

А.Н. Блинова

Институт археологии и этнографии СО РАН

Новосибирск, Россия

E-mail: anblinova@mail.ru

## Этнография в игре: дидактические игры российских немцев

В статье представлен опыт создания дидактических игр с лингвистическим и этнокультурным компонентами. Игры рассматриваются как средство трансляции значимой культурной информации и один из механизмов этнической социализации. Немцы имеют продолжительную историю взаимодействия с настольными играми. Они были, остаются и сегодня, важной частью досуга. Одной из самых популярных настольных игр была игра «Mensch, ärgere dich nicht». Активно дидактические игры создаются общественными организациями российских немцев с 2020 г., толчком для этого стала пандемия коронавируса. Игры нашли широкое применение на занятиях в клубах любителей немецкого языка, этнокультурных клубах, этнокультурных лагерях, встречах молодежных клубов. Первоначально игры были ориентированы на языковую работу с аудиторией, а затем добавились игры, связанные с историей и этнографией российских немцев. Самой распространенной практикой создания игр стало использование игрового принципа известной игры и наполнение его этнокультурным компонентом, связанным с российскими немцами. Большинство разработанных игр – настольные, карточные, однако существуют подвижные (квесты) и электронные игры. Можно выделить несколько категорий игр: игры для знакомства с немецким языком, страноведческие игры и игры с этнокультурным компонентом. Для каждой из этих категорий приведены конкретные примеры игр, описана их механика. Сделан вывод о эффективности применения этого метода работы с культурным наследием, т.к. создаются условия для актуализации этнической идентичности, освоения языка и углубленного изучения истории и культуры своего народа.

Ключевые слова: этнография, язык, трансляция культурного наследия, дидактические игры, российские немцы.

A.N. Blinova

Institute of Archaeology and Ethnography SB RAS

Novosibirsk, Russia

E-mail: anblinova@mail.ru

## Ethnography in Play: Didactic Games of Russian Germans

This article presents the case of creating educational games with linguistic, ethnic and cultural components. Games are viewed as a means of conveying important cultural information and as mechanism for ethnic socialization. Germans have a long history of playing board games which have been an important part of their leisure time. One of the most popular board games was “Mensch, ärgere dich nicht.” In 2020 the COVID pandemic triggered active implementation of educational games by official Russian German organizations. Such games have found wide application in classes of German language clubs, ethnic and cultural clubs and camps, and youth club meetings. Initially, games focused on language studies with the audience; subsequently games related to history and ethnography of Russian Germans were added. The most common practice of creating games is filling the game principle of a well-known game with ethnic and cultural component associated with Russian Germans. Most of these games are board or card games, but there are also mobile (quests) and electronic games. Several categories of games include games for learning the German language, regional studies games, and games with ethnic and cultural component. Specific examples of games with their mechanics are given for each of these categories. It was concluded that this is an effective method of working with cultural heritage since it evokes ethnic identity and assists in mastering the language and in-depth learning of history and culture of the people.

Keywords: ethnography, language, translation of cultural heritage, didactic games, Russian Germans.

Сегодня этнокультурное наследие воспроизводится в основном профессионально или в рамках деятельности национально-культурных общественных организаций, в значительной степени – с помощью информационных технологий. Общественные орга-

низации российских немцев прилагают много усилий для сохранения культурного потенциала своего народа, сегодня можно говорить о продуманной схеме работы как в языковой, так и в этнокультурной работе с применением актуальных технологий. Постоянно

идет поиск новых аттрактивных форм и методов этнокультурной работы, одним из таких методов стало создание дидактических игр.

Немцы, в т.ч. и российские, имеют продолжительную историю взаимодействия с настольными играми. Их досуг во многом строился вокруг настольных игр, в обиходе были лото, домино, шахматы, шашки, различные карточные игры. Существует широкий класс настольных игр, сформировавшийся в Германии к концу XX в., их выделяют в отдельную категорию – настольные игры немецкого стиля (немецкие игры, европейские игры, еврогейм). Игры этого стиля отличаются простыми правилами, небольшой или средней продолжительностью партии, высоким уровнем абстракции, большим взаимодействием игроков.

Одной из первых настольных игр, которая положила начало этому классу, была игра «*Mensch, ärgere dich nicht*» («Не серчай, печенка лопнет»), в России она известна под названием «Братец, не сердись» или «Догони!». Ее начал издавать в 1907 г. Йозеф Шмидт, вложив все свои сбережения в производство. Однако эта игра имеет долгую историю, в ее основе лежит индийская «Пачиси» – классическая «ходилка» с кубиком, фишками, полем-маршрутом. В конце XVIII в. игра пришла в Англию и стала известна под названием «Лудо». Но Шмидт упростил правила и значительно удешевил производство (раньше игровое поле изготавливали из дерева, теперь из картона), вероятно, поэтому игра стала очень популярна.

Российские немцы привезли эту игру из Германии в ее «народном» варианте. «У нас эта игра называлась «*Würfel*» (Бюргфэль) или «*Ritsch-Ratsch*» (Рич-Рач), однако в Германии сейчас она повсеместно известна как «*Mensch ärgere dich nicht*». Мы всей семьей с удовольствием играли в нее и взяли с собой при депортации из Поволжья в Казахстан, мой дедушка своими руками это поле сделал, ему более 60 лет» (ПМА, Омск, 2020). Когда появилась возможность приобретать фабричное издание, игра получила второе дыхание в России. Так что современные настольные игры российских немцев имеют богатую историю, во многом являются продолжателями этой традиции.

Интенсивный процесс создания настольных игр был запущен в период пандемии, а сегодня их число неуклонно растет. Большинство игр создаются общественными организациями российских немцев в рамках грантовой поддержки Международного союза немецкой культуры и Фонда Президентских грантов. Общественные организации широко их используют в своей практике: от организации игровых вечеров в центре немецкой культуры до проведения фестиваля настольных игр. Наибольшее применение игры находят на занятиях в клубах любителей немецкого языка, этнокультурных клубах и лагерях, поэтому большинство из них носит дидактический характер. Следует подчеркнуть, что игровой метод, как

важнейший инструмент коммуникативного подхода, способствует преодолению языковых и психологических барьеров и созданию эмоционально-психологического климата, необходимого для лучшего усвоения материала и погружения в культуру. Использование игрового материала обеспечивает отработку знаний, навыков и поведения. Игры, способствующие развитию языка, используются на занятиях для погружения в этнокультурную среду.

Первые игры, созданные самоорганизацией российских немцев, были в основном ориентированы на усвоение немецкой лексики. Сначала речь шла об играх для дошкольников и младших школьников. Постепенно к языковым играм добавились игры, связанные с историей и культурой российских немцев для разных возрастных групп. Самой распространенной практикой создания игр стало использование игрового принципа известной игры и адаптация ее под свои нужды, наполнение ее этнокультурным компонентом. Большинство этих игр имеют карточную основу.

Систему дидактических игр этнокультурного и лингвистического содержания, разработанную в организациях российских немцев, в настоящее время можно разделить на несколько групп:

1. *Игры для первого знакомства с языком.* Они рассчитаны на детей дошкольного возраста и готовят их к изучению немецкого языка, развивают коммуникативные навыки, закладывают основы этнокультурной компетенции. Напр., игра «*Reime für Kleine*» («Рифмы для малышей»), созданная в 2020 г. Натальей Козловой. Она состоит из 40 иллюстрированных карточек, которые содержат специальные рифмовки для детей младшего возраста, начинающих изучать немецкий язык. Картинки помогают детям понять смысл речевых оборотов в рифмовках. Большинство карточек отсылают к традициям, истории и культуре российских немцев. Напр., Виктория Мелер, художник этого проекта, постаралась отразить на картинке этнические особенности культуры. Так, на карточке с рифмовкой *Ack – ack – ack, / Die Wanduhr geht tick-tack* изображены настенные часы конца XIX – начала XX в., подобные часы висели в домах российских немцев, в качестве образца для рисунка использовали часы из музейной коллекции [Козлова, 2020].

2. *Страноведческие игры.* Эти дидактические игры тоже наполнены этнокультурным и лингвистическим содержанием, их целью является развитие языковой компетенции и знакомство с национальные особенности другой культуры. Напр., пазлы «*Reise mit Schrumdirum. Bundesrepublik Deutschland*» («Путешествие со Штрумдирумом. Федеративная Республика Германия») предназначены для закрепления знаний о территориально-административном устройстве страны, ее выдающихся людях и достопримечательностях. Игровые материалы позволяют детям в увлекательной форме познакомиться с историческим и культурным наследием Германии [Черепанова, 2020].

3. Игры с этнокультурным компонентом для детей и взрослых. Эта категория игр своей целью ставит познакомить играющего с культурой и историей российских немцев, погрузить его в этнокультурную среду.

Настольная игра «In Farben des Lebens» («В красках жизни») содержит дополнительные дидактические материалы для работы с иллюстрированным пособием «В красках жизни: сохранение и изучение культурного наследия российских немцев по произведениям искусства». Игра основана на картинах 14 русско-немецких художников [В красках..., 2021]. Игроки смогут углубить свои знания о русско-немецком искусстве и культуре, расширить свой языковой кругозор и культурный кругозор, а также осознать свою этническую идентичность, узнавая о событиях из прошлого своих предков, через художественное творчество.

В 2022 г. местная национально-культурная автономия немцев Марковского р-на Саратовской обл. выпустила настольную игру «Rate mal» («Угадайка») по истории и культуре немцев Поволжья. За основу взята механика игры «Эквики» (нужно за минуту объяснить как можно больше слов с карточек). Слова для объяснения отобраны так, чтобы в них отображалась этнокультурная специфика поволжских немцев: «шлёры», «шпрух», «шток», «штрудель» и др.

В Новосибирске немецкий молодежный клуб создал настольную игру «4-gewinn». Игра основана на популярной настольке «Собери 4», где каждый участник выбирает категорию и, обмениваясь карточками с другими игроками, собирает свою. В игре 60 карточек с информацией о российских немцах (на русском и на немецком языках). Они относятся к пяти тематическим разделам «Персоналии», «Кухня российских немцев», «Праздники», «Быт и традиции», «Культура». Каждый раздел, в свою очередь, имеет три категории. Напр., в разделе о кухне презентованы 4 вида супа, 4 вида горячего и 4 вида выпечки российских немцев. Для раздела «Праздники» были выбраны Пасха, Рождество, Праздник урожая, они показаны через символы и традиционные атрибуты. В разделе «Быт и традиции» игроки знакомятся с кухонной утварью, предметами быта и элементами традиционного костюма российских немцев (для наполнения визуального ряда использованы материалы Виртуального музея российских немцев). Использовать карточки можно не только для игры, но и в качестве презентационного материала на мероприятиях, в рамках занятий этнокультурных клубов и клубов любителей немецкого языка, в работе молодежных организаций [Мецлер, 2022, с. 24].

Самоорганизация российских немцев не обошла вниманием, такой популярный формат подвижных игр как квест. В августе 2024 г. в Пермском крае проходил семейный проект «Родители Активны», участниками которого стали родители с детьми из

разных регионов России. Для них был разработан квест с этнокультурным содержанием. Игровое поле содержит 40 элементов, команды по нему передвигаются с помощью игрального кубика. Все команды играют на одном поле, но в своем темпе. Ведущий зачитывает соответствующий игровому элементу вопрос. Если команда отвечает верно, то кидает кубик и двигается вперед, если неверно – назад на 2 деления. Все вопросы квеста были посвящены истории, культуре или самоорганизации российских немцев: как называлась первая колония немцев на Волге, основанная в 1764 г.; как думаете, каким продуктом пах этот предмет быта? (показать картинку маслобойки); у российских немцев существует традиционный напиток – «Припс». Его делали из злаков – ячменя, ржи или пшеницы. А на какой современный напиток он похож по вкусу? и т.д. [Подвижная..., 2025]. Такое разнообразие вопросов дает возможность участникам квеста узнать новое о культуре своего народа повысить свою этнокультурную компетентность.

Кроме настольных и подвижных игр самоорганизация российских немцев создала несколько электронных игр, размещенных на информационном портале российских немцев «RusDeutsch». Это игры «Собери шпрух» и «Знаешь ли ты готический шрифт?». Обе игры основаны на предметах Виртуального музея российских немцев, а именно его коллекции шпрухов. Российские немцы имеют уникальный вид художественного творчества – создание шпрухов – декоративных настенных панно, обязательным элементом которого является религиозное изречение. Первая игра – это пазл, ребенок из разрозненных элементов собирает шпрух. А вторая игра сложнее. Все изречения на шпрухах написаны готическим шрифтом, который непривычен для восприятия современного человека. Игра дает возможность поупражняться в чтении и переводе надписей шпрухов, выполненных готическим шрифтом [Игры, 2025].

В целом, дидактических игр на сегодняшний день разработано довольно много. Они разноплановы, посвящены многим аспектам культуры российских немцев. Дидактические игры с лингвистическим и этнокультурным компонентами создают условия для развития национальной идентичности, освоения языка, воспитывают чувство патриотизма и толерантность к культуре и истории своего народа. Кроме того, они дают возможность в легкой, интересной форме повысить этнокультурную компетентность, а также мотивируют участников изучать свою культуру и доставляют эстетическое удовольствие.

## Благодарности

Исследование выполнено по проекту НИР ИАЭТ СО РАН № FWZG-2025-0014 «Население юга Западно-Сибирской равнины: социокультурная динамика и культурное наследие».

## Список литературы

**В красках жизни.** In Farben des Lebens: настольная игра. – М.: АОО МЧК, 2021. – 24 с.

**Игры** // Виртуальный музей российских немцев URL: <https://museum.rusdeutsch.ru> (дата обращения 11.09.2025).

**Козлова Н.В.** Reime für Kleine. Набор карточек для речевого развития детей младшего возраста на немецком языке. – М.: АОО МЧК, 2020. – 40 с.

**Мецлер В.А.** Молодежь не только играет в настольки, она их создает! // BIZ-bote – информационно-методический журнал. Ин-та этнокультурного образования. – 2022. – № 2. – С. 22–24.

**Подвижная этнокультурная** игра для семей и молодежи из числа российских немцев // Проект «Родители активны» URL: <https://elternsindaktiv.jdr.ru/podvizhnaya-etnokulturnaya-igra-dlya-semej-i-molodezhi-iz-chisla-rossijskih-nemczev> (дата обращения 11.09.2025).

**Черепанова Н.К.** Reise mit Schrumdirum. Bundesrepublik Deutschland. Puzzle. Путешествие со Шрумдирумом. Федеративная Республика Германии. Пазл. – М.: РусДойч Медиа, 2020. – 45 с.

Federativnaya Respublika Germanii. Pazzl. Moscow: RusDeutsch Media, 2020. 45 p. (In Russ., German).

**Igry.** In Virtual'nyi muzei rossiiskikh nemtsev. (In Russ.). URL: <https://museum.rusdeutsch.ru> (Accessed 11.09.2025).

**Kozlova N.V.** Reime für Kleine. Nabor kartochek dlya rechevogo razvitiya detei mladshego vozrasta na nemetskom yazyke. Moscow: IVDK, 2020. 40 p. (In Russ., German).

**Metsler V.A.** Molodezh' ne tol'ko igaet v nastolki, ona ikh sozdaet! In BIZ-bote – informatsionno-metodicheskii J. Instituta etnokul'turnogo obrazovaniya, 2022. No. 2. P. 22–24. (In Russ.).

**Podvizhnaya** etnokul'turnaya iga dlya semei i molodezhi iz chisla rossiiskikh nemtsev. In Proekt «Roditeli aktivny». (In Russ.). URL: <https://elternsindaktiv.jdr.ru/podvizhnaya-etnokulturnaya-igra-dlya-semej-i-molodezhi-iz-chisla-rossijskih-nemczev> (Accessed 11.09.2025).

**V kraskakh zhizni.** In Farben des Lebens: nastol'naya iga. Moscow: IVDK, 2021. 24 p. (In Russ., German).

## References

**Cherepanova N.K.** Reise mit Schrumdirum. Bundesrepublik Deutschland. Puzzle. Puteshestvie so Shrumdirumom.

Блинова А.Н. <https://orcid.org/0000-0001-8284-7042>

Дата сдачи рукописи: 01.10.2025 г.