

## **ОЗНАКИ ДЕЯКИХ ДИТЯЧИХ ІГОР ІЗ МАКЕДОНІЇ ТА ЇХНЯ ЗБЕРЕЖЕНІСТЬ ІЗ МИНУЛОГО Й ДОТЕПЕР**

Соња Зогович

**Sonya Zogovich. Characteristics of some children's games in Macedonia and their preservation from the past until today**

Starting from the former classification of games in which the children's games belong to as a symbol of the fight against death, against natural and adversary forces, embodied in the overall evil, but at the same time as a model through which life and death are being imitated with the aim the system to be established, these pages shall disclose only a few of the children's games and toys from the rich Macedonian folk material, presented according to the age and in the frames of the annual cycle of holidays and the number of the performers. The objective is the same to be introduced to the wider circle of readers, since the Macedonian children's games are a part of the mutual world inheritance and as such may serve as basis for comparison with other people's similar children's games.

**Соња Зогович. Одлики на некои детски игри од Македонија и нивната сочуваност од минатото до денес**

Поаѓајќи од досегашните определби за игрите, во кои спаѓаат и детските, како симбол на борбата против смртта, против природните и против непријателските сили, оваплотени во севкупното зло, но во исто време и како модел преку којшто се имитира и животот и смртта со цел да се востанови поредокот, овде ќе бидат изнесени само неколку вида на детски игри и на играчки од богатот фолклорен материјал од Македонија, претставени според возраста, во склоп на годишниот круг на празниците и според бројот на изведувачите. Целта е, истите да се претстават пред поширок круг на читатели, бидејќи и детските игри од Македонија се дел од заедничкото светско наследство, па како такви ќе можат да послужат за споредба со сличните игри кај другите народи.

Грунтујучись на відомих визначеннях ігор, серед яких окрему групу становлять дитячі, як символ боротьби проти смерті, проти природних і ворожих сил, утильних у сукупне лихо, але водночас як модель, що наслідує життя і смерть для встановлення життєвого порядку, розглянемо лише декілька видів дитячих ігор з багатого фольклорного матеріалу Македонії, представивши їх відповідно до віку, річного кола свят і кількості виконавців. Мета – ознайомити широке коло читачів із дитячими іграми Македонії, оскільки вони є частиною спільної спадщини і можуть бути корисними для зіставлення зі схожими іграми в інших народів.

Дослідження сутності ігор в історичному аспекті, особливо дитячих, без урахування часової відстані, що відділяє нас від прадавніх витоків, допомагає нам у спробах за їх посередництва встановити картину древніх епох і приводить до узагальненого висновку, що їхня основа є передусім відгомонам колишніх обрядів й обрядових дій, в яких учасники (до часткової десакралізації) віддавалися виконанню обрядів із таким самим запалом, з тією самою метою і самовідданістю, як і служители, бо таким чином виконаний обряд був знаком загальнолюдського *ἀγών*, зрозумілого як *боротьба, бій*, і пережитого насамперед як суспільне і вуличне змагання, за яке належала *нагорода за перемогу*; у контексті такого розуміння слова *ἀγών* – і уява про збори (людей – агора, форум богів – Олімп, а також будь-яка інша свята гора), храм, збори глядачів і учасників суспільних змагань або ігор. Такі пояснення поняття *ἀγών* доводять, що в його основу, відповідно до якої його значення перекладається і як *труд, напруження, мука (труднощі)*, яких зазнають не тільки люди, а й боги, входили/входять також:

а) *вічна боротьба проти смерті*;

б) *постійна (циклічна) боротьба проти природних сил* – упродовж однієї доби, місяця, року, десятиліття і далі для захисту колективу;

в) *тимчасова боротьба проти ворожих сил*, які загрожують існуванню роду, братства, племені або більшого колективу, та ще багато інших видів боротьби, представлених через ігри, в основі яких, насамперед, є боротьба за перемогу (1989. Тайлор 67–70; 1958. Caillois, 9, 127; 1985. Леви-Строс, 19–21)..)

Ігри як складні суспільно-культурні явища є частиною повсякденного життя людей, тому і підлягають визначенням правилам, через які протагоністи прагнуть, наслідуючи життя і смерть, встановити всезагальний *порядок* у середовищі, де живуть. У цьому контексті, виконувани й пережиті в такий спосіб, вони становлять природний перехід із хаосу або стихії, беззаконня, ненатурального стану, не-культури – в Космос чи порядок, закономірність, культуру.

На ранніх етапах людського життя ігри, як і всі інші види діяльності, були пов'язані зі світськими релігійними обрядами, через які виражалася й утверджувалася насамперед єдність колективу, який для давніх людей становив іншу сутність, допоки з часом святість ігор поступово зазнала профанації і була десакралізованою, вона була зведена до звичайної щоденної боротьби, яка в подальших історичних суспільствах була пережита й виконувала роль повчань, на яких треба було виховувати й навчати молоде покоління (1989. Тайлор, 67–70; 1958. Caillois, 9, 127; 1985. Леви-Строс, 19–21).

Звідси, згідно з наявними стандартами, ігри можна поділити на:

- 1) дитячі – відповідно до віку;
- 2) чоловічі та жіночі – відповідно до статі (дитячі ігри також підлягають цьому поділу);
- 3) весняні, літні, осінні, зимові – відповідно до пори року;
- 4) одиночні, ігри в парі, ігри в групі тощо – відповідно до кількості виконавців, і ще багато інших поділів, які не завжди охоплюють дитячі гри (1984. Ђорђевић, 4, 27/8).

Відповідно до цього поділу звернемося в тексті до окремих характерних дитячих ігор Македонії, а також і багатьох інших народів, без урахування того, що в багатьох із них зміст гри не завжди відповідає змісту тексту, який супроводжує гру (1996. Sikimić, knj. 11, 256).

У всіх відомих культурах світу діти завжди уособлювали справжню картину невинності завдяки своїй природній і спонтанній однорідності, миролюбності, відсутності недобрих намірів і роздумів; їхня природа завжди була напередодні гріха й напередодні пізнання (1967. Свето писмо. Матвій, 18, 3, 22; Лука, 18, 17, 78). Тому й у їхній грі відчувається природне відчуття довкілля, яке оточує їх, і ще довго оточуватиме.

Патот патор ноџина,  
Пасла баба козици  
На два рида високи  
На два дола широки;  
Ми напрела две вретена,  
Си и клала на полица,  
Дошло маче лизна,  
Дошло куче гризна;  
Ччит пустино,  
Ош шурино,  
Толку сум си напрела;  
На дедо кошу а,  
На баба марама.

Діти з Македонії гралися і досі граються відразу після народження, але починають виявляти інтерес до гри та грання, коли їм виповниться декілька місяців. Через грання в ролі чину та через ігри в дії у дітей розвивається чуття, передусім моторика, рефлексі, вони також навчаються насамперед розмовляти, а вже потім – поважати наявні обрядові правила і приєднуватися до існуючих суспільних правил, а через них простіше проходять фази ініціації через групи віку – з малої дитини через хлопчика/дівчинку до хлопця/дівчини.

Перша фаза ігри зазвичай супроводжуються піснями та відповідними жестами. Репертуар цих пісень у македонському фольклорі досить значний, тут будуть процитовані найхарактерніші. Так, наприклад, тримаючи малу дитину на колінах, повернувши її обличчям або боком до себе, співають: «*Тапшин, тапшин танана*», одночасно плескаючи в долоні. Потім дитина має повторити ті самі рухи, коли почує цю пісеньку. Коли ж її тримають на колінах, то, повернувши обличчям до себе, гойдають і співають:

Качок качок ніжки,  
Пасла баба козенята  
На дві гори високі  
На дві долини широки;  
Напряла мені два веретена,  
Поклала собі на поличку,  
Прийшла киця полизала,  
Прийшла собачка покусала;  
Геть пустино,  
Відійдуть слабкості,  
Настільки напряла;  
Дідові сорочку,  
Бабусі хустку.

(Тут і далі авторизований переклад В. Чорний-Мешкової)  
(1962, Миладиновици, пісня 661, 463) або згідно з прилепськими варіаціями:

Кац бабо кац  
Испрела баба две вретена,  
Та си и клала на бочва.  
Пошла мачка, и гризна,  
Пошло куче, и лизна, -  
И си паднале зад бочва.

Кац, бабусю, кац  
Напряла бабуся два веретена  
Та поклала собі на бочку.  
Пішла кішка та погризла їх,  
Пішла собачка та лизнула їх, -  
І впали вони собі за бочкою.

(1972, Цепенков, книга перша, пісня 167, 328).

В обох варіантах цих пісень можна помітити, що вони пов'язані змістом тексту, незважаючи на те, що одну гру названо *Кога да играет мало дете на р'це* (Коли гратися з малою дитиною на руках), а другу – *Испрела баба две вретена* (*Напряла бабуся два веретена*).

Для присипання дітей використовували кілька способів, але найпоширенішим був такий: дитину головою клали на верхню частину стопи, щоб її ніжки сягали колін. Мати або бабуся (саме вони зазвичай присипляли дитину), гойдали її, а вільними руками могли виконувати якусь роботу. При цьому співали:

Нани ми, нани детенце,  
На мајка празно вретенце,  
На татко голо коленце,  
На дете голо газенце,

Спи мені, спи, дитинко,  
Мамине порожне веретенце,  
Батькове голе коліно,  
Дитяча гола попа,

або інший варіант:

Тум, тум детенце...,  
Дум, дум детенце...,

Тум, тум дитя...,  
Дум, дум дитя...

Далі – те саме (Иваноска, 1999). Схожий типізований зміст зафіксовано також у текстах:

Тумба, тумба, Татара,  
Јавни коња златара,  
Та појди си Вегле..., и  
Думба думба дивина,  
Јавни коња пауна,  
Си отиде Власја...,

Тумба, тумба Татара  
Їзди верхи коња золотого,  
Та поїдь собі, Вегле..., та  
Думба думба глушина,  
Їзди верхи павича,  
Поїхав собі Власја...,

або такий варіант:

Дедо седи на буниште, па  
Дедо седи на грутка и  
Баба седи на ку а,

Дід сидить на смітці та  
Дід сидить на грудці та  
Бабуся сидить на хаті,

Діалектні форми сьогодні допомагають відчуті архаїчні нюанси мови, бо в деяких іграх збереглися сліди давньої семантики, які в зміненій формі існують дотепер у народній традиції македонців (на цей тип змісту вказує також оповідання про плани молочарки про щасливіше майбутнє. – З. С.)

Коли діти вчаться говорити, іноді вони не можуть вимовляти деякі звуки чи з якихось причин заїкаються. Тому їх учили такої гри слів:

Чук, чук лобода,  
Падна тесла от бога,  
Удри баба по нога,  
Та се роди 'ртиче,  
Си го зави в крпиче,  
Си го кладе на тланик;  
М'лчи, синче, не плачи,  
Ојде в пазар татко ти,  
е ти купит два меха,  
Едниот меден, другиот немеден,  
Кој ке м'лчит медниот,  
Кој ке плачит немедниот,  
Прет цареа порта ж'лта курешница,  
У тебе к учеите,  
Уу мене катаните,  
Моли замоли до три години.

Стук, стук лобода,  
Впала тесля від бога,  
Вдарила бабу по нозі,  
Та народився паросток,  
Замотало собі в рушничок,  
Поклало собі перед вогнищом;  
Мовчи, синку, не плач,  
Пішов на базар твій батько,  
Купить тобі два міхи,  
Один мідяний, другий не мідяний,  
Хто буде мовчати – мідяний,  
Хто буде плакати – не мідяний,  
Перед царевими дверима жовтий пташиний послід,  
У тебе ключі,  
Уу мене замки,  
Моли попроси зо три роки.

(1962. Миладинови, пісня 665б 464).

З наведених прикладів можна помітити, що в ході історичного розвитку зміст ігор зазнав деяких змін. Але це не стосується їхньої структури, яка зберегла

давні міфологічну модель, що є самостійною, без урахування мінли вості різних варіантів, що підтверджує і така гра:

– Сонце бонче, богоо јаце.  
– Камо тоа јајце?  
– Го изеде мома.  
– Камо ја момата?  
– Она се скри дома.  
– Камо је дома?  
– Ја изгоре огон.  
– Камо го огон?  
– Го изгасна вода.

– Сонце цукерочок, Господові яйце.  
– Де те яйце?  
– З'їла його дівчина.  
– Де та дівчина?  
– Вона сховалася вдома.  
– Де та хата?  
– Спалив її вогонь.  
– Де той вогонь?  
– Погасила його вода.

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– Камо ја вода?</li> <li>– Ја испиа две деца.</li> <li>– Камо и дечина?</li> <li>– Отидоа на нива, да бранат просо.</li> <li>– Камо ти просо?</li> <li>– К' иск'лваа врапци.</li> <li>– Камо и врапци?</li> <li>– Се качија на д'п.</li> <li>– Камо го тој д'п?</li> <li>– Го пресече секира.</li> <li>– Камо ја секира?</li> <li>– Отиде на коачи.</li> <li>– Камо и коачи?</li> <li>– И изсмо а мо ци.</li> <li>– Камо и мо ци?</li> <li>– И иск'лва петелот.</li> <li>– Камо го петелот?</li> <li>– Го изеде лисица.</li> <li>– Камо ја лисица?</li> <li>– Ја отепа пушка.</li> <li>– Камо ја пушка?</li> <li>– Појде кае царот.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Де та вода?</li> <li>– Випили її двоє дітей.</li> <li>– Де ті діти?</li> <li>– Пішли на ниву боронити просо.</li> <li>– Де те просо?</li> <li>– Подзьобали горобці.</li> <li>– Де ті горобці?</li> <li>– Піднялися на дуб.</li> <li>– Де той дуб?</li> <li>– Посікла його сокира.</li> <li>– Де та сокира?</li> <li>– Пішла до ковалів.</li> <li>– Де ті ковали?</li> <li>– Посікла їх міль.</li> <li>– Де та міль?</li> <li>– Подзьобав її півень.</li> <li>– Де той півень?</li> <li>– З'їла його лисиця.</li> <li>– Де та лисиця?</li> <li>– Вбила її рушниця.</li> <li>– Де та рушниця?</li> <li>– Пішла до царя.</li> </ul> |
|---|---|

(1962. Миладинови, пісня 668, 464/5; Sikimi, 1996, Knj. 2, 96).

З названих причин тут використано джерела, що є невід'ємною частиною традиційної народної культури, які можна порівнювати зі схожими балканськими та слов'янськими матеріалами.

У ранньому дитинстві для тренування пам'яті, правильної вимови слів діти вчили *брзозборки* (скоромовки) та *броєнки* (лічилки), наприклад:

або:

Цуцулига, пейтан;  
Петугора, хаиван;  
Харицман; чунчук,  
Чукалчак, ковач, керкел,

Јаребица поратица,  
До мазара, до катара,  
Чингини, мингини,  
Оптил, дутим, дупка.

(1962. Миладинови, пісні 670, 671, 465), а потім:

Петел, бел петел бела пепел преташе.

Півень, білий півень у білому попелі рився.

(2000. Ристески), а також:

Ор-Турче, дор-Турче, се качи Турче  
на криво крувче.

Ор-Турок, дор-Турок, піднявся на криву грушку.

(1999. Иваноска) та багато інших схожої структури.

Одночасно з іграми з'явилися дитячі іграшки як невід'ємна частина тих ігор, що сприяли самопізнанню в дітей, розвиваючи одночасно таланти і творчо спрямовуючи здібності, інтереси та нахили, готуючи їх так до майбутніх щоденних справ. Багато дитячих іграшок з давнини тепер використовуються з незначними змі-

нами. Первинними іграшками є передусім ті, що вироблені з глини, – легкодоступному матеріалу, який нині замінила пластмаса. До них належить глиняний/пластмасовий посуд, ляльки, глиняні та дерев'яні/пластмасові тварини і птахи (1963. Бошковић-Матић, sv/6, 426-433). З усіх них найбільше представленими є

*свирчињата* (свистки) у формі глечиків, птахів і різних тварин, які можна і тепер купити в базарні дні у великих містах Македонії. Найвідоміші іграшки з глини походять із найстаріших центрів Македонії, де створювали глиняні вироби (Велес, Весен), а останнім часом – у с. Вранешниця Кічевського району. Глиняні свистки зазвичай глазуровані, формою схожі на старий глиняний посуд, який використовували і раніше на цій території, лише значно зменшений, зважаючи на призначення. Колись і тепер *свирчињата-бардиња* (свистки-глечики) були/є оздоблені *квітковим* орнаментом, але в перехідний період у багатьох випадках цей орнамент поступився місцем державно-партійним символам. Проте, завдяки тому, що традиція не могла бути знищеною через миттєві бажання окремих людей або груп, квітковий орнамент цих іграшок не лише не був витіснений, а й залишився домінантним. Крім свистків-глечиків, виробляються також і свистки у формі птахів та тварин, але сьогодні в Македонії поширеніші свистки-глечики.

У дитячих іграх із найменшого віку побутували іграшки з глини та дерева у формі птахів (зазвичай водоплавних) і тварин (переважно коней), які сьогодні замінені пластмасовими та імпортними. На жаль, пластмасові іграшки-птахи, які нині продаються не лише на базарах, але й у магазинах «китайського товару», не мають такого ефекту, як давні: з одного боку, тому, що пластмасу фарбують і розмальовують промислово, а коли фарбували дерево, його розмальовували різноманітними, завжди новими візерунками, тому кожна іграшка була оригінальним витвором мистецтва, а тепер усі орнаменти однакові; з другого боку – через те, що ефект від зовнішнього вигляду «відлитого» птаха з пластмасовими крилами не той, що з дерев'яними. Малі діти раніше багато гралися цими *дрвени птици* (дерев'яними птахами) на колесах, прив'язаних до палиці; крила при погойдуванні відкривалися і закривалися, створюючи шум, схожий на шелест крил птаха. Тулуб птаха зазвичай був пофарбований різними (червоною, жовтою, зеленою, помаранчевою або блакитною) фарбами, щоб крила завжди були барвисті, як у Фенікса. У грі, тримаючи поперед себе палицю, на якій був прикріплений птах, гравці намагалися досягнути більшої швидкості бігу, при цьому збільшувалася також висота польоту птахів.

Через ці дитячі ігри з птахами-іграшками у своєрідний, тепер забутий спосіб представлено уявлення давніх людей про птахів і їхній політ, який був задуманий або пережитий як своєрідний знак, через який установлювався уявний прадавній зв'язок людей із небом, Богом, та землею. На це вказують давні малюнки в печерах Європи та інших континентів, на яких зображено людей-птахів, а також повозки, що їх тягнуть водоплавні птахи, де візник зображений із пташиною головою, та багато інших прикладів, збережених в археологічних збірках. У джерельних матеріалах старої і нової ери описані ворожіння по перельоту птахів, по їхньому крику та співу, які тлумачили священики в багатьох антологіях, бо птахи були/є знаками сукупно-

го божества, з одного боку, та безсмертя – з другого. Птахи також є провідниками душі з цього на той світ. Отже, у цій дитячій грі збережені давні міфічні елементи, що свідчать про зв'язок людей із птахами та їхню взаємну пов'язаність. Необізнані дорослі давно забули ці споконвічні зв'язки, а діти інтуїтивно відчували спорідненість людей і птахів, у грі й через гру наближалися до того забутого джерела, наслідуючи політ і рухи крил птахів у грі та за допомогою іграшок, змодельованих у формі птахів (1983. Chevalier-Gheerbrant, 540–542; 1988. МНМ, 2, 346–349).

Аналогічною була й інша іграшка – дерев'яний кінь. Цей кінь був виготовлений з довгої, добре обробленої палиці, на яку була настромлена дерев'яна (чи з іншого матеріалу) кінська голова. До коня неодмінно додавався і батіг. Дитина їздила верхи на палиці, яка представляла тулуб коня, та махаючи батоґом, галопувала по дорозі, подвір'ї, а також у хаті по кімнатах, виганяючи всіх перед собою. (1952. Јунак над јунаци, 26–28; 101; 1953. Караџић, 426, 427; 1957. Лурье, 250; 1967. Јунак над јунаци, 16, 17, 27; Иванов, 99–102; 1979. Матић II, 155, 161; 1983. Хомер, XVI, 148–151, 278; XIX, 404–410, 337; VIII, 184–190; 148, 149; 1980. МНМ 1, 366; 1982. МНМ 2, 21, 22; 1983. Chevalier-Gheerbrant, 540–542; 1988. МНМ, Т. 2, 346–349).

За давніми віруваннями кінь, як і птах, був пов'язаний і з верхнім, і нижнім світами, водночас з обома частинами Космосу, що робило його всесвітнім. Через ці свої властивості він уособлював як життя, так і смерть, одночасно був пов'язаний із трьома з чотирьох життєдайних елементів – землею, водою та вогнем, був тісно пов'язаний із Місяцем у його хтонічній формі в ролі плинності часу в ритмі природи, але також і перевтілення та росту всього живого на землі. Звідси в первісних фазах кінь був частиною вшановування жіночих божеств. З другого боку, через його пов'язаність із четвертим елементом – повітрям – і, крім того, з вогнем і водою; адже лише в такому випадку ці два елементи (вогню і вода) мали небесні властивості, завдяки яким кінь мав безпосередній зв'язок із Сонцем, через яке виявлявся його небесний характер як прадавнього джерела життя, світла і тепла. Завдяки цим властивостям, як свідчать усно передані звичаї, кінь став супровідним елементом чоловічих божеств, тому і був включеним до обрядових ігор, обрядової боротьби та обрядових скачок, які вперше виконувалися в ході похоронних торжеств, а відколи ця частина стала профанною, ігри, боротьба та скачки стали розвагою. З огляду на ці хтонічно-солярні властивості кінь буває запряженим як у місяцевий, так і в сонячний віз, що дозволяє йому бути характерним символом багатьох поганських богів, пророків і християнських святих. Починаючи від Сонця і закінчуючи Громовиком, божества усвідомлювалися як такі, що їздять повозкою, запряженою кінями, або верхи на них. Як атрибут божеств у багатьох індоевропейських етносах кінь використовувався також для ворожіння. Крім інших властивостей, набутих через свою хтонічну суть, кінь був наділений даром пророцтва, він провіщав близьке

нещастя, яке очікувало його господаря. Через ці властивості божественні коні завжди харчувалися окремою їжею із пшениці та вина (1952. Юнак над юнаками, 26–28; 101; 1953. Караціль, 426, 427; 1957. Лурье, 250; 1967. Юнак над юнаками, 16, 17; Иванов, 99–102; 1979. Matić II, 155, 161; 1982. Homer. Іліада, VIII, 184–190; XIX, 404–417; Vukadinović, 4). У ролі провісника кінь водночас був/є лідером і посередником між людьми з цього і того світу, і тому у випадку смерті господаря його приносили в жертву на могилі, щоб кінь міг перевезти його на *той світ*. (1982. Гомер. Іліада, XXIII, 237–244). Він завжди людським голосом попереджав своїх господарів – юнаків, – коли насувалася велика загроза (1983. Гомер. Іліада, XXIII, 272–538). Обожнювання коня, яке потім перенеслося на дитячі ігри, наявне в усіх обрядах, в яких посвячений мав через екстаз перейти визначену дорогу й пережити своєрідне з'єднання з божеством. Характерний приклад такого ставлення людей до коня – веселий супровід бога Діоніса/Бакха, що складався з конеподібних кентаврів, сатирів, силенів, менадів, аж до обрядових кінських масок у святкових процесіях, присвячених підземним істотам (1987. МНМ, т. 1, 380–382; 2000. Вражиновски Т., 233–235).

Цікава інформація щодо сибірських етносів прямо вказує на смисл дитячої гри з дерев'яним конем. Власне, на своїй дорозі до *іншого світу* сибірські шамани прямували верхи на палиці, ручка якої мала форму кінської голови, аналогічно дитячому дерев'яному коню (1983. Chevalier J., Gheertbrant A., 272).

Видається, що ці дитячі ігри є залишками давніх обрядів, присвячених культу Сонця, яке керує зміною дня і ночі, річними змінами, впливає на родючість землі – активно бере участь у житті людей. У цьому контексті птах, з одного боку, як виразний символ неба, горішньої землі, сонця, грому, вітру, хмар, родючості, – та кінь, з другого боку, як солярний/місячний символ, який вільно переходить з цього на *той світ*, імітують у дитячих іграх древні обряди, але тепер вони простіші, їх первісне призначення забуте. (1952. Юнак над юнаками, 26–28; 101; 1953. Караціль, 426, 427; 1957. Лурье, 250 1967. Юнак над юнаками. 17–27; 1979. Matić II, 155; 161; 1980. МНМ, Т. 1, 366; 666; 1982. МНМ, Т. 2, 21, 22; 346–349; 1982. Хомер, XVI, 148–151, 278; XIX, 404–410, 337; VIII, 184–190; 148, 149; XXIII, 272–538; 1983. Chevalier-Gheerbrant, 540–542; 270–277; Иванов, 99–102; Vukadinović, 4).

Крім іграшок-*сопілок*, актуальні донині й глиняні *праси́ня-каси́чки* (поросятка-карнавки), які ще існують, але все частіше замінюються іншими «більш надійними» металевими карнавками для збереження дитячих заощаджень.

І форма поросятка, і призначення дитячих карнавок мають зв'язок із найдавнішими поняттями про поросятко-свиню в давній свідомості людей у багатьох частинах світу, в міфології, де воно є символом ненаситності чи безодні, але водночас – знаком добробуту та достатку, який мають відчуті після відкриття карнавки і перерахування заощаджень діти і дорослі. Так

само уявлення про тварин у традиційних культурах є засобами, за допомогою яких можна скласти уявлення про світ у його різноманітних виявах (1983. Chevalier-Gheerbrant, 666/7; 1997. Gura, 22).

Окрім цього, в іграх також використовували ще й *вртелешки*, *вргала*, *циткала*, *чочки*, *летачки* та багато інших іграшок. Термін *вртелешка* позначає дитячу іграшку, яка складається з одної тонесенької палиці, на якій прибито папір у формі звезда (зірки) або *ружа* (троянди), яка крутиться на вітрі; з прискоренням ходи паперові лопатки іграшки стають схожими на лопатки млина або вентилятора, бо вироблені саме для цього. Звичайно, ці *вртелешки* барвисті й дуже ефектні. Раніше їх можна було купити під час релігійних і державних свят, на виставках, і коли б велика група дітей зібралася з ними в руках, вона мала би вигляд поля квітів або метеликів у польоті.

Крім цих іграшок із паперу, раніше *вртелешки* виробляли також і з порожніх шкаралуп горіхів, заклеєних тоненькою шкірою, з двома дірками посередині через які протягували кінську волосину, нею був прив'язаний один кінець загостреної палиці. При обертанні шкаралупи утворювався звук, який нагадував крики орла, що гукає з висоти: к'р'у, к'р'у, к'р'у!

Згідно з М. Цепенковим, *вртелешка* волохи називали *вртиконица* або *вртиконица*, а в м. Котел – *крнувка*.

Раніше цим терміном позначали *справа од дрво* (знаряддя з дерева), яке сьогодні замінено металевим і є в усіх розважальних парках світу. Однак колишня *вртелешка* була вироблена з дерева, її могли зробити старші діти. Вона складалася з дерева, яке забивали в землю, а в його горішню видовбану частину, яку мастили олією та вугіллям, встромляли інше дерево, яке могло крутитися. З обох боків горішнього дерева піднімали по одній дитині, де вони крутилися по колу, поки *вртелешка* не починала дуже скрипіти (1972. Цепенков, Кн. 9, ігри 76, 68, 376–378).

Нарешті, цим терміном позначали *голема*, *середні* і *мала* *направа* (велике, середнє та мале знаряддя) у формі кола, на якому були нанизані на ланцюгах гойдалки з дерев'яними сидіннями. Коли *подорожні* сідають на гойдалки і прив'язуються ланцюгами за сидіння, а також двигуни, і *вртелешка* (карусель) починає спочатку повільно, а потім все швидше крутитися, сягаючи небес. Відчуття – або захвату, або страху, – залежно від того, чого сподіваються. Карусель раніше влаштовували разом із цирками, а сьогодні вона є невід'ємною частиною великих гулянь у парках. Раніше карусель була справжнім святом не лише для дітей, а й для дорослих, бо її поява завжди збігалася з великими християнськими святами. Зазвичай перед Великоднем прибували великі навантажені вози з різними розважальними іграми, а на саме свято діти мали привілей за *катання* платити писанками.

*Врчалото* – також дитяча іграшка, яку діти самі виготовляли, використовуючи можливість щось додати й удосконалити її. Цю іграшку виробляли з порожнього лісового горіха або зернятка (*сімки*) сливи, яке продірявлювали в трьох місцях. Через дві дірки вставляли по

одному деревцю з прив'язаною грубою ниткою, кінець якої був протягнутий через дірку і прикріплений до маленького кийка, на нижньому кінці якого чіпляли круглу черепицю, щоб він був важчим при обертанні. Коли верхній кінець крутили пальцями, тримаючи лісовий горіх, сильно натягувалася нитка, яка виходила назовні і крутила *врчало* – і так безупинно.

*Джітка* також була виготовлена із загостреної, як гусяче перо, і надрізаної дощечки, запнутої вузлом ланцюга. *Джітку* тримали за долішній кінець, а коли мали відпустити її, рвали сильно ланцюг, і вона летіла, як стріла. У змаганні переможцем визначали того, хто далі вистрілив (1972. Цепенков, кн. 9, гра 68, 378).

Крім цих ігор та іграшок, діти будь-якого віку в багатьох частинах світу любили виготовляти і запускати *чочки* та *летачки* (повітряні змії). *Чочки* виробляли з паперу у формі трикутника-птаха, загострений дзьоб якого розрізав повітря при польоті, чому суттєво допомагав паперовий хвіст. Цей літальний предмет довжиною 15 см – 20 см прив'язували до довгої нитки, за допомогою якої його запускали, щоб високо летів.

*Летачки*, як і *чочки*, виробляли з паперу, прикріпленого до ромбічної дерев'яної рами, на кінцях якої в'язали нитки. Їх довжина відповідала довжині іграшки; вони були з'єднані посередині ниткою, що тримала як кінська вуздечка. Кінець цієї нитки був продовжений іншим шнурком, зазвичай досить довгим, намотаним на паличку. На інших двох кінцях цього предмета прив'язували тонкі паперові крила – його продовження. Довжина крил залежала від величини корпусу. Коли іграшка була готова, двоє дітей несли її: одна дитина – іграшку; друга – нитку з паличкою, прямуючи до якоїсь місцини чи височини. Звідти її пускали проти вітру. Там змії починав підніматися, а дитина поступово відпускала нитку. Потім приходили діти зі своїми паперовими зміями, і небо неначе вкривалося барвистими птахами (1972. Цепенков, кн. 9, гра 66, 375).

Як хлопчики гралися в ремесла, так і дівчатка, готуючись до свого майбутнього суспільного статусу, найчастіше грали роль матері та господині, при цьому найбільше використовували ляльок, так само і дитячий глиняний посуд – копію посуду для приготування їжі, посуд для води, посуд для зберігання їжі.

Улюблена гра та іграшки для дівчаток – *куклі* (ляльки). Як свідчать джерела, їх також виготовляли спочатку з глини, а потім з дерева та іншого матеріалу. Їх винахідник, за міфом, кмітливий Дайдал, чиї ляльки мали рухомі руки та ноги, був одним із найкращих майстрів та винахідників (1969. Grevs, 88, е, 242; 92 і, 259; 98, 5, 258).

Наведені тут і багато інших улюблених ігор з ляльками, які в ролі представників того світу перебрали всю їхню могутність, пов'язані з давніми обрядами плідності. Самі іграшки, особливо ті, які викликали шум або різкий звук, наприклад, *звечалка*, *штракало* (брязкальце), що вважалися іграшками Ідського Зевса та його сина Дионіса, а також багато інших, мали апотропейне призначення з метою захисту дітей від недобрих, нечистих та інших загрозованих сил. Після втрати цих

первісних властивостей іграшки стали лише засобом для звичайних розваг та ігор (1963. Бошковіћ-Матић, зошит 6, 430–433).

Згадані тут іграшки та ігри раніше мали зовсім інше призначення. Гойдання дітей та дорослих на каруселях – *занищуванье* – завжди збігалось з якимось великим християнським святом, зазвичай Великоднем. Оскільки вони залишалися завжди довше, їх закінчення, імовірно, було пов'язане із завершенням цього обряду – з днем св. Спаса. Також і гойдання як складова обрядів плідності втратило первісне значення і перетворилося на звичайну розвагу. Проте свята, з якими воно співвідноситься, допомагають відчувати давнє значення і функцію, яку воно зберегло в розважальній грі як відгук древніх обрядів.

Ігри з *топка* (м'ячем) були споконвіку улюбленими серед дітей і дорослих. Про них дізнаємося від Гомера (без урахування того, що гра з м'ячем відома ще раніше). Двічі в «Одісеї» Гомер писав, як з м'ячем гралися *феачкі* (дівчата) на чолі з донькою короля Наусікаєю. Гра супроводжувалася співом, а швидкість і елегантність, з якою це робили, порівнювалася зі швидкістю та спритністю богині мисливства Артеміди. Крім того, в епосі гру здійснювало двоє вибраних гравців, вони були неперевершені, а червоний колір м'яча, зробленого відомим майстром, виразно вказував на те, що на арені у грі зустрінуться юнаки, бо й сама гра була лицарська. Поки один із гравців кидав м'яч високо до хмар, другий, не чекаючи, щоб м'яч упав на землю, встигав схопити його в польоті. У наступній грі м'яч уже був на землі, а гравці штовхали його ногами (1950. Homer, Od., VI, 100–115, 92; VIII, 370–380, 121).

Ігри з м'ячем у Македонії переважно були двох варіантів. Гру *Кандил со топка* (Кадило з м'ячем) виконувало до двадцяти дітей, які розділялися на дві групи. Вони бралися за руки, а потім кожний ішов до своєї групи. Дитина, яка вела гру (*башарія*), кидала м'яч високо вгору. Та група, яка встигала вхопити м'яч, посилала одного зі своїх гравців, щоб той іздити верхи на гравці команди супротивника, якого перед тим тримав за руки, примовляючи: *Чуки, Диме, чуки, ела ми да ми те вјавам!* (Ну, Диме, ну, ходи до мене, щоб сів на тебе верхи!) Поки дитина їздила верхи на своєму другові, м'яч знову кидали вгору, а діти намагалися його вхопити. Якщо після цього м'яч встиг вхопити хтось із команди супротивника, дитина, яка їздила верхи, мала злізти і втекти до своєї команди, щоб її не вдарили. Якщо її били, вона більше не могла їздити верхи. Отже, сторона, яка встигала швидше вхопити м'яч, частіше направляла дітей їздити верхи, аж поки сам ведучий не сів на свого супротивника в грі – і так безкінечно.

У Східній Македонії цю гру називали *Јаваница* (*Јаваниця*), а членів групи, на яких їздили верхи, ставили на віддалі в колі, поки інша команда при подаванні м'яча стежила, щоб його не випустити, бо це означало зміну ролі (1972. Цепенков, кн. 9, гри 15–17, 321–323; 1984. Ренцов, XVII, 34, 245).

В іншу гру – *Игра со топка на дупка со клаванье камчиња* (Гра з киданням камінчиків у ямку) або лише

*Топка со дупка* (М'яч із ямкою) – грали так. Викопували ямки, трохи більші за м'яч, за кількістю дітей, а в Східній Македонії викопували на дві ямки менше, ніж число учасників. Ямки називали іменами дітей. Неподалік від ямок малювали лінію, біля якої стояв гравець, що мав загнати м'яча до ямок, щоб поцілити в чужу, а не у свою. Там, де падав м'яч, в ямку клали камінець. Після отриманих десяти камінців дитині зараховували поразку, і били її м'ячем. Переможцем ставав той, у чию ямку м'яч не потрапляв або потрапляв найменше, а поразки зазнавав той, хто зібрав десять камінців (1972. Цепенков, Кн. 9, гра 18, 323/4; 1984. Ренцов, XVII, 34, 247).

До улюблених ігор з м'ячем належала *Бишка*, або *Свиња* (Свиня). У цю гру гралися п'ять, шість або й більше дітей, залежно від того, скільки їх зібралось. Для гри були потрібні палиці довжиною 100 см – 150 см, *бишка* та ямки. Викопували ямки для всіх учасників, окрім одного. Ямки діаметром 10 см – 15 см та глибиною 10 см розміщували по колу, а в центрі була велика ямка діаметром 20 см – 25 см та глибиною 20 см. *Бишку* виробляли з дерева, заокруглюючи з усіх боків, вона могла бути також у формі яйця. Її клали у велику ямку, *кочината* (свинарник-барліг), а гравці розміщувалися довкола неї на п'ять, шість метрів, кожний біля своєї ямки. Лише одна дитина мала палицю, але не мала ямки; її звали *бишкар* (свинопас). Вона виконувала роль *бишката* (свини) подалі від *кочината*. Поки інші діти намагалися повернути *бишката* в ямку, *бишкар* намагався свою палицю запхати в якусь із ямок. Коли це помічав її власник, він біг, щоб перешкодити *бишкар* у цьому намірі. Якщо *бишкар* не встигав вставити свою палицю в ямку, тоді її власник ставав *шишкар*. Так гру продовжували, поки не втомлювалися (1972. Цепенков, Кн. 9, гра 28, 333/4; 1984 Ренцов, XVII, 34, 246; 1999. Ликовски).

Дослідники ігор з м'ячем розглядають їх як боротьбу двох протилежних команд/братств, щоб заволодіти сонячним диском, який був символом життя, буяння природи й добробуту на землі. Кола в грі символізували магічні та небесні знаки, їхню межу не можна було переходити, але водночас межову лінію вважали захисною від усього зовнішнього, від усіх нечистих сил; вона була задумана також як небо чи небосхил, що символізував частину всесвіту, представляв досконалість без початку та кінця, як час, а палиці уособлювали вісь світу, одночасно були і магічною зброєю учасників гри (1966. de Champreaux, 28).

З відомими давніми символами співвідноситься також гра *Крива војска* (Криве військо), названа так М. Цепенковим, або *Влечене на овчарски стап* (перетягування чабанової палиці – за С. Ренджовим), в яку гралися діти різного віку. Для цієї гри серед найсильніших дітей обирали *водачи* (лідера), а після того кожний із *водачите* брав собі *дружина* (напарника). Кількість дітей, які брали участь у грі, завжди мала бути парною. Коли обидві групи були сформовані, позначали лінію між двома групами дітей, яку під час виконання гри не

можна було переходити або топтати. Обабіч цієї лінії, одні навпроти других, стояли *водачите* (лідери) груп і двома руками міцно хапалися за чабанову палицю, а позаду них – інші діти, тримаючись за пояси або талії друзів перед собою. Перемагала та група, яка встигала перетягнути друзів через позначену лінію або вихопити в них палицю з рук. Після цього зазвичай вимірювали силу груп. А бувало, що обидві групи падали, викликаючи сміх у всіх присутніх. У цю гру можна було грати не лише палицею, а й мотузком. В основі гри лежить обряд ворожіння, за допомогою якого передбачали вплив річних змін на засіяні культури та на спільноту, що безпосередньо від них залежала (1972. Цепенков, Кн. 9, гра 7, 315, 316; Ренцов, XVII, 34, 244; 1958. Caillois, 127).

Серед інших обрядових дій помітне місце посідає також *фрлање на камен* (кидання каменя), у яку, за джерелами, грали на свята, а найбільше – у великі дні та на зібраннях у таких іграх, як, наприклад: коло, танці, боротьба та інші, кидання каменя (1972. Цепенков, Кн. 9, гра 1, 310). Згідно з правилами, камінь кидали трьома способами:

- од стоєње со двете раце* (стоячи, двома руками);
- од стоєње со една рака* (стоячи, однією рукою);
- со трчање со една рака* (бігаючи, однією рукою).

Переможцем ставав той, хто, як Одисей (1950. Homer, Od., VIII, 186–205, 116, 117), встигав якнайдалі кинути камінь (1972. Цепенков, Кн. 9, 1, 310; 1984. Ренцов, XVII, 34, 254). Ця гра, незважаючи на обрядовий характер, сьогодні, мабуть, забута, проте залишилася у складі сучасних Олімпійських ігор – у вигляді метання диска. У балканських народів ще й досі продовжують кидати камінь, але це не частина обряду, а складник спортивних змагань та розваг, де збираються діти й дорослі, щоб випробувати свої сили. Це змагання, пізніше гра, закорінена в глибині століть; найімовірніше, камінь у цьому обряді відігравав роль елемента, який пов'язував небо та землю.

Серед улюблених ігор дівчат була *куцкаменот* (стук-камінь). Для цієї гри був потрібен вільний простір та *пирла* (чотирикутна черепиця або мармурова плитка розміром 5 см – 8 см). На землі, а пізніше на тротуарах, викладених плиткою, малювали коло із великою кількістю полів, які закінчувалися другим внутрішнім колом. Одна нога завжди була зігнута в коліні, а другою потрібно було обережно та повільно з поля, від якого починалася гра, *се чалгала* (відштовхувати) *пирла* на інші поля; гравець мав (якщо під час гри не зробив помилку, та йому *пирла* не впала на поле чи на якусь із ліній, які розділяють поля) знову прийти до початкового поля і там, не торкаючись лінії між ним і внутрішнім колом, відштовхнути *пирилата* на нього, що не було легко зробити, бо це вимагало підготовки та практики. У грі брало участь чимало дітей, а кожен з тих, у кого *пирла* зупинялася на будь-якій частині ліній, що обмежували поля або кола, зазнавав поразки та виходив зі гри. Переможцем ставав лише той, хто долав усі перешкоди і міг успішно *да ја исчалга* (виштовхати) *пирлата* до внутріш-



нього кола, не торкаючись лінії між ними й одним із полів (1999. Иваноска).

Структура полів і перешкод, які потрібно було подолати, щоб усі дійшли до внутрішнього кола, симетрії концентричних кіл й інші завдання, які потрібно було виконати, вказують на архітектуру Дайдалового лабіринту, який був своєрідним знаком перешкоди або спокуси на шляху до кінцевої мети. Усі обрані члени колективу мали пройти ці перешкоди, щоб дійти до свого місця на самій ініціації. *Куцкамин* (лабіринт) також становив перешкоду для

непосвячених, а також для переможених. Кола, як і в інших іграх, символізували і перешкоди, що не можна було вільно подолати, і захист від злих сил, коли учасники доходили до місця безсмертя, святості та могутності (Grevs, 1969, 92, 4, 261; 92, 9, 262; 92, 11, 262; 98, k, 279; 98, u, 282; 98, 3, 284/5).

У гру *Тале, партале* (Тале, дверцята) грали дівчата різного віку. Найвищі дівчата з групи ставали одна навпроти другої з високо піднятими з'єднаними руками, утворюючи *порта* (двері), поки інші діти, взявшись за руки, низько нахилиючись, ішли через *портата* і співали:

Тале, портале,  
Ширете порти,  
Да влез(т) царе војски.

Тале, дверцята,  
Широко відкривайте двері,  
Щоб ввійшли царські війська.

При переході через *портата* звичайно затримувалася остання дівчина, а ті, які представляли *портата* (двері), співали:

Ви зедовме, ви зедовме,  
Најмалото Моме.

Взяли вам, взяли вам,  
Найменшу дівчину.

У відповідь ті, що залишилися, співали:

Не умеит, не умеит,  
Зелник да ви месит.

Не вміє, не вміє,  
Зелник 1 вам місити.

(1972. Цепенков, Кн. 9, гра 61, 367/8).

Коли дівчата були відібрані, ведучі спостерігали, що ті роблять. Згідно з піснею, одна дівчина місила хліб, друга *зелник*, третя варила страву – а все це робили з болота. Після закінчення замішування гри могли починати знову.

Відповідно до другого варіанту, схоплені дівчата після закінчення гри ставали в рядок позаду тих, що були на *портата*, а коли й остання дівчина була схоплена, бралися за руки, і хто перетягував гру противниць через накреслену лінію, ставав переможцем.

Основний мотив цієї гри також містить багато обрядових форм. Одна з них – передача та забирання дівчини для переходу через *портата*, або інший варіант, через *міст*, що представлено в усіх слов'янських народів під схожими назвами: «Царска врата» (Царські врата), «Karlwo-Portawlo», «Kalonero-pero», «Karolw», «Oj javope», «Zlaty' most», «Zlata brana», «Mostek», «Jaworowi ludzie» та інші з чіткою виразною символікою, яка відчувається також у текстах дитячих пісень, де збережені залишки старих весільних звичаїв і обрядів переходу. Цей обряд простежується ще на початку гри, коли дівчата проходять через *портата* або *міст*, що в усіх традиціях є межею між двома світами, двома суспільними станами – *светото* и *световното* (святим та світським) (1991. Бузалкова, 40–46).

Ці ігри подібні до багатьох інших, збереженими як фольклорні мотиви в усьому слов'янському світі. Звідси – цікаве, хоч і невідтвержене, припущення

В. Чайканович (1985. Чайкановић, 127), згідно з яким міфічні властивості рослини *калопер*, що трапляється в рефренах обрядових пісень *Калопер Перо е о* (Калопер Перо Лельо), наголошуються як демінатив Перуна. Далі у своєму тексті він доводить, що етимологічно ця рослина пов'язана з культом Богородиці (1985. Чайкановић, 127). Виходячи з цього, а також на підставі великих за обсягом досліджень Б. Сикимич та В. Попова (1996. Сикимић, кн. 11; 1994. Попов, Т. 2, 170–226), які цитують, крім обрядових ігор, і дитячі, з перерахуванням слів зі згадуванням у рефренах *Калоперо Перо, Перуне, Перо, Перколо Перунике, пере калопере*, (Сикимић, 1996, кн. 11, 259–262), так само звичаї, пов'язані з Мореною (*Морена/Марена, Маржана*), і рефрени *Ој Ладо, Ладо, момиче младо! / Ој Ладо, Ладо, момиче младо! / Ој Ладо, Ладо, дівчино молода!* (Попов, 1994, Т. 2, 185–187), та вже згаданий зв'язок із Богородицею в ролі спадкоємиці колишнього верховного жіночого божества, можна припустити, що ці дитячі ігри та схожі весільні пісні, незважаючи на те, що мають різні назви головних персонажів, є відгуком міфічного – обрядового комплексу, пов'язаного з верховним божеством Перуном (або його іпостасями) і його дружиною (1983. Иванов, Топоров, 175–192).

У обрядових піснях архаїчного змісту враховується також колядка *Коледица, Варваруца* (Колядочка, Варварочка), яку на Свят-вечір співали у Прилепі:

Коледица, Варварица,  
и по неа Василица,  
еднаш ми е во година  
како цве е во градина.  
И в година исчекале  
сосе ваша мила рода  
Коледе, бабо, коледе...

Колядка, Варварочка,  
та після неї Василя,  
один раз мені на рік,  
як квіти в саду.  
І в наступному році щоб дочекали  
з вашою милою родиною  
Колядку, бабусю, колядку...

І в цій колядці в названих іграх збережені сліди древніх періодів, пізніше пов'язаних зі святами з християнського календаря, як це помітив Б. Конески: «Надання християнських ознак паганським святам, насамперед із їх прив'язуванням до імені і вшанування християнських святих не означало ані визволення від їхнього змісту, ані залишення звичаїв у самому ставленні при святкуванні». (1993. Конески, XVIII/1, 14). Отже, порядок свят у пісні *Коледица, Варварина, Василица* не відповідає порядку християнських свят, згідно з новим християнським календарем, а відповідає старому поганському, де Варварина не ототожнюється зі св. Варварою, а відповідає Вариному дню, коли звичайно святкували, гуляли, розважалися, щедро їли і пили. Згідно з даними у Вуковому Сербському словнику, Б. Конеский зазначив: Вара 1: (У м. Бока) свята Вара, тобто мучениця Варвара, яка припадає на 24 *Декембрија* (24 грудня). У тому самому районі термін *вара* був синонімом для *варица* (*варица*) або *жито што се по обичају кува на Варин дан* (жито, яке, за звичаєм, вариться на Варварин день). (1993. Конески, XVIII/1,13). З огляду на те, що святкування Вариного дня, яке, згідно з давнім календарем, випадало на 24 грудня, *значи заправо на самиот* Бадник (це значить – на самий Святий вечір) (1993. Конески, XVIII/1,13), і не збігалось зі святкуванням християнського свята, присвяченого св. Барбарі/Варварі, яке святкувалося 4 грудня. Б. Конеский правильно зазначає, що церква постаралася давньому поганському святу *Варин день* (а також ряду інших) надати християнських ознак, щоб їх могли святкувати перед Новим роком разом з іншими поганськими святами, які збігалися зі святкуванням Христового народження, і відповідали звучанню імен деяких християнських святих. Звідси Б. Конеский робить висновок: «Одночасно постає питання, чи в секвенції Коледиця-Варвариця друга частина є лише опозицією до першої, а не назвою окремого свята. Коляду святкують у наших містах і колядки співають за день перед Святим вечором у межах свята, пов'язаного з 24 грудня. Варвариця позначає лише другу – пізнішу ідентифікацію з християнською мученицею св. Варварою, хоча пісня, саме заради такого пов'язування, (у прихованій формі) зберегла все таки слід старого ряду» (1993. Конески, XVIII/1, 13, 14).

Послідовність свят у цій дитячій колядці вказує на плідотворний хід святих по полях, згідно з порядком їхніх свят; коло звичайно закінчується щедрим врожаєм, на чому чітко наголошується в цій пісні. Хід та обхід полів / засів здійснювали служителі божеств родючості. Після християнізації в міфічній свідомості багатьох народів це було ототожнено з викликанням родючості,

що повторювалося в природі, наслідуючи життя і смерть, з метою відтворення космосу/культури/порядку, протилежного хаосу/стихії/беззаконню/некультури (Katičić, 1989, Vol. 1, 46–48).

На відміну від святкування Коляди в Прилепі 24 грудня і згадки про *Варварицу* в дитячій колядці, сліди поганського обряду і його носія, найімовірніше давнього слов'янського божества, простежуються також у святах *Варвара, Варварица, Варварин ден, Женска Коледа* 4 грудня в сусідній Болгарії. Там християнська свята (як і її поганський двійник) пов'язується з дитячою віспою й іншими дитячими хворобами. Щоб заспокоїти її гнів і вигнати хвороби, які вона уособлювала, 4 грудня жінки готували обрядову їжу *варвара* з різних злаків і бобових культур, заправлених медом, і роздавали сусідам, частіше дітям. У різних районах Болгарії це свято проходить по-різному. Непарна кількість дітей у Софійському районі на перехресті доріг палила велику ватру, на якій кожна дитина у своєму глечичку варила сочевицю, по три зернини від якої потім мала з'їсти та тричі перескочити через ватру. У цей час їхнім матерям давали скуштувати *пуми* (кулінарні вироби із замішаного тіста з фаршем) із пшениці та горілку. Перед тим, як іти додому, діти брали зерна звареної сочевиці і по одній вуглинці з ватри, які потім використовували для лікування віспи та інших хвороб. Цього дня в більшості районів Болгарії святково одягнені дівчатка та дівчата з торбинками на плечах – *варварки, варвариці* – збираються біля хат, співають обрядових пісень, благословляючи і бажаючи здоров'я та доброго врожаю. У цих обрядах з Болгарії також можна простежити прадавні культури, присвячені жіночим божествам, покровителям родючості та врожаю, бо вони втілювали образ жінки – верховного бога (1994. *Blgarska mitologija*, 46, 47).

Як раніше святкували Варварин день, точно не відомо, але, мабуть, те, як діти святкували Коляду в Прилепі, дозволяє побачити частину старих вірувань і обрядів. Колядкові ватри в Прилепі не палили на відкритому місці, як звичайно, а в спеціальних глибоко викопаних для таких випадків ямах у формі концентричних кіл, внутрішня частина яких служила для вогнища, а в зовнішній були видовбані сидіння для колядників, які мали пильнувати вогонь, щоб не згас. Внутрішнє коло було відоме під назвою *вара*, а його форма була схожа з Перуновим святилищем у Новгороді та іншими поганськими святилищами у слов'янському світі (1993. Конески, XVIII/1, 14).

Вогнище, або *вара*, де запалювали вогонь і влаштували сидіння, у згаданому обряді в Прилепі позначає неперевершеність, загальність, незмінність, однорід-

ність неба, часу, істоти, а також очищення і відродження, що є основою самого свята.

Згідно з Б. Конеським, етимологія назви вогнища і свята *Вара*, яке збігалось зі Святим вечором, може походити зі старослов'янської та схожих форм в інших слов'янських мовах зі значенням *место каде што се бдее, пази, чува, чека; стражиште* (місце, де не сплять, пильнують, охороняють, чекають; вахта) (Конески, 1993, XVIII/1,16). Це значення цілком відповідає ролі, яку діти виконували біля вогнища, тому що вони також були на варті й не спали біля вогню, щоб він не згас. І в цьому випадку йдеться про подвійний захист. З одного боку, цю функцію мають концентричні кола; з другого – вогонь, який є могутнім елементом, здатним чис-

тити, лікувати й відроджувати, а його захисники в даному випадку – діти-колядники.

На цих сторінках було здійснено спробу представити невелику кількість дитячих ігор та іграшок, але ми намагалися охопити різні види, які, з одного боку, становлять лише окремі дитячі ігри Македонії, а з другого – засвідчують, що і наші ігри є частиною спільної індоєвропейської, давньої балканської та слов'янської спадщини на цих просторах. Тому можна зробити висновок – вони, як, зрештою, й ігри та іграшки інших дітей Балкан, Європи та цілого світу, є частиною всезагальної культурної спадщини, зітканої з народної традиції, яка успішно оберігає й доповнює ці обряди, щоб передати їх наступним поколінням.

## Література

1950. Homer: Homerova Odiseja. Preveo i protumačio Tomo Maretić. МН. – Zagreb, 1950.
1952. Јунак над јунаци: Јунак над јунаци. Епски народни песни за Марко Кралета. – Скопје 1952.
1953. Караџић : *Караџић В.* Српске народне пјесме. Книга друга. – Београд, 1953.
1957. Лурье: *Лурье С.* Язык и культура микенской Греции. – М., Ленинград, 1957.
1958. Caillois: *Caillois P.* Les jeux et les hommes. – Paris, 1958.
1962. Миладиновци: Миладиновци. Зборник 1861–1961. КР. – Скопје, 1962.
1963. Бошковић-Матић: *Бошковић-Матић М.* Фолклорне дечје играчке посуда и зоморфне пластике од глине у историјској ретроспективи // Народна стваралаштво. Св. 6. – Београд, 1963.
1966. G. de Champreaux: *G. de Champreaux* дом *Стерцики С.* (O.S.V.) Introduction au monde des Symboles. – Paris, 1966.
1967. Свето писмо: Свето писмо старогa и новогa завјета. – Београд, 1967.
1967. Јунак над јунаци: Јунак над јунаци Епски народни песни за Марка Крале. – Скопје, 1967.
1969. Grevs: *Grevs R.*, Grčki mitovi. – Beograd, 1969.
1972. Цепенков: *Цепенков М. К.*, Македонски народни умотворби. Книга прва. Народнипејсни. М. К. – Скопје, 1972.
1972. Цепенков: *Цепенков М. К.* Македонски народни умотворби. Книга деветта. Народни верувања. Детски игри. МК., – Скопје, 1972.
1974. Иванов, Топоров: – *Иванов В.*, *Топоров В.* Исследования в области славянских древностей. – М., 1974.
1979. Матић: *Матић В.* Psihoanaliza mitske prošlosti II. – Beograd, 1979.
1980. Мифы народов мира: Мифы народов мира Энциклопедия. Том первый А–К. – М., 1980.
1982. Мифы народов мира: Мифы народов мира. Энциклопедия. Том второй К–Я. – М., 1982.
1983. Хомер: *Хомер.* Илијада / Препев, предговор, увод и објаснењенија Михаил Д. Петрушевски. МК. – Скопје 1982.
1983. Иванов, Топоров: *Иванов В.*, *Топоров В.* К реконструкции Мокоши как женского персонажа в славянской версии основного мифа // Балто-славянские исследования 1982. – М., 1983.
1983. Chevalier-Gheerbrant: *Chevalier-Gheerbrant A.* Riječnik simbola. МН. – Zagreb, 1983.
1984. Ђорђевић: *Ђорђевић Т.* Наш народни живот. Книга једанеста. Просвета. – Београд, 1984.
1984. Ренцов: *Ренцов С.* Народните спортски игри од Источна Македонија // Македонски фолклор, XVII/34. – Скопје, 1984.
1985. Чајкановић: *Чајкановић В.*, Речник српских народних веровања о биљкама. СКЗ. – Београд, 1985.
1985. Леви-Строс: *Леви-Строс К.* Структура и форла // Зарубежные исследования по семиотике фольклора. – М., 1985.
1987. Мифы народов мира: Мифы народов мира. Энциклопедия. Изд-во СЭ. Том первый. А–К. – М., 1987.
1989. Тайлор: Тайлор Э. Первобытная культура. – М., 1989.
1989. Katičić: *Katičić P.* Hoditi-roditi. Tragom tekstvova jednoga praslevenskog obreda plodnosti // Studia ethnologica. Vol. 1. – Zagreb, 1989.
1991. Бузалкова: *Бузалкова М.* Семантичкиот паралелизам на прилозите и придавките од врата и поле // Жива антика. Посебни изданија. Бр. 9. Грчко-римска антика во Југославија ина Балканот. – Скопје, 1991.
1993. Конески: *Конески Б.* Ономастичко-митолошки теми // Прилози XVIII/1. – Скопје, 1993.
1994. Попов: *Попов В.* Историческите корени на два типа народни игри // Етнографски проблеми на народната духовна култура. Том 2. – София, 1994.
1996. Сикимић: *Сикимић Б.* Etimologija i male folklorne forme. Institut za srpski jezik SANU. Biblioteka južnoslovenskog folklor. Nova serija Knj. 11. – Beograd, 1986.
1996. Сикимић: *Сикимић Б.* Митска биџа а дечјег фолклора: киша са сунцем // Од мита до фолка. Библиотека Лицеум. Книга 2. – Крагујевац, 1996.
1999. Ликовски: *Ликовски П.* Информатор, пензионер, роден 12 јули 1922 г. во с. Бела Црква.
1999. Иваноска – Иваноска Д., информатор, пензионер, родена 14 јуни 1923 г. во Прилеп.
2000. Ристески: *Ристески Љ. С.*, информатор, доктор по социјална антропологија, вонреден професор на ПМФ во Скопје, роден 1970 г. во Прилеп.
2000. Вражиновски: *Вражиновски Т.* Речникна народната митологија на Македонците / Редактор: Т. Вражиновски. Подготвија: Т. Вражиновски, С. Зоґовиќ, В. Караџоски, Јовановска С., Б. Ристовска-Јосифовска. ММ. – Прилеп; Скопје, 2000.
- Иванов: *Иванов В.* Опыт истолкований древнеиндийских ритуальных и мифологических терминов, образованных от АСВА – «конь» (жертвоприношение коня и дерево асватха в древней Индии) // Проблемы истории языков и культуры народов Индии. Сб. Памяти В. С. Воробьева-Десятковского. – Москва.

Переклад із македонської Віри Чорний-Мешкової