

**РОЛЕВАЯ ГУЛЬНЯ** — мадэліраванне рэальных ці выдуманых жыццёвых сітуацый, зносін, з’яў, заканамернасцяў, супрацьлегласцяў, дзе ўдзельнікам прапануецца выканаць якую-небудзь ролю ў пэўных абставінах. Гульня ідзе шляхам пераймання рэальных паводзін каго-небудзь і прадугледжвае пераўвасабленне чалавека і яго дзейнасць у пэўным вобразе. У Р.г. праяўляецца калектыўны і творчы характар дзейнасці, сітуацыйнасць. Р.г. валодае вялікімі навучальнымі магчымасцямі, праз яе чалавек вучыцца разумець навакольны свет і спазнае яго, замацоўвае жыццёвыя назіранні, набывае ўменні і навыкі. Ролевая паводзіны жорстка не вызначаны і дапускаюць пэўную свабоду дзеянняў у рамках вызначанага сюжэта, а таксама прадугледжваюць не толькі яго выкананне, але і актыўную жыццёвую пазіцыю ўдзельніка ў выбары логікі паводзін. На аснове Р.г. пабудавана большасць народных гульняў з перавагаю элементаў інтэрмедыі, імітацыі або з творчай выдумкай, такіх як “Пасу, пасу авечачкі”, “Крук”, “Пекла” і інш. Прынцыпы Р.г. прасочваюцца ў некаторых беларускіх абрадах каляндарнага цыклу, такія як калядаванне, валачобніцтва, Ваджэнне куста, абрады на Русальны тыдзень і інш., і сямейна-абрадавага цыклу, напрыклад, пад час радзіннага абраду: паводзіны мужа ў час нараджэння дзіцяці, катанне бабы на баране, паводзіны кума і кумы і інш. Элементы тэатралізацыі, выканання пэўнай ролі, прысутнічаюць і ў шматлікіх каляндарных і сямейна-абрадавых гульнях, напрыклад, “На куццю”, “Жаніцьба Цярэшкі”, “Ваджэнне казы”, “Рэдзька”, “Свіння” і інш. .

*Літ.* Сысоў У.М. 3 крыніц спрадвечных. Мн., 1997. Старжынская Н.С. Сябруем і гуляем разам. Мн., 1994. Гульні, забавы, ігрышчы. / Скл. А. Лозка. Мн., 2000.

*А.В. Дрыгін*