока. Семантическую близость обнаруживаем и у названия *пятнашки*, представляющего собой образование от глагола *пятнить* "оставлять пятна". Поскольку правила игры требуют непосредственного касания водящим одного из участников игры, а подвижная игра часто сопровождается падениями, то неизбежны и пятна на одежде игроков.

Названия *сало* и *салки* этимологически связаны с общеславянским глаголом *сидить*. Применительно к игре имеет значение "задевать, оставляя сальный след", что вполне соответствует значению заимствованного из французского языка *sale* – "грязный, мутный, сальный". Название *чухи* обнаруживает родственные связи с диалектным глаголом *чухать* – "чесать, касаться", что и отражает основное правило игры – водящий должен дотронуться до игрока. Наименования *заразки* и *коли* представляют собой метафорическое переосмысление глаголов *заражать* и *колоть* соответственно, которые в говорах употребляются в значении "касаться, дотрагиваться".

При выявлении происхождения названия *кич* обнаруживаем связь с диалектным глаголом *кикать* "кричать", следовательно, сообщать в ходе игры о том, что он ведущий. С другой стороны, *кич* может являться звуковым искажением слова *квач*, которое в говорах имеет значение "помазок для дегтя". Таким образом, отчетливая связь обнаруживается с остальными наименованиями этой группы.

Вторую группу составляют названия *голя, догонялки, ловитки*, непосредственно связанные с основными действиями в игре – догонять и делать водящим.

К третьей группе отнесены названия *май* и *маялки*, образованные от глагола *маяться*. Действительно, в процессе игры водящему приходится нелегко, он долго «мается» в погоне за игроками.

В отдельную группу включено название *баши*, которое представляет собой усечение от диалектного слова *башила* со значением "шалун, баловник". Поскольку со стороны может показаться, что игра представляет собой баловство, а играют в неё шалуны и балуны, вследствие чего возникает название башилки, а затем и сокращенное – баши.

Не случайны в играх и наименования, даваемые "водящему" в играх – *галя, голя, ляпа, квач, кич, крыса, ляпка, сало, ладка, заразка, коля, маялка, чуха, башила*. Они могут свидетельствовать об особом статусе этого игрока по сравнению с остальными. Роль водящего в играх всегда выделена. Водящий отличается от остальных игроков уже тем, что он оказывается выбранным, отмеченным. Он наделяется именем практически во всех случаях, тогда как остальные игроки нередко безымянны или носят одинаковые имена. В названиях подчеркивается опасный характер "водящего", поскольку он может быть диким, хищным, он может быть грязным, противным, ущербным, больным. С другой стороны, он может обладать особыми преимуществами, особым богатством, которое у него можно украсть.

Характеристику "водящего" персонажа целесообразно начать с анализа названий, которыми он наделяется в играх. В ходе исследования нами выяснено два способа

номинации водящего: по названию самой игры или по действию, совершаемому игроком.

Наименования ведущего игрока могут отражать идею игры: идею ловли (*галя, голя*), идею касания (*коля*), идею пачкания (*ляпка, заразка*) и др.

В играх, названия которых связаны с едой (*сало, квач*), водящего дразнят: Квачу, квачу, исты хочу! Интересно, что здесь подчеркивается аспект жирного, масляного, поэтому пачкающего.

Очень распространены названия, имеющие отношение к пачканию, заляпыванию чем-то вязким, запятнанию, засаливанию: *ляпки, пятнашки, салки*. Водящий "пачкает" остальных игроков, передавая таким образом собственные свойства.

Интересно, что недостача, ущербность в играх также ощутимы и почти вещественны, как и богатство, собственность: их можно "передать" в виде грязи, которой можно испачкать (ляпа), болезни, которой можно заразить (название *заразки*). Иногда водящий заколдовывает или замораживает игроков, в результате чего они замирают на месте и не могут двигаться.

Использование в качестве наименования водящего игрока слова *крыса* подчеркивает характер его движений и свидетельствуют о том, что их носитель "егозит", то есть движется быстро, хаотично, вертится. Его движения явно отличаются от нормальных: слишком быстрые, беспорядочные, суетливые, вероятно, связанные с движением по кругу, вращением.

Немалая часть названий "водящего" в играх, как уже отмечалось, связана с действиями, совершаемыми им. В ряде игр "водящий" называется охотником. По нашему мнению, это в большей степени связано с тем, что он "охотится" на всех остальных игроков, и в меньшей - с тем, что игра подражает реальной охоте.

Итак, рассмотрев характер логической связи между игрой и ее названием, были выявлены региональные основы существующих названий, которые отражают целый комплекс народных представлений. Использование в работе учителя-словесника названий подвижной игры в догоняшки может способствовать приобщению обучающихся к культурному наследию нации и непосредственно к истории и культуре родного края.

### Список литературы

1. Концепция образования по русскому (родному) языку в 12-летней школе (основное и среднее (полное) общее образование)// Русский язык в школе. —2000. — №26. — С.6.
2. Маслова В.А. Лингвокультурология. – М.,2001. – С.9.
3. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка. – М., 1964-1973. Т. I-IV.