

УДК 159.99

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ ПО ИГРОВОЙ ЛЕКСИКЕ
ТАМБОВСКИХ ГОВОРОВ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ
ИННОВАЦИОННЫХ ПОДХОДОВ В ИЗУЧЕНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА**

Баудер Галина Анатольевна

кандидат филологических наук, доцент

tatmila@yandex.ru

Полунина Людмила Игоревна

кандидат филологических наук, доцент

tatmila2@yandex.ru

Симонов Олег Александрович

студент

michtheatre@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматривается использование материалов по игровой лексике тамбовских говоров при реализации инновационных подходов в изучении русского языка. Тамбовские говоры, игровая лексика формировались под влиянием географических, политических, социально-экономических и других факторов. Важнейшим элементов материальной культуры является игровая лексика.

Ключевые слова: игровая лексика, русский язык, культура.

Понятия «игры», «игрища» давно входили в русскую народную культуру. Ещё в Лаврентьевской летописи упоминалось о лесных славянских племенах (радимичах, вятичах, северянах): «И Радимичи, и Вятичи, и Север один обычай имяху: живяху в лесах, яко и всякий зверь..., но игрище между сели, схожухуся на игрища, на плясанье и на все бесовьская игрища...». Для любых возрастных групп игры были любимой формой проведения досуга. Человек после физического или морального утомления пытался найти отдых в игре, которая является осознанной потребностью человека. Народные игры любимы русским народом и с огромным желанием передаются через поколения от родителей детям и внукам. Они отчасти меняются, разнообразятся (в зависимости от образа жизни, особенностей характера и т.д.).

Тамбовские говоры, игровая лексика формировались под влиянием географических, политических, социально-экономических и других факторов. Важнейшим элементов материальной культуры является игровая лексика. Данный компонент является составной частью «жизнесуществования» тамбовского народа, поэтому содержит в себе богатейшую информацию о его жизни. Это сведения о лексике говоров, об обрядовых традициях, традициях «нетрудового времяпрепровождения человека». Игры были развлекательными и интеллектуальными, зимними и летне-осенними, уличными и проходившими в помещении, детскими и юношескими, обрядовыми и повседневными.

В Петровском, Сосновском и Моршанском районах Тамбовской области нами собран лингвистический материал, доказывающий, что группировка игр и сравнительное изучение игровой лексики возможны только при условии распознавания в ней её стержня, в отличии от обрастающих его мотивов и эпизодов. Родство игр определяется по признаку сходства стержней. Интересна в этом отношении русская игра «прятки», общее количество наименований которой составляет 74. В основном названия, игры «прятки» выражаются в категориях имени существительного. Именуемый процесс находит выражение в создании описательного сочетания, которое отражает некоторые его признаки. Мы не имеем возможности наблюдать подобные описательные сочетания,

поскольку они существуют во внутренней речи. При появлении конкретного названия они теряют свою активность (становятся ненужными), т.к. представляются громоздким воплощением знания о процессе или предмете [10]

Предметом нашего рассуждения является игра «прятки», которую частично можно отнести к спортивным играм, суть которой заключается в том, что водящий ищет спрятавшихся игроков или какую-то вещь. Семантическим центром в ходе номинации является действие игроков, т.е. процесс «прятанья» (прятаться – таиться, хорониться, скрываться, укрываться втай...).

Рассмотрим некоторые номинативные ряды:

1. прятки – хоронки

«хорониться» – разговорное от «прятаться, скрываться».

Причина возникновения семантико-структурных вариантов заключается в выборе основы называния разных признаков именуемого процесса, действий водящего или игроков.

Конкретное лексическое или структурное оформление данные сочетания получают, когда переводятся на «обычный языковой код» [8, с. 89].

Функционирование во внутренней речи существует в виде «схематических представлений» [6, с. 20].

При смене понятий, отнесению значения за конкретными процессами (например, за действиями водящего) наблюдаем специализацию или сужение значения. Можно предполагать, что это является исходным материалом для организации схемы новых номинативных рядов.

2. жмурки – жачки – мизюрки – микрючки

Определим семантическое значение лексем:

«жмурки» – «все жмутся в кучу»;

«жмурить» – «закрывать глаза, сжимая веки»;

«мизюрки» – «игра в жмурки»;

«мизюрить» – «щурясь смотреть»;

«микрючки» – «игра в жмурки»;

«жачки» – «игра в жмурки».

Данные лексемы объединены семантической темой «соединять, сжимать». Смысловой элемент данных «семантико-структурных вариантов», по нашему мнению, базируется на элементах ассоциативных признаков:

жмурить – жакать – мизюрить – микрючить.

В данном случае лексемы номинируют действия водящего применительно к его разным признакам. Появляются различные по семантическому стержню (ядру) ряды: ималки – ловушки, жмаканцы – жмачки, гулючки – курюкальцы.

Наличие множества семантико-структурных вариантов объясняется функционированием разных словообразовательных моделей, которые сопровождаются структурным многообразием сочетаний слов: жмурки – жмурышки – пожмурки, жмукалки – жмукальцы.

Данные ряды лексем семантически не различаются. Они номинируют игру «прятки» и различаются словообразовательными аффиксами, образуя вариантные ряды (двучленные, трехчленные, многочленные). Например:

- а) жмаканцы – жмачки (двухчленный ряд);
- б) жмурки – жмурышки – пожмурки (трехчленный ряд);
- в) прятки – прятанки – прятанцы – спрятки – прятышки... (многочленный ряд).

Можно утверждать, что обобщенной словообразовательной моделью служит модель:

глагольная основа + формант.

Конкретизация достигается в ходе варьирования отдельных структурных моделей.

Вариативными считаем модели, которые имеют тождественную семантику и категориальную характеристику словообразовательной базы, частично различаясь элементами структуры (морфологическими характеристиками, словообразовательными суффиксами).

Варьирование игровых лексем в говорах Тамбовской области является специфической чертой диалектной словообразовательной системы. Это явление практически не свойственно литературному языку. Отмечаем грамматическую

однородность игровой тамбовской лексики, которая выражается в категориях одной части речи – имени существительном [5, 7, 9].

Русские говоры предлагали общенародному языку богатую палитру обозначений одного и того же понятия. Общенародный язык или избирал какой-либо один вариант, или проходил период функционирования двух или нескольких народно-диалектных терминов (в дальнейшем побеждал один из них). Из множества лексем в общенародном языке функционируют только две: «прятки», «жмурки». Варианты данных лексем принадлежат диалектам [1-4].

Мы в очередной раз убеждаемся на этих примерах в богатстве и мощи русского языка, необходимость всестороннего изучения которого бесспорна. В.А. Сухомлинский утверждал: «Словом своим деда и прадеды наши передавали нам свои заповеди, свою любовь к родному краю и прежде всего – любовь к родному языку».

Знакомство студентов-филологов с игровой обрядовой лексикой в говорах Тамбовской области является необходимым условием в плане подготовки их общекультурного профессионализма как будущих учителей. Знания, полученные в ходе изучения названной проблематики, способствуют формированию у обучающихся активизации мышления, патриотического воспитания, реализации инновационных подходов в изучении русского языка, литературы и истории.

Список литературы:

1. Баудер, Г.А. Игровая деятельность как форма реализации потребностей человека / Г.А. Баудер, Л.И. Полунина // Сб.: Молодежь: свобода и ответственность: материалы VI Владимирских духовно-образовательных чтений, 2019. - С. 11-14.
2. Баудер, Г.А. Игровая лексика как предмет исследования этнолингвистических контактов / Г.А. Баудер, Е. Татарина // Сб.: Экология языка и речи: материалы V Международной научной конференции, 2016. - С. 222-225.

3. Баудер, Г.А. Особенности функционирования лексических групп в говорах / Г.А. Баудер, Л.И. Полунина // Наука и Образование. - 2019. - Т. 2. - № 2. - С. 35.

4. Баудер, Г.А. Приобщение к народному творчеству как условие патриотического воспитания / Г.А. Баудер, Л.И. Полунина // Сб.: Молодежь: свобода и ответственность: материалы VI Владимирских духовно-образовательных чтений, 2019. - С. 97-100.

5. Баудер, Г.А. Функционирование игровой лексики в говорах Тамбовской области / Г.А. Баудер, Л.И. Полунина // Сб.: Экология языка и речи: материалы Международной научной конференции. - Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, 2014. - С. 281-283.

6. Жинкин, Н.И. О кодовых переходах во внутренней речи / Н.И. Жинкин // Вопросы языкознания. - М., 1964. - № 6. - С. 35.

7. Корепанова, Е.В. О подготовке студентов для работы в системе дополнительного образования детей / Е.В. Корепанова, Н.А. Юдин // Наука и Образование. - 2019. - Т. 2. - № 2. - С. 139.

8. Леонтьев, А.А. Психолингвистические единицы и порождение речевого высказывания / А.А. Леонтьев. - М., 1969. - С. 208.

9. Манаенкова, М.П. Инновационные технологии формирования речевой компетентности студентов неязыкового вуза / М.П. Манаенкова // Наука и Образование. – 2020. – Т. 3. – № 1. – С. 21.

10. Торопцев, И.С. Лексическая мотивированность (на материале современного русского литературного языка) / И.С. Торопцев. – Орел, т. 22. – 1964. - С. 87.

UDC 159.99

**THE USE OF MATERIALS ON THE GAME VOCABULARY OF
TAMBOV DIALECTS IN THE IMPLEMENTATION INNOVATIVE
APPROACHES TO LEARNING THE RUSSIAN LANGUAGE**

Bauder Galina Anatolievna

Candidate of Philology, Associate Professor

tatmila@yandex.ru

Polunina Lyudmila Igorevna

Candidate of Philology, Associate Professor

tatmila2@yandex.ru

Simonov Oleg Alexandrovich

student

michtheatre@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. The article considers the use of materials on the game vocabulary of Tambov dialects in the implementation of innovative approaches to the study of the Russian language. Tambov dialects and game vocabulary were formed under the influence of geographical, political, socio-economic and other factors. The most important element of material culture is the game vocabulary.

Key words: game vocabulary, Russian language, culture.