

544
561

СБОРНИКЪ

ПОДВИЖНЫХЪ ИГРЪ

НА

ОТКРЫТОМЪ ВОЗДУХЪ.

СЪ ПРИЛОЖЕНИЕМЪ
КОМНАТНЫХЪ ИГРЪ.

СЪ РИСУНКАМИ.

200 игръ.

Составиль А. Тороповъ,

преподаватель подвижныхъ игръ на курсахъ для приготовления преподавателей и преподавательницъ физическихъ упражненій при Московскомъ Обществѣ Содѣйствія Физическому Развитію и руководитель подвижныхъ игръ въ Московскомъ Обществѣ „Физическое Воспитаніе“.

Съ предисловіемъ д-ра Н. П. Померанцева, завѣдующаго Сокольнической площадкой для подвижныхъ игръ Общества „Физическое Воспитаніе“, бывш. Комиссіи Московскаго Гигиеническаго Общества по организаціи подвижныхъ игръ на открытомъ воздухѣ.



У $\frac{544}{561}$

СБОРНИКЪ

ПОДВИЖНЫХЪ ИГРЪ

НА

ОТКРЫТОМЪ ВОЗДУХЪ.

СЪ ПРИЛОЖЕНИЕМЪ

КОМНАТНЫХЪ ИГРЪ.

СЪ РИСУНКАМИ.

200 игръ.

Составилъ А. Тороповъ,

преподаватель подвижныхъ игръ на курсахъ для приготовления преподавателей и преподавательницъ физическихъ упражненій при Московскомъ Обществѣ Содѣйствія Физическому Развитію и руководитель подвижныхъ игръ въ Московскомъ Обществѣ „Физическое Воспитаніе“.

Съ предисловіемъ д-ра Н. П. Померанцева, завѣдующаго Сокольнической площадкой для подвижныхъ игръ Общества „Физическое Воспитаніе“, бывш. Комиссіи Московскаго Гигіеническаго Общества по организаціи подвижныхъ игръ на открытомъ воздухѣ.

Государственная
«Ордена Ленина»
БИБЛИОТЕКА СССР
им. В. И. ЛЕНИНА

132064-48



Типо-литография Т-ва И. Н. КУШНЕРЕВЪ и К^о. Пименовская ул., соб. д
МОСКВА — 1912.



Предисловіе д-ра Померанцева	Стр. VII
Отъ составителя	IX

ОТДѢЛЪ I.

Подвижныя игры на открытомъ воздухѣ.

	<i>Стр.</i>		<i>Стр.</i>
Выборъ водящаго	11	18. Хромой сосѣдь	26
1. Пустое мѣсто	12	19. Попрыгунчики	26
2. Статуи	13	20. Яша, гдѣ ты?	27
3. Уголки	14	21. Лошадки	27
4. Плѣнники	14	22. Скачки	28
5. Кошка и мышка	15	23. Перегонки	29
6. Коршунъ	15	24. Пожарные	29
7. Короли	17	25. Пожарныя команды	32
8. Гуси-лебеди	17	26. Собака и заяць	35
9. Ворота	18	27. Полотно	35
10. Горѣлки простыя	20	28. Желѣзная дорога	36
11. Море волнуется	21	29. Зайчикъ (простой)	37
12. Волкъ и овцы	22	30. Звѣри (простой видъ)	37
13. Медвѣдь простой	22	31. Птицы	38
14. Медвѣдь съ цѣпью	23	32. Лягушки	39
15. Двойныя горѣлки	24	33. Пятнашки обыкновен.	40
16. Кошка и мышка съ ла- биринтомъ	24	34. Пятнашки съ мячомъ	40
17. Пирожокъ	25	35. „ „ названіями	40
		36. „ „ отъ земли	41

	<i>Стр.</i>		<i>Стр.</i>
37. Пятнашки отъ земли съ мячомъ	41	69. Ножной мячъ въ кругъ съ защитой города	67
38. Пятнашки турецкія	41	70. Летучій мячъ	67
39. „ съпередачею	42	71. Мячъ въ кругъ съ отбивкою	68
40. „ прерванныя	42	72. Канатъ	60
41. „ съ помощниками	42	73. Классы	70
42. Пятнашки круговыя	43	74. Болото	73
43. Догоняй	43	75. Мѣшочекъ	73
44. Звонарь и слѣпой	44	76. Свѣчки	74
45. Заяцъ въ лѣсу	45	77. Хозяинъ и помощникъ	75
46. Черный человѣкъ простой	45	78. Вольная лапта	76
47. Черный человѣкъ съ мячомъ	46	79. Лапта втроемъ	77
48. Черный человѣкъ съ помощниками	46	80. „ съ дорожкой	78
49. Волкъ и пастухъ	47	81. Русская большая лапта	79
50. Шука и караси	49	82. Лапта съ дядькой	84
51. Пастухъ и стадо	51	83. „ „ очками	86
52. Слѣпыя	52	84. „ „ кругомъ	87
53. Ярки А	53	85. „ „ защитой города	89
54. Ярки Б (съ фуражками)	54	86. Хромая лиса	91
55. Лунки	55	87. Шаръ-баба	92
56. Зѣвака	56	88. Круглымъ городомъ	94
57. „ съ названіями	56	89. Охотникъ и собаки или мячъ на ловлѣ	95
58. Мячъ съ топотомъ	57	90. Малый ножной мячъ	96
59. Туча	57	91. Большой ножной мячъ	98
60. Осада города	58	92. Городъ за городомъ	100
61. Стойки	60	93. Перебѣжки съ мячомъ	102
62. Птички летять	61	94. „ „ фуражками	104
63. Мячъ въ стѣнку	62	95. Блуждающій мячъ	105
64. Кругъ	63	96. Станъ и плѣнъ	106
65. Гонка мячей въ кругъ	63	97. Перестрѣлка	108
66. „ „ по улицѣ	64	98. Мячъ-перепрыжка (лягушки)	109
67. Ножной мячъ въ кругъ	65	99. Война алой и бѣлой розы	111
68. Обратный ножной мячъ въ кругъ	66	100. Крѣпость	114

	<i>Стр.</i>		<i>Стр.</i>
101. Змѣя	115	125. Крикетъ безъ лапты	157
102. Змѣя и ежъ	117	126. Городки	158
103. Удавъ и звѣри	117	127. Буя	165
104. Змѣя линяетъ	118	128. Попа гонять	167
105. Колдунъ	118	129. Лапша	168
106. День и ночь А	119	130. Бокція	169
107. " " " Б	121	131. Крокетъ	171
108. Ошибся	124	132. Звѣри (болѣе сложный видъ)	178
109. Потеряешь плѣнныхъ	126	133. Зайчикъ (сложный видъ)	180
110. Добѣжать и убѣжать	126	134. Осложненные пятнашки	181
111. Звѣри (сложный видъ)	128	135. Барръ	182
112. Лишній	130	136. Вызовъ	184
113. Казаки и разбойники	131	137. Перебѣжчики и защитники	184
114. Бѣгуны и ищейки	132	138. Набѣгъ	186
115. Контрабандисты	133	139. Охотники и олени	188
116. Сраженіе	134	140. Американская лапта	190
117. Корабль	137	141. Лисицы	192
118. Итальянская лапта	139	142. Хокей	193
119. Французская " (тэкъ)	142	143. Канадская лапта (кроссъ-лапта)	195
120. " " съ по- стами	145	144. Бубень-лапта	196
121. Швейцарская лапта	145	145. Лаунъ-теннисъ	199
122. Нѣмецкая лапта	147	146. Мячъ въ корзинку	209
123. Англійская " (крикетъ)	149	147. Футболъ	216
124. Одиночный крикетъ	156		

ОТДѢЛЪ II.

Зимнія игры.

148. Расчисткамѣста для игры	222	151. Снѣжная война	224
149. Снѣжки	222	152. Снѣжныя фигуры	226
150. Крѣпость	223	153. Коровка	227

ОТДѢЛЪ III.

Домашнія игры.

	<i>Стр.</i>		<i>Стр.</i>
1. Жмурки простыя	228	24. Ремесленники	240
2. " на мѣстахъ	228	25. Хозяинъ и работники	240
3. Жмурки съ голосомъ	229	26. Синонимы	241
4. " обратныя	230	27. Рекрутскій наборъ	241
5. Краски	230	28. Предложеніе	242
6. Кругъ	231	29. Путешествіе	242
7. Веревочка	231	30. Телефонъ	243
8. Кольцо	231	31. Мнѣнія	243
9. Летить	232	32. Адвокатъ	244
10. Отыскиваніе спрятанной вещи	232	33. Платокъ	245
11. Дозоръ	233	34. Риѣмы	245
12. Трубочистъ	234	35. Слоги	246
13. Крестики и нолики	234	36. Общее сочиненіе	246
14. Три слова	235	37. Письмо	246
15. Яша, угадай!	235	38. Вопросы и отвѣты	247
16. Концертъ животныхъ	236	39. Секретари	247
17. Оркестръ	236	40. Разсказъ	247
18. Нѣмые музыканты	236	41. Прилагательныя	248
19. Брр!	237	42. Школьники	248
20. Карликъ	237	43. Перышко или пушинка	248
21. Пословицы	238	44. Защита	249
22. Почта	239	45. Тѣни	249
23. Почта со звонкомъ	239	46. Шарады	249
		47. Розыгрышъ фантовъ	251



Предисловіе д-ра Померанцева.

Въ настоящее время едва ли кто станетъ оспаривать мнѣніе, что физическія упражненія имѣють громадное значеніе для здоровья человѣка и что подвижнымъ играмъ на открытомъ воздухѣ принадлежитъ въ этомъ отношеніи одно изъ первыхъ мѣстъ. Подвижныя игры, состоящія изъ бѣготни и разнообразныхъ движеній туловищемъ и конечностями, вліяють въ высшей степени благотворно на весь организмъ: онѣ упражняютъ и укрѣпляютъ мускульную систему, развивая силу и ловкость; учащая и углубляя дыханіе, онѣ вентилируютъ легкія и повышаютъ тѣмъ газобмѣнъ и процессы окисленія; ускореніемъ кровообращенія онѣ уничтожаютъ застои въ кровеносной системѣ, а путемъ усиленія испарины повышаютъ дѣятельность кожи; наконецъ, онѣ улучшаютъ аппетитъ и способствуютъ пищеваренію. Но и помимо этой чисто физической стороны, подвижныя игры оказываютъ вліяніе и со стороны психической, такъ какъ даютъ веселое и живое препровожденіе времени, освобождаютъ умъ отъ напряженія, развиваютъ сообразительность и находчивость, пріучая въ то же время къ дисциплинѣ,

терпѣнію и общительности. Открытый воздухъ, богатый кислородомъ, конечно, усиливаетъ благотворное вліяніе подвижныхъ игръ на организмъ тѣмъ болѣе, что даже очень большія комнаты даютъ слишкомъ мало простора, необходимаго для большинства подвижныхъ игръ, не говоря уже о быстрой порчѣ комнатнаго воздуха и неизбѣжной въ комнатахъ пыли.

Важность значенія подвижныхъ игръ для здоровья человѣка все болѣе и болѣе проникаетъ въ сознаніе общества; къ сожалѣнію, опытныхъ руководителей подвижныхъ игръ у насъ пока очень мало, а руководство къ подвижнымъ играмъ—и того менѣе. Поэтому нельзя не привѣтствовать этотъ сборникъ подвижныхъ игръ, составленный А. Ѳ. Тороповымъ, давно уже посвятившимъ себя руководительству подвижными играми. Многія описанныя здѣсь игры изобрѣтены самимъ авторомъ, и цѣлесообразность ихъ доказана тѣмъ успѣхомъ, которымъ онѣ пользовались въ теченіе нѣсколькихъ лѣтъ на Сокольнической площадкѣ Комиссіи Московскаго Гигіеническаго О-ва по организаціи подвижныхъ игръ на открытомъ воздухѣ.

Я думаю, что лица, занимающіяся физическимъ воспитаніемъ, скажутъ спасибо автору за ту услугу, которую онъ оказалъ имъ своимъ сборникомъ подвижныхъ игръ.

Н. Померанцевъ.



Отъ составителя.

Въ настоящемъ сборникѣ помѣщены всѣ тѣ игры, которыя мнѣ лично пришлось вести за всю мою долгую практику въ этомъ дѣлѣ. Всѣ указанная здѣсь игры проводились мною частью на площадкахъ для подвижныхъ игръ Московскаго Гигиеническаго Общества въ Сокольникахъ и на Дѣвичьемъ полѣ въ Москвѣ, частью въ другихъ дачныхъ мѣстностяхъ, гдѣ мнѣ приходилось руководить играми, а въ послѣднее время въ Москвѣ на курсахъ для приготовления преподавателей и преподавательницъ физическихъ упражненій, устроенныхъ Московскимъ Обществомъ Содѣйствія Физическому Развитію. Всѣ игры для большаго удобства я расположилъ по степени ихъ трудности, начиная съ самыхъ простыхъ и кончая трудными и болѣе сложными. Для желающихъ же знать, какія игры давать маленькимъ дѣтямъ и какія болѣе взрослымъ, можно это указать лишь приблизительно—отъ № 1 до № 75 игры младшаго возраста (отъ 6—10 л.) отъ № 76 до 111—средняго (10—14 л.) и отъ № 112 до конца—старшаго. Раздѣлить же съ точностью игры по возрастамъ, какъ это сдѣлано въ нѣкоторыхъ руководствахъ, я не счелъ

удобнымъ: такое дѣленіе только можетъ ввести неопытнаго руководителя въ заблужденіе, ибо установить съ точностью, какія игры относятся къ такому-то возрасту и какія къ другому, невозможно; есть игры, въ которыя охотно играютъ и взрослые и дѣти, между тѣмъ какъ по своей простотѣ и несложности онѣ должны быть отнесены къ играмъ самаго младшаго возраста. При выборѣ игры я бы лучше всего совѣтовалъ имѣть въ виду не лѣта, а силы и способности играющихъ.

Въ послѣднее время въ обществѣ былъ возбужденъ вопросъ о веденіи игръ на открытомъ воздухѣ и зимою, такъ какъ почти половина учебнаго года падаетъ у насъ на зимніе мѣсяцы и лишать дѣтишекъ въ это время здороваго и полезнаго удовольствія совершенно непозволительно; поэтому я счелъ возможнымъ ввести въ свою книгу и отдѣлъ *зимнихъ* игръ, которыя въ видѣ опыта были ведены въ первый разъ у насъ въ Москвѣ зимою на площадкѣ для подвижныхъ игръ Общества «Физическое воспитаніе» за Прѣсенской заставой въ 1909—1910 г.

Уступая просьбамъ нѣкоторыхъ лицъ, просившихъ указать нѣсколько и такихъ игръ, которыми можно было бы занять дѣтей дома въ долгіе зимніе вечера, я прибавилъ къ отдѣлу игръ на открытомъ воздухѣ лѣтомъ и зимою еще и отдѣлъ игръ *домашнихъ*, наиболѣе интересныхъ, какія мнѣ удалось собрать и припомнить, хотя это и не входило въ намѣченную мною цѣль изданія книги.



ОТДѢЛЪ I.

ПОДВИЖНЫЯ ИГРЫ НА ОТКРЫТОМЪ ВОЗДУХЪ.

Выборъ водящаго.

Въ началѣ игры, чтобы рѣшить, кому водить, всѣ играющіе становятся въ кружокъ, и кто-нибудь начинаетъ считать съ сосѣда, стоящаго по лѣвую руку, при каждомъ словѣ указывая на слѣдующаго по порядку. На кого падетъ послѣднее слово, тотъ и дѣлается водящимъ, или же дѣлаютъ такъ, что водящимъ дѣлается игрокъ, оставшійся послѣднимъ. При счетѣ употребляютъ обыкновенно разныя поговорки, напр.:

1. *Ѣхалъ мужикъ по дорогѣ, сломалъ колесо на порогѣ, спрашивается: сколько ему надо гвоздей для починки его колеса?* На кого упало послѣднее слово, тотъ быстро долженъ сказать какое-нибудь небольшое число, и дальше счетъ идетъ уже такъ: *разъ, два, три* и т. д.

2. *Яблочко катилось вокругъ огорода, кто его поднялъ, тотъ воевода, воеводскій сынъ. Шишелъ, вышелъ, вонъ пошелъ.*

3. Заяцъ бѣлый, куда бѣгалъ? Въ лѣсъ дубравый. Что тамъ дѣлалъ? Лыко дралъ. Куда клалъ? Подъ колоду. Кто укралъ? Родіонъ. Поди вонъ!

4. Первинчики, дружинчики, на колеги, на молеги, на Божьей росъ, на поповой полость, тамъ чашки, колодки, медокъ сладокъ. Родивонъ, поди вонъ!

5. Коня ново, чѣмъ подково. Злато лито, чѣмъ по-лито; каю, вѣю, вонъ.

Подобныя поговорки можно замѣнить и просто коротенькимъ стишкомъ въ родѣ слѣдующаго: *Вѣтеръ, вѣтеръ, ты могучъ; ты гоняешь стаи тучъ, ты гуляешь въ синемъ моръ, всюду вѣешь на просторъ* и т. д.

1. Пустое мѣсто.

Играющіе становятся въ кругъ, держась за руки. Водящій ходитъ позади играющихъ и дотрогивается до кого-либо изъ игроковъ. Тронутый игрокъ бѣжитъ позади стоящихъ игроковъ въ обратную сторону. При встрѣчѣ они останавливаются и кланяются или протягиваютъ другъ другу правыя руки и, ударивши три раза по рукѣ, бѣгутъ къ пустому мѣсту, стараясь каждый впередъ занять его. Для дѣвочекъ можно нѣсколько измѣнить игру—при встрѣчѣ онѣ могутъ останавливаться и дѣлать реверансы. Оставшійся безъ мѣста игрокъ водить. Лучше въ началѣ игры условиться, въ какую сторону бѣжать тронутому игроку и водящему, напр., водящему бѣжать всегда въ правую сторону, а игроку—въ лѣвую.

2. Статуи.

Игроки становятся въ кругъ на разстояніи не менѣ шага другъ отъ друга и бросаютъ мячъ. Не поймавшій мячъ дѣлается статуей и долженъ оставаться въ томъ положеніи, какое онъ принялъ, когда ловилъ мячъ (рис. 1). Пере-



Рис. 1.

брасываютъ мячъ до тѣхъ поръ, пока останется одинъ игрокъ, который и считается выигравшимъ и долженъ оживить статуи, для чего онъ идетъ на средину круга, бросаетъ разъ десять мячъ кверху, ловить его и потомъ перебрасываетъ мячъ каждому изъ игроковъ, который долженъ поймать мячъ и перекинуть его вновь среднему игроку; если все это продѣлано удачно, то статуя считается оживленною, и игрокъ можетъ принять свободное положеніе. Если же игрокъ не поймаетъ мяча, то онъ



Рис. 1.

остаётся статуей до тѣхъ поръ, пока выигравшій не оживить всѣхъ статуй. Если средній игрокъ, подбрасывая мячъ, не поймаётъ его, то оживляетъ послѣдняя статуя, приобрѣтя на это право такимъ же образомъ.

3. Уголки.

Играющіе становятся кругомъ и отмѣчаютъ какимъ-нибудь образомъ свои мѣста (кладутъ камешки, платки, ленточки, щепочки или же становятся къ деревьямъ или же къ какимъ-нибудь предметамъ) на разстояніи шага и болѣе. Водящій становится посрединѣ и, обращаясь къ игрокамъ, говоритъ: „*Нѣтъ ли у васъ свободнаго уголка?*“ Игроки отвѣчаютъ: „*Есть!*“ и въ это время стараются помѣняться другъ съ другомъ мѣстами. Водящій же старается занять свободное мѣсто. Лишившійся мѣста идетъ на средину водить.

4. Плѣнники.

Всѣ становятся въ кругъ, схватясь за руки. Смотря по числу игроковъ и величинѣ круга назначаются два, пять и болѣе *плѣнниковъ*, которые входятъ внутрь круга и стараются проскочить подъ руками игроковъ. Составляющіе же кругъ, видя намѣреніе плѣнника выскочить изъ круга, быстро присѣдаютъ и закрываютъ выходъ изъ круга. Выскочившіе плѣнники становятся въ кругъ, а на ихъ мѣсто назначаются по очереди слѣдующіе плѣнники. Игра кончается, когда всѣ игроки перебивали плѣнниками. Игра очень простая, но очень нравящаяся маленькимъ дѣтямъ.

5. Кошка и мышка.

Игроки схватываются за руки и составляют кругъ. Одинъ игрокъ избирается *мышкой*, а другой *кошкой*. Кошка можетъ проходить только въ одни или двое воротъ (промежутокъ между игроками), мышка—во всѣ ворота (рис. 2). Кошка должна поймать мышку. Если кошка захочетъ пробѣжать не въ свои ворота, то игроки, опу-



Рис. 2.

ская ниже руки, не пускаютъ ее. Игра кончается, когда кошка поймаетъ мышку и когда всѣ играющіе перебивали кошкой и мышкой.

6. Коршунъ.

Одинъ изъ играющихъ выбирается *коршунѡмъ*, другой—*насъдкой*, остальные изображаютъ *цыплятъ* и становятся другъ за другомъ, гуськомъ, держась за платье или пояса (рис. 3). Коршунъ сидитъ на корточкахъ и копаетъ ямку. Насѣдка ходитъ вокругъ и спрашиваетъ его: „*Кор-*



Рис. 2.

шунъ, коршунъ, что ты дѣлаешь?“— „Ямочку копаю“,—отвѣчаетъ онъ.— „На что тебѣ ямка?“— „Копеечку ищу“.— „На что тебѣ копеечка?“— „Иголочку купить“.— „На что тебѣ иглочка?“— „Мѣшочекъ сшить“.— „На что тебѣ мѣшочекъ?“— „Камешки класть“.— „На что тебѣ камешки?“— „Въ твоихъ дѣтокъ кидать“.— „За что?“— „За то, что они потоптали капусту у меня въ огородъ“.— „А высока ли была у тебя изгородь?“ Коршунъ



Рис. 3.

встаетъ и кидаетъ кверху щепотку земли: „Вотъ какая!“— „Нѣтъ, —отвѣчаетъ насѣдка, —мои черезъ такую не перелетятъ“.— „А я ихъ все-таки съѣмъ“.— „Не дамъ тебѣ дѣтокъ моихъ“. Послѣ этого коршунъ бросается на цыплятъ, насѣдка же, вытянувъ руки, защищаетъ ихъ. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока коршунъ не переловитъ всѣхъ цыплятъ или же по условію поймаетъ одного, который и становится коршуномъ. Ловить коршунъ можетъ только самага послѣдняго цыпленка; изъ середины же не имѣетъ права.



Рис. 3.

7. Короли.

Одинъ изъ играющихъ выбирается въ *короли* и отходить въ сторону. Остальные совѣтуются, что имъ изъ себя изображать, и затѣмъ подходятъ къ королю. Король спрашиваетъ: „*Здравствуйте, дѣти! Гдѣ вы были?*“ Играющіе, смотря по тому, что они задумали, отвѣчаютъ: „*Въ поле*“ („*въ лѣсу*“, „*дома*“, „*въ школь*“ и т. д.). „*Что вы тамъ дѣлали?*“ спрашиваетъ король. Дѣти показываютъ молча, что они дѣлали. Король долженъ по ихъ движеніямъ догадаться, что они дѣлали (косили, собирали грибы, шили, писали и т. п.), и тогда можетъ бѣжать за ними и догонять. Кого поймаешь, тотъ дѣлается королемъ.

8. Гуси-лебеди.

Одинъ игрокъ избирается *волкомъ*, другой—*хозяиномъ*, остальные—*гуси*. Для гусей назначается *домъ* и *пастбище*, для волка—*логовище*. Гуси пасутся на пастбищѣ и когда они разбредутся на немъ, то хозяинъ говоритъ: „*Гуси-лебеди, домой!*“ Гуси отвѣчаютъ: „*Нельзя*“.— „*Почему?*“— „*Сѣрый волкъ подъ горой*“.— „*Что онъ тамъ дѣлаетъ?*“— „*Сѣрыхъ да бѣлыхъ овецъ стережетъ*“.— „*Гуси-лебеди, домой!*“— снова кричитъ хозяинъ, и гуси бѣгутъ въ домъ, преслѣдуемые волкомъ. Пойманный отводится въ сторону, и игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ гуси не будутъ переловлены. Если же игроковъ много, то, изловивъ трехъ гусей, волкъ дѣлается хозяиномъ, первый попавшійся—волкомъ, бывший хозяиномъ идетъ къ гусямъ.

9. Ворота.

Двое изъ играющихъ, по большей части самыя большіе, сговариваются между собою—кому быть *трубочистомъ* и кому *ангеломъ* или кому быть *раемъ* и кому *адамъ*. Потомъ берутъ другъ друга за руки и образуютъ ворота; остальные игроки становятся гуськомъ, другъ за другомъ, держась за платье, за руки или же положивъ руки на плечи (рис. 4). Вся эта цѣпь проходитъ нѣсколько



Рис. 4.

разъ въ ворота, распѣвая слѣдующую пѣсню: *Хожу въ петлю, хожу въ рай, хожу въ дѣдушкинъ сарай; тамъ и пиво, тамъ и медъ, тамъ и дѣдушка живетъ!* (рис. 5). Послѣ этого ворота опускаются и задерживаютъ послѣдняго игрока въ цѣпи. Остальная цѣпь отходитъ дальше, а игроки, составляющіе ворота, тихонько спрашиваютъ задержаннаго игрока: *Къ кому идешь? Къ камню или дереву?* Составляющіе же ворота заранѣе уговариваются кому быть *деревомъ*, кому *канемъ*. Задержанный говоритъ, къ кому онъ хочетъ идти, и его ставятъ сзади того, къ кому онъ



Рис. 4.

попалъ (рис. 6). Такимъ образомъ поступаютъ и съ остальными игроками, пока не останется одинъ передовой игрокъ или *мать*. Ворота открываютъ и пропускаютъ ее нѣсколько разъ, при чемъ ворота - игроки поютъ: *Ходитъ*



Рис. 5.

мать по бережку, ищетъ своихъ дѣтушекъ, ищетъ, ищетъ— не найдетъ и опять домой придетъ! Наконецъ задерживаютъ и мать и спрашиваютъ ее такимъ же образомъ, какъ и остальныхъ ея дѣтей. Послѣ этого объявляютъ, кто попалъ къ *трубочистамъ*, кто — къ *ангеламъ*; теперь трубочисты (или жители *ада*) должны ловить ангеловъ



Рис. 6.

(или жителей *рая*); настигаемый трубочистомъ ангелъ можетъ избавиться отъ него, если успѣетъ сложить на груди руки крестомъ. Игра кончается, когда всѣ ангелы дѣлаются трубочистами. Иногда конецъ игры бываетъ такой: задержаннаго игрока кладутъ на руки такимъ образомъ



Рис. 5.



Рис. 6.

(рис. 7): и, немного покачивая, спрашиваютъ: *азу!* Игрокъ долженъ отвѣчать: *не могу!*—*Засмѣйся!*—говорятъ ему.—*Не хочу*—отвѣчаетъ тотъ. Это какъ бы испытаніе пойманнаго: если онъ засмѣется, то идетъ къ трубочистамъ, не засмѣется—къ ангеламъ. Потомъ игра оканчивается такъ же, какъ и въ первомъ случаѣ. Иногда бываетъ и третье окончаніе, болѣе рѣдкое: когда всѣ игроки будутъ



Рис. 7.

раздѣлены на 2 партіи, то игроки, составляющіе ворота, схватываются за руки, остальные игроки схватываются за своего хозяина, и вотъ двѣ партіи стараются перетянуть одна другую. Перетянувшая считается выигравшей.

10. Горѣлки простыя.

Играющіе становятся попарно, впереди парь становится водящій. По счету „разъ, два, три“ задняя пара разъединившись бѣжитъ впередъ и старается вновь соединиться впереди водящаго, который въ свою очередь старается поймать кого-либо изъ бѣгущихъ, тогда оставшійся безъ пары игрокъ дѣлается водящимъ и становится впереди, а пара, только сейчасъ бѣжавшая, становится впе-



Рис. 7.

реди другихъ паръ, позади водящаго. Бѣгущія пары должны необходимо соединиться впереди водящаго. Въ сто счета „разъ, два, три“ иногда говорятъ слѣдующее:

*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло...
Взглянь на небо—
Птички летятъ,
Колокольчики звенятъ!*

11. Море волнуется.

Всѣ игроки становятся въ кружокъ, отмѣчая чѣмъ-либо (какъ было сказано въ *Уголкахъ*) свое мѣсто. Одинъ игрокъ, водящій, ходитъ сзади стоящихъ игроковъ, приговаривая: „*Море волнуется, море волнуется!*“ и дотрогивается до кого-нибудь. Тронутый игрокъ долженъ слѣдовать за вожакомъ. Поступая такимъ образомъ, водящій скоро всѣхъ забираетъ съ мѣстъ, и за нимъ образуется цѣпь игроковъ, которые должны во всемъ подражать вожаку. Водящій поднимаетъ руки, хлопаетъ ими, прыгаетъ на одной ногѣ, дѣлаетъ всевозможныя движенія, и вся цѣпь игроковъ должна въ точности исполнять всѣ его движенія. Поводивъ такимъ образомъ игроковъ, вожакъ говоритъ: „*Море спокойно*“, и всѣ игроки бѣгутъ и занимаютъ мѣста. Оставшійся безъ мѣста дѣлается вожакомъ. На практикѣ же лучше дѣлать такъ: оставшемуся безъ мѣста игроку назначать какое-либо наказаніе, напр., проскакать на одной ногѣ кругомъ всѣхъ играющихъ, выйти на средину круга и пропѣть пѣтухомъ или промяу-

кать кошкой. Дѣлать такъ удобно потому, что часто дѣти нарочно не занимають мѣста, чтобы сдѣлаться жожакомъ.

12. Волкъ и овцы.

Одного выбираютъ *волкомъ*, другого — *пастухомъ*. Остальные игроки, изображающіе *овець*, становятся другъ за другомъ, гуськомъ. Волкъ долженъ переловить всѣхъ овецъ, при чемъ ему дозволяется ловить только послѣднюю овцу. Когда волкъ нападаетъ на стадо, пастухъ бросается ему навстрѣчу, защищая овецъ. Овцы не должны разрываться, но послѣдняя овца можетъ спастись отъ волка добѣжавъ до пастуха и ставъ передъ нимъ. Въ такомъ случаѣ овца дѣлается пастухомъ, волкъ—послѣднею овцею, а послѣдняя овца—волкомъ. Пойманныя овцы выходятъ изъ игры.

13. Медвѣдь.

Одинъ изъ играющихъ изображаетъ медвѣдя, избираетъ себѣ мѣсто для берлоги и располагается тамъ. Остальные идутъ мимо него собирать грибы въ лѣсъ и сами дразнить медвѣдя, приговаривая: „*У медвѣдя на бору грибы, ягоды беру. Медвѣдь постылъ, на печи застылъ!*“ Медвѣдь выскакиваетъ изъ берлоги и ловитъ игроковъ. Пойманный дѣлается медвѣдемъ.

14. Медвѣдь (съ цѣпью).

На краю мѣста для игры или въ срединѣ очерчиваютъ берлогу медвѣдя. Одинъ или двое игроковъ выбираютъ *медвѣдями* и помѣщаются въ берлогѣ. Игроки рассыпаются по всему полю. Начиная игру медвѣди (ь) выходятъ изъ берлоги и, держась за руки, догоняютъ бѣгающихъ по полю игроковъ. Если медвѣди кого-либо запятнаютъ, то должны громко назвать имя того игрока и затѣмъ должны разорваться и бѣжать скорѣе въ берлогу, потому что если они по дорогѣ въ берлогу будутъ три или четыре раза (смотря по условію) запятнаны кѣмъ-либо изъ играющихъ или даже нѣсколькими, то запятанный медвѣдями игрокъ снова получаетъ свободу; въ противномъ же случаѣ онъ идетъ въ берлогу, откуда уже снова выходятъ медвѣди, при чемъ пойманный игрокъ ставится въ середину между медвѣдями; теперь, если медвѣди опять кого запятнаютъ, они снова разрываютъ цѣпь и бѣгутъ въ берлогу, и если они не будутъ запятнаны по дорогѣ условленное число разъ, то въ слѣдующій разъ они уже выходятъ съ двумя игроками, такимъ образомъ цѣпь ихъ все увеличивается. Игра кончается, когда всѣ игроки войдутъ въ цѣпь. Пятнать имѣютъ право только одни медвѣди, находящіеся на краяхъ цѣпи.

15. Двойныя горѣлки.

Игроки дѣлятся на двѣ части и становятся парами другъ противъ друга въ двѣ колонны на разстояніи 20—40 шаговъ. Въ серединѣ помѣщаются два водящихъ (рис. 8) Послѣ припѣва или счета какъ и въ простыхъ горѣлкахъ, послѣднія пары изъ каждой колонны разъединяются и бѣгутъ впередъ къ противоположной колоннѣ; бѣгущіе игроки стараются соединиться въ пару съ игроками противоположной колонны. Соединившись въ пару, игроки становятся впереди любой колонны (лучше, гдѣ меньше).



*1-первая партія. 2-вторая партія.
3и4-водящіе.*

Рис. 8.

Водящій, поймавшій игрока, составляетъ съ нимъ пару. Не успѣвшій соединиться въ пару, а также водящій, никого не поймавшій, горятъ при новой перебѣжкѣ.

16. Кошка и мышка съ лабиринтомъ.

„Кошка и мышка“ разнообразится еще такимъ образомъ: всѣ играющіе становятся рядами, держась за руки, лицомъ въ одну сторону. Двое игроковъ изображаютъ кошку и мышку. Кто-нибудь изъ игроковъ, а лучше всего

руководитель, командуетъ начать игру. Мышка бѣгаетъ по рядамъ, кошка—за ней; воротъ здѣсь нѣтъ, но поймать мышку очень трудно: когда руководитель видитъ, что кошка догоняетъ мышку, онъ командуетъ всѣмъ игрокамъ повернуться, положимъ, влѣво. Игроки повертыва-

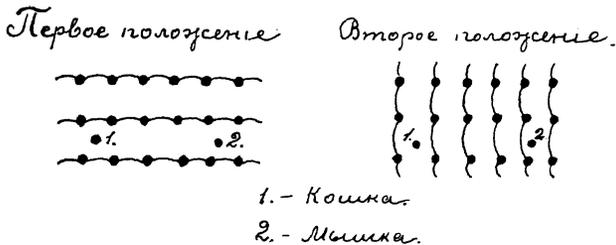


Рис. 9.

ются и тотчасъ снова схватываются руками; получаютъ ряды уже въ другомъ направленіи, и—мышка оказывается далеко отъ кошки. Эта игра очень нравится и большимъ и удобна тѣмъ, что не требуетъ много мѣста (рис. 9).

17. Пирожокъ.

Всѣ становятся гуськомъ, держась другъ за друга за поясъ или за платье. Передній игрокъ называется *булочникомъ*, остальные—*печью*, а послѣдній—*пирожкомъ*. Одинъ игрокъ называется *покупщикомъ*, онъ подходитъ къ булочнику и спрашиваетъ: „Гдѣ мой пирожокъ?“ Булочникъ отвѣчаетъ: „Онъ за печкой лежитъ“. А пирожокъ кричить: „Ибъжитъ, и бъжитъ!“ Съ этими словами послѣдній игрокъ отрывается отъ остальныхъ игроковъ и бѣжитъ въ сторону, стараясь стать передъ булочникомъ раньше,

чѣмъ поупщикъ поймаеть его. Булочникъ въ это время съ цѣпью старается помочь пирожку, подвигаясь ему навстрѣчу и въ стороны. Вставши впереди цѣпи, пирожокъ дѣлается булочникомъ, послѣдній игрокъ — пирожкомъ, а поупщикъ — снова долженъ поупать. Если же пирожокъ будетъ пойманъ, то онъ дѣлается поупщикомъ, а поупщикъ — булочникомъ.

18. Хромой сосѣдь.

Игроки становятся въ два ряда, на разстояніи трехъ—четырехъ шаговъ, лицомъ другъ къ другу и изображаютъ улицу. Одинъ водить и скачетъ на одной ногѣ по улицѣ. Около кого-нибудь онъ останавливается и говоритъ: „Здравствуй, сосѣдь!“ — „Здравствуй!“ — „Не хочешь ли прогуляться?“ Сосѣдь тотчасъ же скачетъ на одной ногѣ, но только въ противоположную сторону. Нужно обскакать кругомъ всю улицу. При встрѣчѣ сосѣди, прыгая на одной ногѣ, спрашиваютъ: „Какъ поживаешь, сосѣдь?“ — „Хорошо, но мнѣ некогда!“ и поскорѣй каждый старается доскакать до свободнаго мѣста сосѣда. Кто остался безъ мѣста, идетъ прогуляться по улицѣ.

19. Попрыгунчики.

Проводятъ на полу кругъ (на травѣ можно сдѣлать это веревкой), величина котораго зависитъ отъ количества играющихъ. Одинъ игрокъ по жребію входитъ въ кругъ и старается запятнать игроковъ, которые пытаются

встать въ кругъ, перепрыгнувъ черезъ черту. Запятнанный становится въ кругъ на мѣсто водившаго, который присоединяется къ игрокамъ внѣ круга. Въ началѣ игры условливаются, какъ перепрыгивать черезъ черту: обѣими ногами или на одной ногѣ, правой или лѣвой. Перепрыгнувшій или выпрыгнувшій по-другому считается запятнаннымъ и водить.

20. Яша, гдѣ ты?

Всѣ играющіе становятся въ кругъ. Двое водятъ, и имъ завязываютъ глаза. Одному изъ нихъ дается колокольчикъ. Когда ихъ поставятъ въ кругъ подальше другъ отъ друга, водящій безъ колокольчика спрашиваетъ: „*Яша, гдѣ ты?*“ Игрокъ съ колокольчикомъ звонитъ и поскорѣе перебѣгаетъ на другое мѣсто. Когда игрокъ съ колокольчикомъ пойманъ, назначается другая пара и такъ до тѣхъ поръ, пока всѣ не перебиваются въ кругѣ.

21. Лошадки.

Играющіе становятся въ рядъ по росту и начинаютъ съ большихъ считать такимъ образомъ: *разъ, два, три* (три лошади, если будутъ тройки), *четыре* (кучеръ). И такъ поступаютъ до конца ряда, пока всѣ играющіе не раздѣлятся на *лошадей* и *кучеровъ*. Обыкновенно одинъ изъ игроковъ выбирается *хозяиномъ* троекъ и приказываетъ кучерамъ запрягать лошадей. Кучера снимаютъ свои пояса, продѣваютъ ихъ за пояса своихъ коренниковъ и берутъ оба конца въ правую руку такимъ образомъ,

чтобы пряжка приходилась между большимъ и указательнымъ пальцами, а другой конецъ пояса—между указательнымъ и среднимъ. Держа такимъ образомъ, кучеръ всегда легко и быстро можетъ выдернуть поясъ изъ-за пояса коренника. Игра разнообразится тѣмъ, что хозяинъ приказываетъ кучерамъ ѣхать то шагомъ, то бѣгомъ, то прямо, то въ разныя стороны. Иногда дѣлаютъ такъ: хозяинъ кричитъ: „*Лошади въ разныя стороны!*“ Тогда кучера быстро выдергиваютъ свои пояса изъ-за пояса коренниковъ, и лошади быстро разбѣгаются въ разныя стороны. Потомъ хозяинъ говоритъ: „*Кучера, поймать лошадей!*“ Кучера схватываются руками, образуютъ цѣпь и загоняютъ лошадей въ назначенное мѣсто для конюшни. Лошади не могутъ прорываться сквозь цѣпь кучеровъ.

22. С к а ч к и.

Въ этой игрѣ, похожей на предыдущую, игроки раздѣляются на *лошадей*, *наѣздниковъ* и нѣсколькихъ *хозяевъ* или — лучше — игроки раздѣляются на двѣ, на три и болѣе партій, смотря по числу играющихъ. Въ каждой партіи избирается *хозяинъ*, остальные раздѣляются на лошадей и наѣздниковъ, т.-е. становятся въ рядъ и рассчитываются на два номера (*разъ* — наѣздникъ, *два* — лошадь). На назначенное мѣсто (*стартъ*) изъ каждой партіи становится лошадь съ своимъ наѣздникомъ и по знаку, который подаетъ одинъ изъ хозяевъ по очереди, лошади скачутъ къ противоположному концу помѣщенія или къ назначенной чертѣ, которая называется *призовою*. Партія, въ которой окажется болѣе пришедшихъ первыми

лошадей, считается выигравшей. Необходимо наблюдать только, чтобы скакали вмѣстѣ лошади и наѣзники, подходящіе другъ къ другу по росту и силѣ. Иногда скачки оканчиваются тѣмъ, что сами хозяева берутъ лошадей и оканчиваютъ игру состязаніемъ между собою.

23. Перегонки.

Играющіе раздѣляются такъ же, какъ и въ игрѣ *Лошадки*, на тройки, съ кучерами и хозяевами (нѣсколько хозяевъ и у каждого нѣсколько троекъ). Игра идетъ подобно предыдущей, съ той разницей, что здѣсь уже скачутъ тройки, а не одиночки.

24. Пожарные.

Всѣ становятся въ рядъ по росту; самый первый въ ряду по росту называется *брандмейстеромъ*, слѣдующій за нимъ — *въстовымъ*, остальные рассчитываются на *четыре* номера (если игроковъ много) или на *три*. Первые три — *лошади*, четвертый — *пожарный*. Послѣ раздѣленія игроковъ назначается мѣсто для *части*, *конюшни* и *казармы*. Если есть возможность, можно сдѣлать шесть (*каланчу*) съ перекладиной и бумажные черные шары съ крестомъ и краснымъ флагомъ, которые и выкидываются на *каланчь* по приказанію брандмейстера. Въ такомъ случаѣ еще нѣсколько игроковъ избираются въ *часовые*, которые ходятъ на *каланчь* и вывѣшиваютъ сигналы (рис. 10, 11, 12, 13.) Въ на-

чалѣ игры брандмейстеръ указываетъ каждому пожарному его лошадей и порядокъ, въ какомъ должны слѣдовать тройки (обыкновенно по росту, большіе впереди), вѣстовому вручается на палкѣ флагъ, и всѣ расходятся по своимъ мѣстамъ, т.-е. лошади отводятся въ конюшню, пожарные идутъ въ казармы, а часовые — на каланчу, если она есть. Черезъ нѣкоторое время часовые даютъ знать о начавшемся пожарѣ, брандмейстеръ зоветъ *вѣстового*, приказываетъ ему взять лошадь и скакать туда, гдѣ начался пожаръ. Въ это время, по знаку

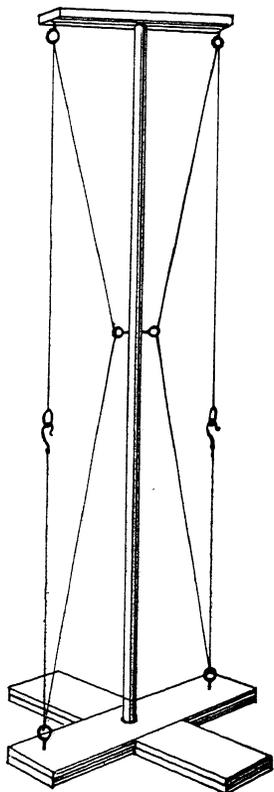


Рис. 10.

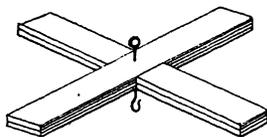


Рис. 11.



Рис. 12.

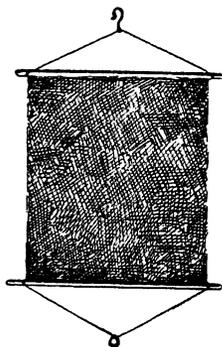


Рис. 13.

брандмейстера, изъ казармъ выбѣгають пожарные, быстро берутъ своихъ лошадей, запрягаютъ и становятся въ назначенный ранѣе порядокъ. Когда вѣстовой вернется, на каланчѣ выкидываются сигналы, брандмейстеръ садится на первую тройку (берется рукой за вожжи вмѣстѣ съ кучеромъ), и пожарная команда во весь духъ несется къ мѣсту пожара, впереди скачетъ вѣстовой, указывая дорогу. Прискакавъ на мѣсто, пожарные раздѣляются: одни идутъ за водой, другіе качаютъ воду (взявшись за руки, поднимаютъ и опускаютъ ихъ), третьи дѣлаютъ видъ, что ломаютъ, четвертые проводятъ лошадей; брандмейстеръ все время руководитъ пожарными, назначая имъ то или другое дѣло. Наконецъ пожаръ оканчивается, команда строится въ порядокъ, и всѣ, теперь уже шагомъ, возвращаются домой, гдѣ опять размѣщаются по своимъ мѣстамъ. Въ виду того, что отъ брандмейстера по самому ходу игры требуется большая расторопность и сообразительность, лучше всего назначать брандмейстеромъ не по жребію (самаго большаго), а по избранію его самими дѣтьми, которыя всегда выберутъ того, съ кѣмъ игра ведется оживленнѣе и разнообразнѣе; или же, если игра ведется подъ наблюденіемъ руководителя, то по назначенію его руководителемъ. Въ эту игру дѣти всегда играютъ съ особеннымъ удовольствіемъ и оживленіемъ. Вмѣсто поясовъ для вожжей лучше употреблять особые шнурки съ привязанными къ нимъ колокольчиками или бубенчиками, или же коренникамъ можно давать камышовыя легкія дуги съ привязанными къ нимъ колокольчиками, пожарнымъ можно надѣвать на головы сдѣланныя изъ желтаго коленкора каски, брандмейстеру на плечи золотыя эполеты, а на флагъ у вѣстового изобразить пожарные

знаки или названіе части; тогда игра дѣлается еще занимательнѣе и разнообразнѣе. Но главное условіе, чтобы пожарные и лошади безусловно слушались брандмейстера, который въ случаѣ неповиновенія можетъ налагать наказаніе, напр., не пускать пожарнаго на пожаръ, а оставлять его въ казармѣ, ставить его часовымъ на каланчу, сдѣлать его лошадыю и т. п., а въ крайнемъ случаѣ можетъ и исключить непослушнаго игрока изъ игры.

25. Пожарныя команды.

Когда игроковъ очень много и когда позволяетъ мѣсто, можно играть въ пожарныя такимъ образомъ: всѣ игроки дѣлятся на двѣ или болѣе партій; каждая партія избираетъ себѣ брандмейстера и вѣстового и раздѣляется по предыдущему на лошадей и пожарныхъ. Каждая партія выбираетъ себѣ какое-нибудь названіе части и мѣсто, по возможности удаленное отъ другихъ частей. По срединѣ поля, на которомъ происходитъ игра, ставится каланча, около которой дежурятъ по очереди по одному игроку изъ каждой части и находится выбранный изъ числа всѣхъ игроковъ въ началѣ игры *брандмайоръ*, роль котораго обыкновенно исполняетъ руководитель игръ. Въ каждой части свой особый флагъ у вѣстового съ названіемъ части или обозначеніемъ сигнальныхъ знаковъ части (рис. 14). Какъ и въ предыдущей игрѣ всѣ расходятся по своимъ



Рис. 14.

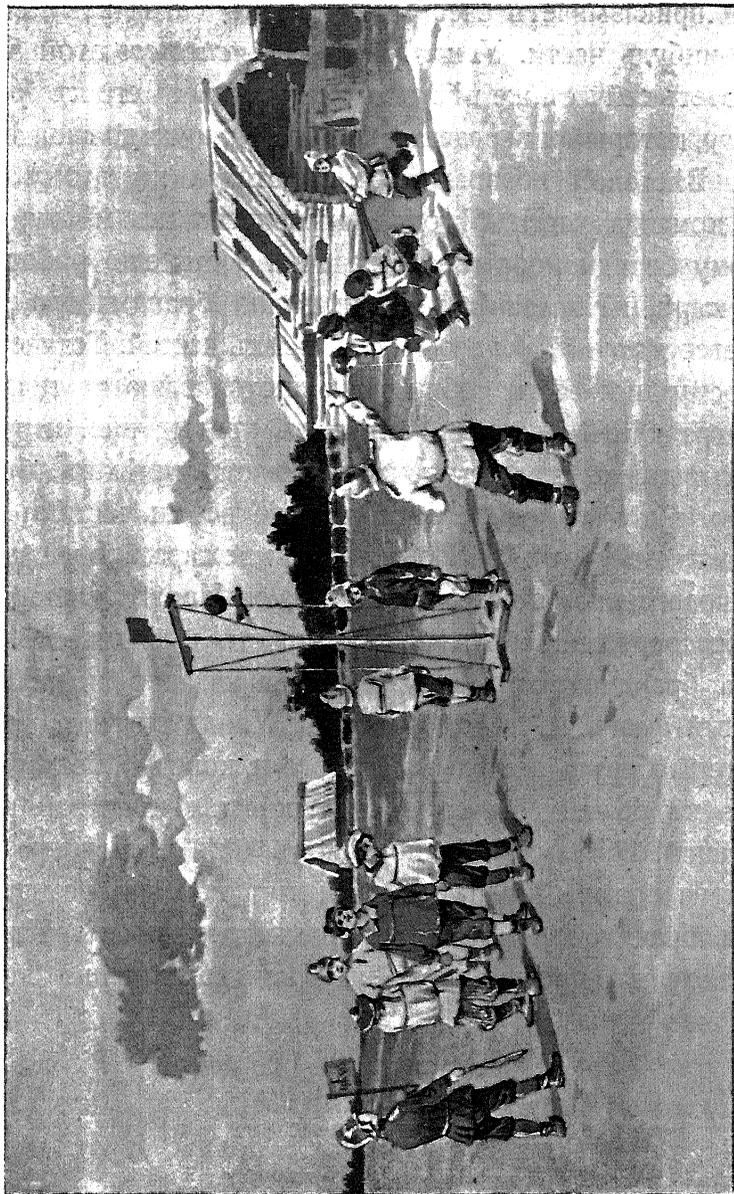


Рис. 15.

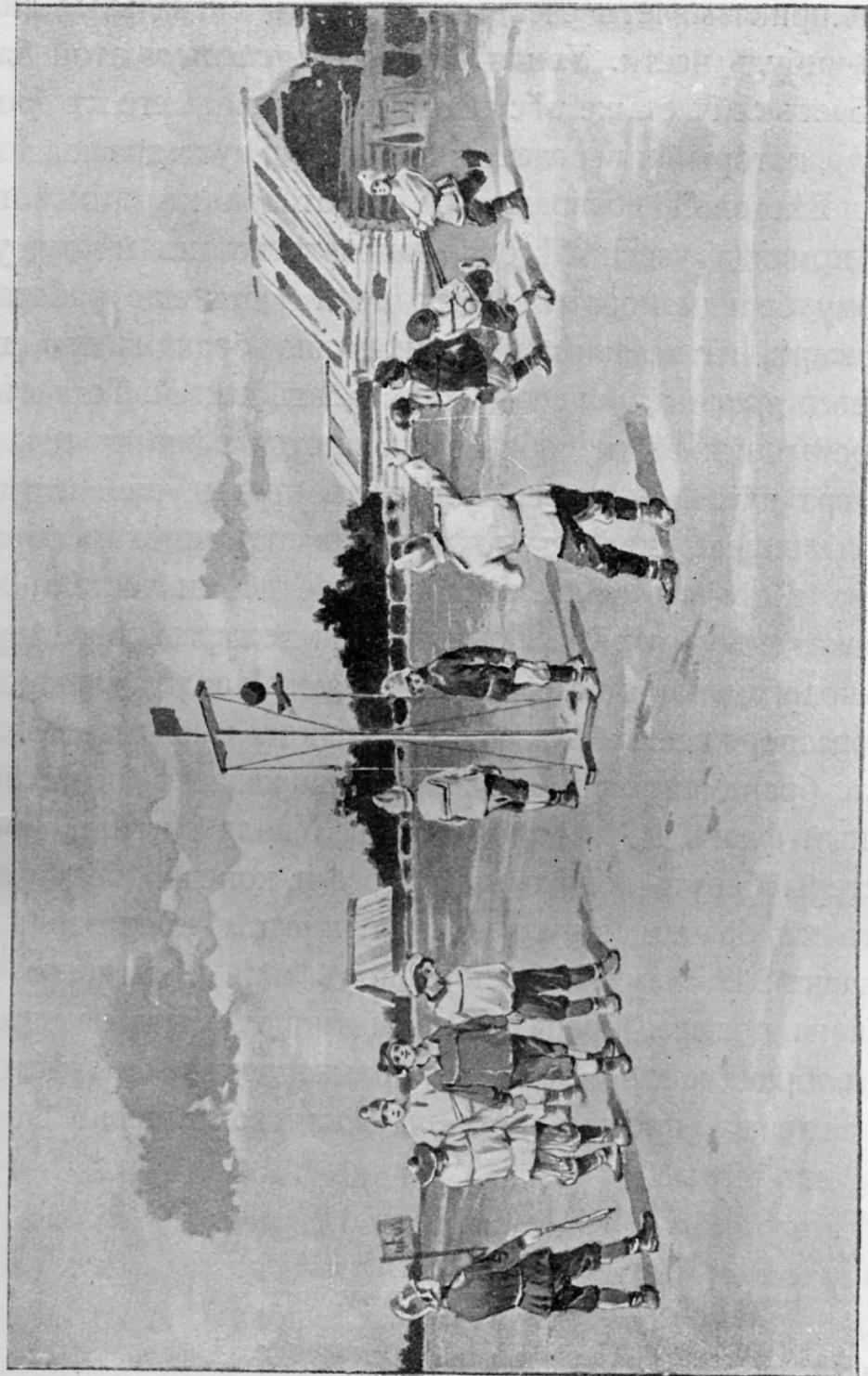


Рис. 15.

мѣстамъ и ожидаютъ знака со стороны *брандмайора*, который и приказываетъ часовымъ поднять сигнальные знаки какой-нибудь части. Увидя это *брандмейстеръ* этой части вызываетъ сейчасъ же вѣстового и посылаетъ его къ *брандмайору*, который и передаетъ вѣстовому, куда должна ѣхать часть. Вѣстовой возвращается, и готовая къ этому времени команда части бѣгомъ направляется къ мѣсту, указанному брандмайоромъ. Когда одна часть еще работаетъ на пожарѣ, на каланчѣ, по приказанію брандмайора, поднимается *красный флагъ*—сборъ всѣхъ частей. Тотчасъ же всѣ остальные части собираются и отправляются туда же, гдѣ игра идетъ такъ же, какъ и въ предыдущей игрѣ, съ тою разницею, что на пожарѣ можетъ пріѣхать брандмайоръ, и тогда главное распоряженіе всѣми частями принадлежитъ ему (рис. 15). По окончаніи пожара всѣ части шагомъ возвращаются по своимъ мѣстамъ. Иногда для какихъ-либо распоряженій брандмайоръ можетъ вызывать къ себѣ всѣхъ брандмейстеровъ, для чего на каланчѣ подымается красный флагъ на лѣвой сторонѣ. Увидя сигналъ, брандмейстеры берутъ лошадь вѣстового и, конечно безъ флага, ѣдутъ къ брандмайору для выслушиванія приказаній или замѣчаній. Въ случаѣ безпорядковъ или медленнаго прібытія на пожаръ брандмейстеры могутъ быть наказываемыми брандмайоромъ, напр., разжалованы въ вѣстовые или даже въ простые пожарные или совершенно исключены изъ игры.

26. Собака и заяцъ.

Играющіе образуютъ кругъ. Одинъ по жребію называется *собакой*, другой — *зайцемъ*. Заяцъ бѣгаетъ между игроками въ воротахъ, проходя подъ растянутыя руки. Вдругъ онъ ударяетъ одного изъ игроковъ; тотъ дѣлается *собакой*, бросаетъ руки сосѣдей, которые сближаются, берясь за руки, и бѣжитъ за зайцемъ. Собака должна проходить черезъ всѣ ворота, въ которыя прошелъ заяцъ; гдѣ она ошибется, тамъ играющіе опускаютъ руки и не пускаютъ ее. Тогда собака должна стать на свое мѣсто, а заяцъ снова вызываетъ новую собаку. Собака идетъ на мѣсто и въ томъ случаѣ, если она послѣ двухъ или трехъ круговъ не поймаетъ зайца; но это уже смотря по условію. Если собака поймаетъ зайца, то она сама дѣлается зайцемъ и идетъ вызывать, а пойманный заяцъ становится на мѣсто въ число играющихъ.

27. Полотно.

Въ эту игру обыкновенно играютъ мальчики и дѣвочки. Одна дѣвочка изображаетъ *нитку*, а одинъ мальчикъ — *челнокъ*. Всѣ прочіе игроки становятся въ кругъ, держась за руки и приподнявъ руки въ видѣ воротъ; они изображаютъ *основу*; стоятъ, чередуясь мальчикъ съ дѣвочкой. Мальчикъ, изображающій челнокъ, долженъ бѣгать подъ воротами — *ткать*. Дѣвочка, изображающая *нитку*, пропустивъ челнокъ на двое воротъ, бѣжитъ за челнокомъ, стараясь слѣдовать въ томъ же порядкѣ, какъ и челнокъ. Пробѣ-

жавъ два или три круга, по условію, они становятся на мѣсто, и ихъ замѣняетъ другая пара. Но обыкновенно въ пылу бѣга челнокъ и нитка скоро сбиваются, и тогда тѣ ворота, гдѣ произошла ошибка, опускаются и удерживаютъ ошибившагося; если ошибся челнокъ, его замѣняетъ мальчикъ, если нитка—дѣвочка; если оба ошибутся—замѣняетъ ихъ пара, задержавшая виновнаго.

28. Желѣзная дорога.

Всѣ игроки, обхватывая другъ друга за талию или схватившись за кушакъ, образуютъ цѣпь, которая и изображаетъ поѣздъ. Передній игрокъ называется *машинистомъ*, а задній—*кондукторомъ*. Кондуктору можно дать звонокъ, которымъ онъ подаетъ знакъ трогаться въ путь; машинистъ свиститъ, и поѣздъ трогается отъ одной станціи къ другой, т.-е. отъ одного условленнаго мѣста до другого. На пути могутъ случиться какія-нибудь поломки или приключенія, тогда кондукторъ даетъ тревожный сигналъ и начинаетъ тормозить поѣздъ, т.-е. изо всѣхъ силъ упирается ногами въ землю; то же дѣлаютъ и задніе вагоны до тѣхъ поръ, пока поѣздъ не остановится. Кондукторъ осматриваетъ поврежденія, исправляетъ ихъ и даетъ снова свистокъ трогаться. Кондуктору предоставляется также право на всемъ ходу поѣзда крикнуть: *крушеніе!* Тогда весь поѣздъ разрывается, и всѣ разбѣгаются въ разныя стороны, а машинистъ и кондукторъ ловятъ разбѣжавшихся. Ловятъ до тѣхъ поръ, пока останутся двое игроковъ, которые и дѣлаются машинистомъ и кондукторомъ.

29. Зайчикъ (простой видъ).

Играющіе становятся кругомъ, держа руки за спиною, и все время стараются двигать руками, чтобы обмануть водящаго. Водящій стоитъ въ срединѣ круга и старается найти мячъ, который передаютъ назади играющіе. Для этого водящій имѣетъ право просить показать ему руки. Игрокъ, у котораго найденъ мячъ, или игрокъ, уронившій мячъ, идетъ водить, а водящій идетъ въ кругъ играющихъ. Игрокамъ предоставляется право, если водящій стоитъ спиною къ тому, у кого въ рукахъ мячъ, запятнать *) мячомъ водящаго. Пятнать можно только въ спину, всякое другое пятнаніе должно считаться за промахъ. Запятнанный водящій долженъ поднять мячъ и бѣжать за запятнаннымъ, который въ это время выбѣгаетъ изъ круга. Если водящему удалось запятнать убѣгающаго, то онъ идетъ въ ряды играющихъ, и запятнанный водить. Если же ему не удалось запятнать убѣгающаго, то онъ снова водить. Если игрокъ, бросившій мячъ, промахнулся, онъ идетъ водить.

30. Звѣри (простой видъ).

Сначала опредѣляютъ на одномъ концѣ помещенія для игры *домъ покупателя*, а на другомъ—*загонъ для звѣрей*. Одинъ игрокъ избирается *хозяиномъ* звѣрей, другой—*покупщикомъ*. Остальные игроки выбираютъ себѣ

*) Запятнать—значитъ кинуть мячомъ, ударить.

название какого-либо звѣря, напр.: одинъ называетъ себя волкомъ, другой—медвѣдемъ, лисицей, львомъ и т. п. Звѣри становятся въ загонѣ, хозяинъ рядомъ съ ними. Покупщикъ подходитъ къ загону и говоритъ хозяину: „*Нѣтъ ли у васъ льва*“ Хозяинъ говоритъ: „*Есть*“.— „*Сколько онъ стоитъ*“ Хозяинъ назначаетъ какую-нибудь цѣну, напр.: пять, десять рублей. Покупщикъ торгуется, и когда, наконецъ, хозяинъ соглашается, то покупатель ударяетъ по ладони хозяина столько разъ, за сколько стоворились. Пока покупатель отсчитываетъ деньги, названный звѣрь выбѣгаетъ изъ загона и бѣжитъ въ домъ покупателя и оттуда обратно въ загонъ. Если покупатель успѣетъ ранѣе отсчитать деньги, чѣмъ звѣрь вернется въ загонъ, то онъ гонится за звѣремъ и старается поймать его. Если онъ поймаетъ звѣря, то отводитъ его къ себѣ въ домъ и идетъ снова покупать; если не поймаетъ, то самъ дѣлается звѣремъ, а непойманный—покупщикомъ. Такимъ образомъ игра идетъ, пока не будутъ пойманы всѣ звѣри. Нужно только наблюдать, чтобы хозяинъ не назначалъ слишкомъ много ударовъ, такъ какъ звѣрь тогда всегда успѣетъ сдѣлать перебѣжку.

31. Птицы.

Игра очень похожая на предыдущую. Разница въ томъ, что въ ней не бываетъ дома покупателя (загонъ называется *клеткой*) и игроки берутъ себѣ название не звѣрей, а птицъ. Купленная птица не должна возвращаться домой, въ клетку, до тѣхъ поръ, пока покупатель не отдастъ всѣхъ денегъ и не побѣжитъ за птицей. Въ на-

чалъ игры условливаются, сколько долженъ поймать покупатель птицъ, и тогда игра кончается, или же первая пойманная птица дѣлается покупщикомъ, и игра продолжается. Пойманные птицы пока выходятъ изъ игры.

32. Лягушки.

Всѣ дѣти садятся на корточки, опираясь руками въ бока или положивъ ихъ на колѣни, и потомъ стараются поскорѣе и не падая доскакать до заранѣе намѣченнаго мѣста. (рис. 16). Скачутъ или въ рядъ, шага на два другъ отъ друга, или же гуськомъ, тогда скачутъ уже не наперегонки, а просто кто доскачетъ до назначеннаго мѣста, при чемъ первый игрокъ, за которымъ всѣ обязаны слѣдовать, можетъ измѣнять направление, прыгая то направо, то налево; но всѣ игроки должны постоянно находиться на одинаковомъ разстояніи другъ отъ друга и задніе отнюдь не должны выскакивать впередъ. Упавшая лягушка выходитъ изъ игры; если упалъ первый игрокъ — его мѣсто замѣняетъ второй и ведетъ весь рядъ лягушекъ и т. д.



Рис. 16.



Рис. 16.

33. Обыкновенныя пятнашки.

Одинъ изъ игроковъ избирается *пятнашкой* и ловить остальныхъ игроковъ. Кого онъ запятнаетъ, тотъ самъ дѣлается пятнашкой и догоняетъ другихъ. Лучше, если запятнавшій будетъ громко называть фамилію или имя того, кого онъ запятналъ, чтобы всѣ знали, кого слѣдуетъ опасаться. При этой игрѣ строго нужно придерживаться правила, что пятнашка не имѣетъ права пятнать того, кѣмъ самъ былъ только что запятнанъ.

34. Пятнашки съ мячомъ.

Игра во всемъ похожая на предыдущую, разница только въ томъ, что здѣсь пятнашка пятнаетъ не рукой, а мячомъ (обыкновенный небольшой мячъ).

35. Пятнашки съ названіями.

Всѣ играющіе, кромѣ *пятнашки*, выбираютъ себѣ „имя“ изъ цвѣтовъ или птицъ и звѣрей. Каждый изъ игроковъ, чтобы его не поймалъ приближающійся пятнашка, долженъ назвать выбранное имъ имя. Въ остальномъ игра ведется по предыдущему.

36. Пятнашки отъ земли.

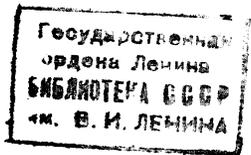
Въ этой игрѣ пятнашка можетъ ловить только тѣхъ игроковъ, которые стоятъ или бѣгутъ, тѣхъ же, которые не касаются ногами пола или земли, напр., вскочать на стуль, на заборъ, на скамейку, вообще на какое-нибудь возвышеніе, пятнать онъ не долженъ. Остальныя правила тѣ же, какъ и въ первой игрѣ.

37. Пятнашки отъ земли съ мячомъ.

Эта игра ведется такъ же, какъ и предыдущая, только пятнашка пятнаетъ не рукою, а мячомъ и запятнанный можетъ отыгаться, т.-е. поскорѣе схватить мячъ и запятнать бросившаго въ него мячъ, пока тотъ не успѣлъ вскочить на какое-нибудь возвышеніе.

38. Пятнашки турецкія.

Особенность этой игры слѣдующая: въ ней игроки, чтобы спастись отъ пятнашки, садятся на корточки, и пятнашка тогда уже не можетъ ихъ запятнать. Остальныя правила тѣ же.



39. Пятнашки съ передачею.

Въ этой игрѣ пятнать стараются того, кто только что былъ пятнашкой, т.-е. запятнанный долженъ ловить того игрока, который его только что запятналъ. Эта игра требуетъ большой ловкости и изворотливости, чтобы, запятнавъ, быстро убѣжать отъ запятнаннаго.

40. Прерванныя пятнашки.

Пятнашка въ этой игрѣ долженъ громко назвать имя или фамилію того, кого онъ хочетъ запятнать. Но въ то время, когда онъ бѣжитъ за названнымъ игрокомъ, какой-нибудь другой игрокъ встанетъ или пробѣжитъ между ними, и тогда пятнашка долженъ бѣгать уже за этимъ игрокомъ, опять громко назвавъ его имя или фамилію. Въ этой игрѣ, такъ же какъ и во всѣхъ остальныхъ играхъ въ *пятнашки*, запятнанный не можетъ пятнать того, кто его запятнялъ. Игроки не имѣютъ права также перебѣгать дорогу пятнашкѣ сразу по нѣскольку человекъ.

41. Пятнашки съ помощниками.

Особенность этой игры въ томъ, что запятнанные игроки сами дѣлаются пятнашками и помогаютъ переловить остальныхъ.

42. Пятнашки круговыя.

На землѣ отмѣчаются чѣмъ-нибудь мѣста для игроковъ, располагая ихъ кругомъ на разстояніи сажени или двухъ другъ отъ друга. Мѣсть должно быть на два меньше, чѣмъ игроковъ, такъ какъ двое изъ игроковъ водятъ. Всѣ играющіе становятся на мѣста, а двое водящихъ—на противоположныхъ сторонахъ круга. Одинъ изъ водящихъ—пятнашка—догоняетъ другого, который бѣгаетъ снаружи круга и, если видитъ, что пятнашка его догоняетъ, проситъ помощи у любого игрока, который стоитъ на мѣстѣ, называя его громко по имени. Для спасенія преслѣдуемаго названный игрокъ оставляетъ свое мѣсто и бѣжитъ по кругу; теперь уже пятнашка долженъ догонять этого новаго игрока, а прежній игрокъ становится на уступленное ему товарищемъ мѣсто. Пятнашка можетъ, если умѣетъ, и самъ занять освободившееся мѣсто, тогда пятнашкою дѣлается игрокъ, оставшійся безъ мѣста; пятнашкою же дѣлается и запятнанный игрокъ, при чемъ тогда отъ него начинается уже спасаться бывший пятнашкою. Бѣгать внутри круга или черезъ кругъ не позволяется.

43. Догоняй.

Всѣ игроки становятся на чертѣ одного города (поле игры такое же, какъ и для игры „Черный человекъ“). Одинъ игрокъ, по желанію или по жребію, подходитъ къ линіи игроковъ, которые всѣ должны выставить впередъ одну руку, и ударяетъ кого-нибудь три раза подрядъ

по рукѣ. Можно ударять и не сподрядъ три раза одного и того же игрока, но только надо помнить, что бѣжать долженъ игрокъ, получившій третій по счету ударъ. Послѣ третьяго удара оба игрока, ударявшій и получившій удары, бѣгутъ скорѣе къ противоположному городу, стараясь обогнать другъ друга. Если въ противоположный городъ впередъ прибѣжитъ ударявшій, то онъ и остается въ этомъ городѣ; если же прибѣжитъ впередъ получившій третій ударъ, то ударявшій выходитъ изъ игры. Послѣ этого къ линіи игроковъ идетъ получившій ударъ, и игра идетъ такимъ же порядкомъ до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки не перейдутъ въ противоположный городъ. Тогда игроки становятся опять въ рядъ, но только уже на линіи этого города и бѣгаютъ въ оставленный городъ. Оставшійся послѣднимъ считается побѣдителемъ.

44. Звонарь и слѣпые.

Одному изъ играющихъ, которому досталось быть *звонаремъ*, вѣшаютъ на шею колокольчикъ или что еще лучше, нѣсколько бубенчиковъ и связываютъ ему руки назадъ, чтобы онъ не задерживалъ звуки бубенчиковъ. Остальные игроки завязываютъ себѣ глаза и ловятъ игрока съ бубенчиками, который старается тихонько прокрадываться между ними и котораго выдаетъ звукъ повѣшенныхъ на немъ бубенчиковъ. Поймавшій звонаря дѣлается самъ звонаремъ. Игра очень интересная и вполне примѣнимая и дома въ обширной комнатѣ.

45. Заяцъ въ лѣсу.

Всѣ игроки расходятся по всѣмъ направлѣніямъ такъ, чтобы если поднять руки, то можно схватиться руками; всѣ стоять съ поднятыми руками. Одинъ игрокъ выбирается *собакою*, а другой — *зайцемъ*. Собака догоняетъ зайца; заяцъ, спасаясь отъ собаки, бѣжитъ въ лѣсъ, который изображаютъ всѣ играющіе, но вѣтеръ качаетъ деревья, и они поворачиваются, не сходя съ мѣста, и задерживаютъ собаку вытянутыми руками, пропуская въ то же время зайца; хватать собаку руками не допускается. Собака, поймавшая зайца, дѣлается зайцемъ, заяцъ — собакою, или же просто назначается другая пара игроковъ.

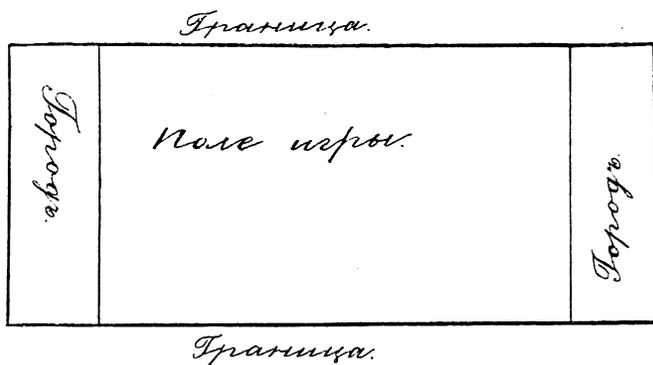


Рис. 17.

46. Черный челоуѣкъ простой.

Для игры выбирается длинная и ровная широкая площадка. На противоположныхъ сторонахъ ея отдѣляютъ мѣста для двухъ городовъ (рис. 17). Одинъ изъ играющихъ выбирается *чернымъ челоуѣкомъ* и становится посрединѣ

между городами, лицомъ къ тому городу, гдѣ находятся остальные играющіе. Когда всѣ встали на мѣста, черный человѣкъ говоритъ: „*боитесь ли вы меня?*“ Всѣ отвѣчаютъ: „*нѣтъ!*“ и бѣгутъ въ противоположный городъ. Въ это время черный человѣкъ и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный дѣлается чернымъ человѣкомъ. Въ городахъ пятнать не позволяется.

47. Черный человѣкъ съ мячомъ.

Игра эта разнится отъ предыдущей тѣмъ, что въ ней пятнаютъ не рукою, а обыкновеннымъ мячомъ, и поэтому черный человѣкъ становится не на серединѣ между городами, а сбоку по продольной границѣ поля. Запятнанный чернымъ человѣкомъ можетъ отыгаться, т.-е. въ свою очередь запятнать чернаго человѣка, пока онъ не добѣжалъ еще до города. Если это ему удалось, то черный человѣкъ снова идетъ водить; если метавшій промахнулся или не успѣлъ поднять мяча, чтобы отыгаться, то самъ становится чернымъ человѣкомъ. Играющіе не должны выбѣгать за предѣлы игры.

48. Черный человѣкъ съ помощниками.

Игра ведется вначалѣ такимъ же образомъ, какъ и въ „*Простомъ черномъ человѣкѣ*“, но здѣсь водящій долженъ пятнать тремя ударами, а не однимъ, притомъ лучше, если онъ громко будетъ отсчитывать удары. Запятнанный становится помощникомъ чернаго человѣка и становится

на линію свободнаго города, стараясь помѣшать перебѣгающимъ перейти черезъ линію во время слѣдующей перебѣжки. Слѣдующій запятнанный также дѣлается помощникомъ и, схватившись за руки съ первымъ, помогаетъ черному человѣку. Такимъ образомъ цѣпь помощниковъ все увеличивается, и игра кончается, когда всѣ играющіе сдѣлаются помощниками. При этомъ необходимо помнить слѣдующее: черный человѣкъ можетъ пятнать только въ полѣ, а не въ городѣ; помощники во время перебѣжки не могутъ отходить отъ линіи города болѣе, чѣмъ на полшага, не могутъ хватать перебѣгающихъ руками, но могутъ разставлять руки въ стороны или составлять цѣпь, схватившись за руки; перебѣгающіе не могутъ разрывать цѣпь, но могутъ подлѣзть подъ руки или перескакать черезъ нихъ; игрокъ, выбѣжавшій за предѣлы игры, считается пойманнымъ и долженъ идти въ цѣпь помощниковъ; пока всѣ играющіе не перебѣжали въ противоположный городъ, черный человѣкъ не долженъ повторять своего вопроса.

49. Волкъ и пастухъ.

На противоположныхъ сторонахъ помѣщенія для игры отдѣляютъ два города, которые называются *загонами*, посрединѣ на одной изъ длинныхъ сторонъ помѣщенія отдѣляютъ мѣсто подъ *логовище* волка; все остальное пространство—*поле*. Одинъ изъ игроковъ избирается *пастухомъ*, другой—*волкомъ*, а всѣ остальные—*овцы* (рис. 18). Когда овцы встанутъ въ одномъ изъ загоновъ, пастухъ около нихъ, а волкъ въ логовищѣ, тогда волкъ, обращаясь къ пастуху, говоритъ: „*пастухъ, гони стадо въ поле!*“ И

тотчасъ же бросается къ выбѣжавшимъ изъ загона овцамъ, старающимся перебраться въ противоположный загонъ, миновавъ волка. Пастухъ защищаетъ овецъ отъ волка, который старается поймать кого-либо и отвести въ логовище. Пойманный становится *помощникомъ*. Въ слѣдующую перебѣжку волкъ выбѣгаетъ изъ логовища уже съ помощникомъ, который задерживаетъ овецъ и помогаетъ поймать ихъ. Когда будетъ нѣсколько помощниковъ, то они выходятъ цѣпью, держась за руки. Игра продолжается до

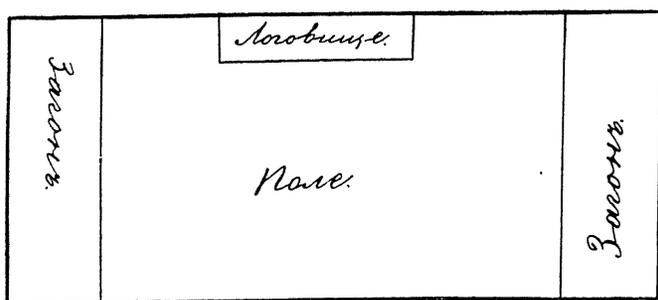


Рис. 18.

тѣхъ поръ, пока всѣ овцы не будутъ пойманы. При этой игрѣ слѣдуетъ наблюдать слѣдующее: 1) Волкъ не долженъ ранѣе выходить изъ логовища, чѣмъ начнутъ выходить изъ загона овцы. 2) Пастухъ и помощники не имѣютъ права хватать волка и овецъ руками; помощники могутъ задерживать овецъ, только разставивъ руки или взявшись цѣпью за руки. 3) Пойманная овца не имѣетъ права вырваться, а, ставши помощникомъ, она обязана помогать волку. 4) Овцы не имѣютъ права прорывать цѣпь. 5) Пастухъ и овцы не имѣютъ права заходить въ логовище такъ же, какъ и волкъ въ загонъ; зашедшая въ логовище овца считается пойманной и дѣлается помощникомъ.

б) Волкъ можетъ ловить только въ полѣ, а овцы не имѣютъ права забѣгать за границы игры: выбѣжавшая за границу игры овца считается пойманной.

50. Щука и караси.

Одинъ изъ играющихъ избирается *щукою*, остальные всѣ — *караси*. На противоположныхъ концахъ поля отводятся два города, которые называются — *норами*. Караси становятся въ одной изъ норъ, а щука на серединѣ поля (рис. 19). Когда всѣ установились на свои мѣста, щука хлопаетъ три раза въ ладоши и кидается ловить выбѣжавшихъ по третьему удару карасей, старающихся перебраться въ противоположный городъ. Кого щука успѣетъ запятнать, тотъ пока отходить къ сторонкѣ. Когда пойманныхъ будетъ болѣе трехъ, то они схватываются за руки цѣпью (сѣть) и выходятъ на середину поля, держа руки такъ, чтобы они образовали ворота, въ которыя и должны пробѣгать караси. Щука становится позади воротъ (рис. 20). Всѣ игроки во время перебѣжки должны обязательно пробѣгать подъ воротами; не исполнившіе этого считаются пойманными и должны идти въ цѣпь. Эта цѣпь игроковъ называется *сѣтью*. Сѣть не должна задерживать карасей, а только затруднять имъ перебѣжку. Когда пойманныхъ будетъ много, можно сдѣлать *корзинку*. Для этого всѣ пойманные становятся въ кругъ и, схватившись за руки, опять дѣлаютъ ворота (рис. 21). Теперь оставшіеся караси должны при перебѣжкѣ непременно побывать въ корзинѣ, иначе будутъ считаться пойманными. Щука въ корзинѣ ловить не можетъ. Въ случаѣ если кто изъ карасей, боясь

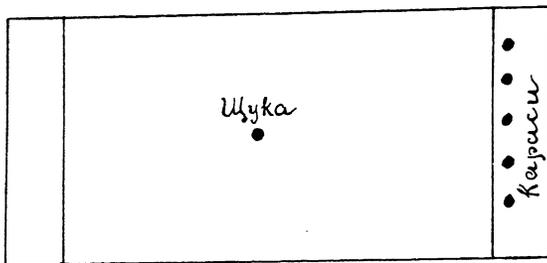


Рис. 19.

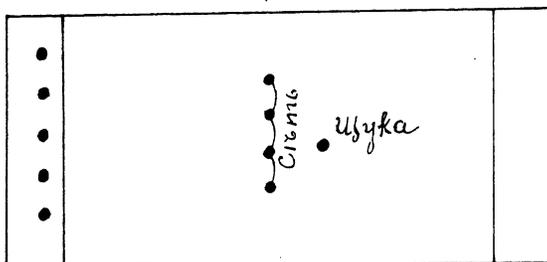


Рис. 20.

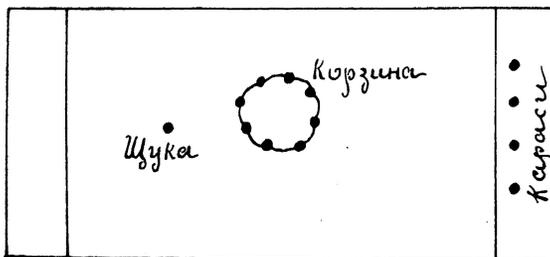


Рис. 21.

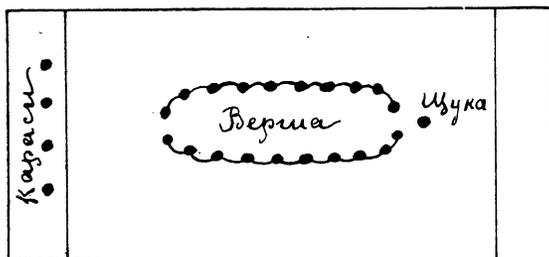


Рис. 22.

быть пойманнымъ, долго не выходить изъ корзины или даже изъ города, то водящій (щука) можетъ заставить его выйти оттуда, если громко отсчитываетъ до десяти разъ. Пока онъ считаетъ, карась долженъ выбѣжать, въ противномъ случаѣ считается пойманнымъ. Во время перебѣжки щука становится между городомъ и корзиною. Когда пойманныхъ игроковъ много или если щука видитъ, что остались самые сильные игроки, она можетъ сдѣлать двѣ или даже больше корзины, и караси, перебѣгая, обязаны побывать во всѣхъ корзинахъ. Щука становится между корзинами. Если и это не помогаетъ и щукѣ трудно словить оставшихся игроковъ, можно устроить имъ послѣднее испытаніе. Оно состоитъ въ томъ, что всѣ пойманные становятся въ два ряда, лицомъ другъ къ другу, держась за руки—дѣлаютъ *вершу* (рис. 22). Щука становится на шагъ или на два у выхода, противоположнаго тому, куда должны входить караси, и старается запятнать выбѣгающихъ изъ *верши* карасей. Когда всѣ караси переловлены, игра кончается.

51. Пастухъ и стадо.

Одинъ игрокъ избирается *пастухомъ*, а всѣ остальные изображаютъ *стадо*. Гдѣ-нибудь опредѣляютъ мѣсто для *овчарни*, куда всѣ и становятся. Пастуху завязываютъ глаза, и каждый изъ играющихъ по очереди ударяетъ его по плечу и спрашиваетъ: „*Пастухъ, пастухъ! сколько мнѣ дашь шаговъ?*“ Пастухъ назначаетъ какое-нибудь количество. Играющій громко отсчитываетъ количество шаговъ, по какому хочетъ направленію, и останавливается. Когда всѣ выйдутъ изъ овчарни, пастухъ спрашиваетъ: „*Гдѣ мое*

стадо?“ На это всѣ отвѣчаютъ, подражая бляенію овечь. Послѣ этого пастухъ отправляется на поиски и, найдя кого-нибудь, спрашиваетъ: „*Кто ты?*“ Найденный опять подражаетъ бляенію овцы, и пастухъ долженъ угадать, кто это. Если онъ угадаетъ, то узанный смѣняетъ его и дѣлается пастухомъ; если же онъ не угадалъ, то всѣ снова подражаютъ бляенію, и пастуха снова уводятъ въ овчарню, и игра начинается снова.

52. Слѣпые.

Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи, на землѣ чертятъ четырехугольникъ сажени въ двѣ длины и сажень ширины. По жребію одна партія отходитъ шаговъ на двадцать - тридцать отъ четырехугольника и, завязавъ себѣ глаза, идетъ по направленію къ четырехугольнику. Конечно, многіе изъ этой партіи скоро потеряютъ правильное направленіе и уклонятся въ сторону. Всѣ они обязаны громко отсчитывать шаги. Сдѣлавъ двадцать-тридцать шаговъ, они останавливаются и снимаютъ повязки, при чемъ тѣ, которые вошли въ городъ, остаются въ немъ до конца игры. Затѣмъ завязываютъ глаза слѣдующей партіи, и такимъ же порядкомъ она идетъ къ четырехугольнику. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки одной партіи не войдутъ въ городъ. Стоящимъ же въ городѣ строго воспрещается шумѣть или подавать совѣты идущимъ съ повязанными глазами товарищамъ. Если при развязываніи глазъ играющій оказался хотя бы одной ногой въ городѣ, то онъ считается вошедшимъ.

53. Ярки А.

По прямой линіи дѣлають въ землѣ ямки по числу играющихъ и очерчивають шага на два, на три отъ ямокъ кругъ. Каждый играющій долженъ имѣть свою ямку и знать ее. Одинъ изъ играющихъ начинаетъ игру, катя по ямкамъ мячикъ (обыкновенный); въ чьей ямкѣ остановится мячикъ, тотъ схватываетъ его и кидаетъ въ остальныхъ игроковъ, которые въ это время всѣ выбѣгаютъ изъ круга. Поднявшій мячъ выходить изъ круга не можетъ; но, чтобы удобнѣе было пятнать, поднявшій мячъ можетъ крикнуть: стой! и всѣ обязаны остановиться. Если игрокъ промахнулся, то ему въ ямку кладутъ камешекъ или на землѣ около его ямки пишутъ 1 (очко). Если же онъ попалъ, то кладутъ камешекъ или записываютъ 1 тому, въ кого онъ попалъ. Но запятанный игрокъ можетъ отыграться, поднявъ поскорѣе мячъ и кинувъ его въ кого-либо изъ игроковъ; если онъ попалъ, то пишутъ уже послѣднему, а не ему. Иногда играютъ такъ: если водящій не надѣется издали попасть въ разбѣжавшихся игроковъ, то онъ можетъ кидать кверху мячъ до десяти разъ, и игроки въ это время должны вбѣжать въ кругъ*). Въ слѣдующій разъ мячъ катитъ уже тотъ, кто послѣдній билъ. Когда у кого-нибудь будетъ 5 или болѣе, по уговору, камешковъ въ ямкѣ, тотъ считается проигравшимъ и его нужно „разстрѣливать“, „ярить“. Это дѣлается такъ: игравшему кладутъ сзади, около каблука (не говоря, около какой ноги, и

*) Во избѣжаніе споровъ полезно на разстояніи трехъ или пяти шаговъ отъ перваго проводить еще второй кругъ, за который не могъ бы выбѣгать отыгрывающійся.

проигравшій не имѣеть права оборачиваться) мячъ и просить его отбить ногой мячъ. Проигравшій долженъ угадать, около какой ноги лежитъ мячъ, и отбить его; съ того мѣста, гдѣ мячъ остановится, и бьетъ въ него положившій мячъ. Всѣ выигравшіе игроки кладутъ мячъ подъ ноги и бьютъ по очереди и столько разъ, сколько у каждого осталось не проиграннаго, напр., у игрока только три камешка, значитъ онъ долженъ бить два раза, если счетъ былъ до 5, или 7 разъ, если счетъ былъ до 10. Если проигравшій не угадалъ и не отбилъ мячъ ногою, то игрокъ, положившій мячъ, отсчитываетъ пять шаговъ отъ него и кидаетъ мячъ въ спину. Если онъ промахнется, то лишается права бить.

54. Ярки Б (съ фуражками).

Игроки кладутъ свои фуражки на землю въ линію. Съ намѣченнаго мѣста, поочереди, кидаютъ въ фуражки обыкновенный малый мячъ. Если мячъ попадетъ въ одну изъ фуражекъ, то хозяинъ фуражки вынимаетъ его и, стараясь отыгаться, пятнаетъ остальныхъ игроковъ, которые разбѣгаются. Пятнающій не можетъ отходить отъ фуражекъ далѣе трехъ шаговъ. Если пятнавшій промахнется, то проигрываетъ очко, которое и записывается около его фуражки; если попалъ, то очко записываютъ запятнанному. Когда накопится у кого-нибудь 5, то онъ выходитъ изъ игры; послѣдній игрокъ имѣеть право всѣхъ. „разстрѣливать“ такъ же, какъ и въ игрѣ „ярки“.

55. Лунки.

На ровномъ мѣстѣ выкапываютъ ямку, въ четыре раза большую обыкновеннаго мяча, а вокругъ нея на три шага одна отъ другой столько ямокъ, сколько игроковъ безъ одного. По жребію избираютъ водящаго. Всѣ игроки берутъ палки и опускаютъ однимъ концомъ ихъ въ свои

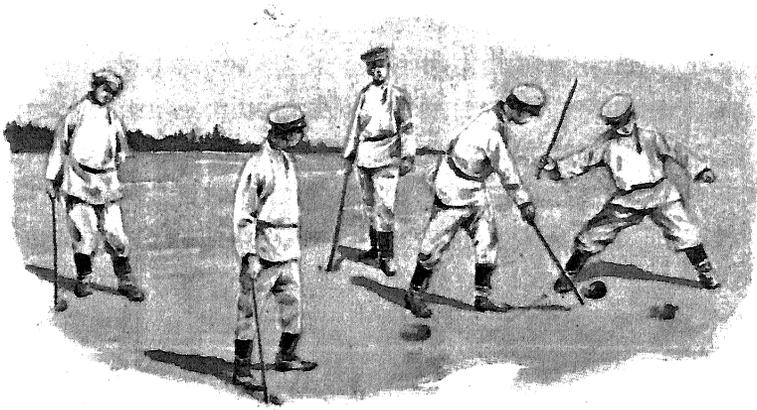


Рис. 23.

ямки (рис. 23). Игра заключается въ томъ, что водящій старается вогнать мячъ въ среднюю ямку, а игроки отбиваютъ мячъ. Отбивать можно только палкой, кто коснется мяча рукой или ногой, тотъ дѣлается водящимъ. Если кто неосторожно вынулъ палку изъ ямки, отбивая мячъ, то водящій можетъ занять ее своей палкой, и прозѣвавшій идетъ водить. Игра кончается, когда водящему удастся вогнать мячъ въ среднюю ямку. Иногда играютъ такъ: когда водящему удалось вогнать мячъ въ среднюю лунку, всѣ игроки обязаны помѣняться своими лунками; понятно, что



Рис. 23.

въ это время водящій не зѣваетъ и старается занять какую-нибудь свободную лунку. Въ такомъ видѣ игра болѣе извѣстна подъ названіемъ: „Коть и масло“.

56. Зѣвака.

Всѣ становятся въ кругъ и перебрасываютъ другъ другу мячъ, называя по имени того, кто долженъ ловить мячъ; тотъ ловитъ мячъ и самъ бросаетъ, называя по имени другого, и т. д. Кто не поймалъ мяча на лету, тотъ долженъ тотчасъ поднять его и пятнать разбѣжавшихся въ это время игроковъ. Въ кого попали мячомъ, насчитываютъ на того два очка, а на промахнувшася—четыре. На комъ будетъ двадцать очковъ, тотъ выходитъ изъ игры. Когда половина игроковъ вышла изъ игры, то тѣ, у кого было по двадцати очковъ, по очереди становятся къ стѣнѣ и лѣвой рукой бросаютъ черезъ плечо мячъ, какъ можно далѣе. Выигравшіе игроки также по очереди поднимаютъ мячъ и бьютъ съ того мѣста, гдѣ мячъ остановился, въ спину стоящаго у стѣны игрока.

57. Зѣвака съ названіями.

Каждый изъ играющихъ беретъ себѣ какое-нибудь названіе, напр.: мячъ, котель, мышъ, обезьяна и т. п. Эти прозвища значительно увеличиваютъ интересъ игры, такъ какъ бросающій можетъ забыть чье-либо прозвище и бросить мячъ не тому, котораго онъ назвалъ, за что ему насчитываютъ также два очка. Въ остальномъ игра ведется подобно предыдущей.

58. Мячъ съ топотомъ.

Играющіе раздѣляются на двѣ равныя партіи и становятся въ рядъ одинъ противъ другого, по возможности подальше одинъ отъ другого. Начинаящій изъ первой партіи бросаетъ мячъ кому-либо изъ второй партіи, а самъ бѣжитъ на середину поля между партіями къ положенному здѣсь камню или палкѣ, топааетъ здѣсь три раза о землю и снова бѣжитъ къ своей партіи на свое мѣсто. Въ это время игрокъ второй партіи, поймавшій мячъ или поднявшій, старается запятнать выбѣжавшаго игрока. Если онъ промахнется, то идетъ въ первую партію, если же попадетъ, то запятнанный идетъ во вторую партію. Игра кончается, когда всѣ игроки перейдутъ на одну сторону, которая и считается выигравшей.

59. Т у ч а .

Чертятъ кругъ по количеству играющихъ, и всѣ становятся по окружности и перебрасываютъ другъ другу мячъ. Непоймавшій входитъ въ средину круга. Игра продолжается, и всякій непоймавшій входитъ въ кругъ. Такимъ образомъ число игроковъ въ кругѣ все растетъ—это *туча*. Но провинившійся игрокъ можетъ выйти изъ тучи: 1) если ему удастся поймать на лету мячъ, брошенный наружнымъ игрокомъ; тогда послѣдній мѣняется съ нимъ мѣстомъ; 2) если успѣетъ схватить мячъ (упавшій), пока онъ еще не выкатился изъ круга, и запятнать кого-либо изъ наружныхъ игроковъ, которые въ это время должны разбѣжаться; въ кругъ тогда идетъ запятнанный.

Когда всѣ игроки, кромѣ послѣдняго, будутъ въ тучѣ, оставшійся игрокъ можетъ разстрѣливать всѣхъ игроковъ въ тучѣ. Онъ бѣгаетъ вокругъ и при удобномъ случаѣ кидаетъ мячъ въ тучу. Запятнанный считается *убитымъ* и выходитъ изъ игры. Когда всѣ убиты, игра кончается; но дѣло въ томъ, что игроки тучи имѣютъ право поймать мячъ на лету или схватить его въ кругу и запятнать наружнаго игрока. Если имъ это удастся, то запятнанный со всѣми убитыми входитъ въ кругъ, а всѣ оставшіеся въ тучѣ идутъ за черту, и игра снова продолжается. Такая же смѣна игроковъ происходитъ и послѣ того, какъ мячъ будетъ пойманъ на лету. Можно играть и такъ: если игроки, находящіеся въ тучѣ, запятнаютъ наружнаго, то всѣ цѣликомъ выходятъ изъ круга, а въ кругъ входитъ одинъ только наружный. Или такъ: наружный игрокъ выбиваетъ игроковъ тучи до тѣхъ поръ, пока не промахнется или не будетъ запятнанъ. Если промахнется, то идетъ въ тучу, а выбитые имъ игроки остаются наружи и выбиваютъ внутреннихъ. Если будетъ самъ запятнанъ, то одинъ только становится въ кругъ, остальные всѣ выходятъ.

60. Осада города.

На землѣ чертятъ разведеннымъ мѣломъ или обозначаютъ веревками два круга (рис. 24), величина которыхъ зависитъ отъ количества играющихъ. Разстояніе между кругами дѣлается приблизительно въ сажень и называется *ровомъ*; въ ровъ могутъ входить только осажденные для того, чтобы взять закатившійся туда мячъ. Средній кругъ изображаетъ *крѣпость*. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи,

и одна помѣщается въ крѣпости и изображаетъ *осажден-ныхъ*, а другая — за большимъ кругомъ въ *поль* и называется *осаждающими*. Осаждающіе безъ опредѣленной очереди кидаютъ мячомъ въ осажденныхъ, стараясь кого-либо изъ нихъ запятнать. Осажденные имѣютъ право, спасаясь отъ мяча, увертываться и переходить съ мѣста на мѣсто, конечно, не выходя изъ крѣпости. Если кто-либо изъ осажденныхъ будетъ запятнанъ, онъ считается убитымъ и выходитъ изъ игры; если же кому-либо изъ осажденныхъ или самому запятнанному удастся отыгаться, т.-е., схвативъ скорѣе мячъ, запятнать имъ кого-либо изъ осаждающихъ игроковъ, то убитымъ считается уже этотъ послѣдній и долженъ выйти изъ игры; права отыгрываться осаждающіе не имѣютъ, но они могутъ отбѣгать отъ круга на любое разстояніе и потому, какъ только мячъ попадаетъ въ крѣпость, они сейчасъ же отбѣгаютъ отъ него подальше. Если осаждающій промахнется или кинутый имъ въ крѣпость мячъ будетъ пойманъ осажденнымъ игрокомъ, онъ тоже считается убитымъ и выходитъ изъ игры. Когда всѣ играющіе одной партіи выйдутъ изъ игры, игра оканчивается, и партіи для новой игры мѣняются мѣстами.

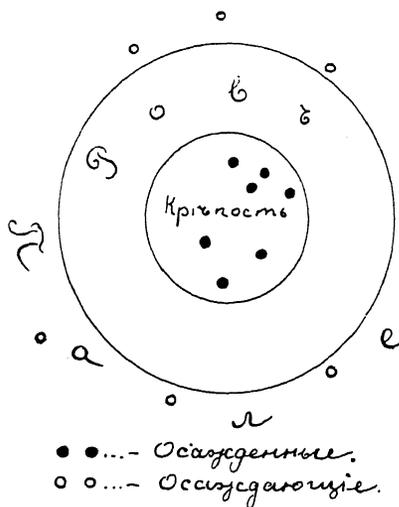


Рис. 24.

61. Стойки.

Всѣ играющіе становятся около высокой ровной стѣны на разстояніи пяти-шести шаговъ. Одинъ игрокъ бросаетъ въ стѣну мячъ (маленькій), называя по имени кого-либо изъ игроковъ; названный игрокъ ловитъ мячъ на лету и снова бросаетъ его въ стѣну, называя новаго игрока; новый игрокъ также бросаетъ мячъ, называя третьяго игрока и т. д.; если же названный игрокъ не поймаетъ мяча, то онъ поскорѣе старается поднять его съ земли и, поднявъ, кричить: „стой!“ игрокамъ, которые, какъ только мячъ упадетъ на землю, всѣ разбѣгаются въ разныя стороны. Услышавъ крикъ: стой! всѣ должны остановиться на томъ мѣстѣ, гдѣ засталъ ихъ этотъ крикъ. Поднявшій мячъ, не сходя съ мѣста, пятнаетъ имъ ближайшаго игрока. Запятнанный хватаетъ проворно мячъ, кричитъ опять: стой! такъ какъ игроки послѣ пятнанія опять разбѣгаются, и пятнаетъ въ свою очередь кого-либо изъ игроковъ, и такъ идетъ до перваго промаха; промахнувшемуся игроку насчитываютъ одно очко въ проигрышъ. Послѣ этого игра продолжается такимъ же порядкомъ, при чемъ право бросать теперь мячъ въ стѣну принадлежитъ промахнувшемуся игроку. Когда у кого-либо будетъ три очка въ проигрышѣ, то онъ или, по условію, выходитъ изъ игры, или его разстрѣливаютъ по очереди всѣ играющіе.

По условію иногда позволяется игроку, если онъ не надѣется запятнать самъ, передавать мячъ другому игроку; передача эта совершается перебрасываніемъ мяча по воздуху изъ рукъ въ руки, но если мячъ во время передачи

упадетъ, то очко присчитывается передававшему игроку; при передачѣ игроки имѣютъ право разбѣгаться до возгласа: стой! Игроку, въ котораго цѣляютъ, разрѣшается увертываться, подпрыгивать и нагибаться, не сходя съ мѣста, присѣдать же я бы не совѣтовалъ, такъ какъ часто случается, что въ такихъ случаяхъ попадаютъ прямо въ лицо.

62. Птички летятъ.

На землѣ чертятъ или обозначаютъ чѣмъ-либо двѣ линіи на такомъ разстояніи другъ отъ друга, чтобы можно было перебросить мячъ. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, и каждая становится на свою линію. Посрединѣ поля остается одинъ игрокъ—*птицеловъ*. Игра начинается тѣмъ, что одинъ игрокъ изъ какой-нибудь партіи бросаетъ мячъ во вторую партію, гдѣ его стараются поймать, и самъ бѣжитъ туда же. Мячикъ бросаютъ такъ: подбрасываютъ его немного вверхъ и потомъ ладонью или палкою отбиваютъ въ противоположную партію; обыкновенно, ударивъ мячъ, игрокъ кричитъ: *птички летятъ!* Птицеловъ старается перехватить мячъ (поймать птичку) и бросить его въ бѣгущаго или въ того игрока изъ второй партіи, который, ловя мячъ, выбѣжитъ за свою линію; если онъ попадетъ, то его замѣняетъ тотъ, въ кого онъ попалъ. Затѣмъ мячъ бросаютъ изъ второй партіи и такъ далѣе. Пока мячъ летитъ, можно перебѣгать и не одному, а за разъ двумъ или тремъ игрокамъ и изъ обоихъ рядовъ.

63. Мячъ въ стѣнку.

Простая, но очень любимая школьниками игра. На разстояніи аршинъ двухъ отъ ровной, гладкой стѣны проводятъ черту, за которую обязательно долженъ перелетѣть мячъ, отбитый отъ стѣны. Одинъ игрокъ водить, становится лицомъ къ стѣнѣ и бьетъ мячомъ въ стѣну, стараясь, чтобы мячъ перелетѣлъ черезъ черту и не залетѣлъ слишкомъ въ бокъ, для чего лучше, во избѣжаніе споровъ, по бокамъ мѣста для игры провести еще двѣ боковыя линіи. Остальные всѣ игроки становятся, какъ кому угодно, въ полѣ и ловятъ мячъ, отбитый отъ стѣны водящимъ. Поймавшій мячъ, не сходя съ мѣста, гдѣ мячъ былъ имъ пойманъ, долженъ бить мячомъ въ водящаго; если онъ попадетъ въ него, то водящій снова бьетъ мячомъ въ стѣну и такъ до тѣхъ поръ, пока поймавшій мячъ не промахнется въ водящаго или когда пойманный мячъ выскользнетъ изъ рукъ поймавшаго; въ обоихъ этихъ случаяхъ идетъ водить къ стѣнѣ промахнувшійся или неудержавшій мяча игрокъ; идетъ водить также и игрокъ, задѣтый какимъ-либо образомъ отбитымъ отъ стѣны мячомъ. Если мячъ не словленъ никѣмъ, то водящій снова бьетъ. Если же водящій дастъ три раза плохой ударъ, и мячъ не долетитъ до черты или полетитъ вкось за боковую черту, то всѣ игроки по очереди берутъ мячъ и бьютъ имъ въ водящаго, промахнувшійся же идетъ водить. Бить полагается только ниже пояса.

64. Кругъ.

На землѣ чертятъ кругъ, величина котораго зависитъ отъ играющихъ. Всѣ становятся шагахъ въ трехъ отъ черты на равномъ разстояніи другъ отъ друга и начинаютъ перебрасывать другъ другу мячъ, не соблюдая никакой очереди. Всѣ игроки должны быть очень внимательны, чтобы всегда быть въ готовности поймать мячъ. Первый, кто не поймалъ мячъ, идетъ въ кругъ водить. Кто въ это время поднялъ мячъ, старается попасть имъ въ стоящаго въ кругу. Послѣдній слѣдитъ за мячомъ и можетъ уклоняться отъ удара, какъ ему угодно, не выходя лишь изъ круга. Если въ него попали, то онъ спѣшитъ поднять мячъ, всѣ же остальные разбѣгаются. Водящій кричитъ: стой! и всѣ должны немедленно остановиться. Тогда водящій бросаетъ въ кого-либо мячъ и, если попадетъ, то уступаетъ ему свое мѣсто въ кругу, если же промахнется, то игра начинается снова. Если же въ то время, когда неловкій игрокъ идетъ въ кругъ, метавшій въ него не попалъ, то онъ самъ долженъ идти въ кругъ, а игрокъ, въ котораго онъ металъ, идетъ на его мѣсто. Игрокъ, которому мячъ брошенъ плохо, можетъ его не ловить; водящій во время метанія не имѣетъ права сходить съ того мѣста, гдѣ онъ поднялъ мячъ.

65. Гонка мячей: 1) въ кругѣ.

Для игры необходимы два большихъ мяча (отъ 7 до 10 дюймовъ въ діаметрѣ). Лучше, если бы мячи были разныхъ цвѣтовъ, чтобы ихъ удобнѣе было различать другъ отъ друга. Играющіе (необходимо четное число) становятся

кругомъ, лицомъ внутрь круга, на разстояніи шага одинъ отъ другого, и рассчитываются на первые и вторые номера. Одинъ мячъ беретъ игрокъ перваго номера, другой—игрокъ втораго номера, стоящій какъ разъ напротивъ перваго игрока, на другой сторонѣ круга. Сосчитавъ громко: разъ, два, три! игроки, держащіе мячи, передаютъ ихъ одновременно въ какую-нибудь одну сторону, при чемъ первые номера передаютъ только первымъ, а вторые—вторымъ. Цѣль игры партіи первыхъ и вторыхъ, чтобы возможно быстрой передачей своего мяча, догнать мячъ противной партіи. Партія, догнавшая мячъ противниковъ, выигрываетъ одно очко. Послѣ этого мячъ передаютъ такимъ же образомъ въ другую сторону. Когда какая-нибудь партія выигрываетъ условленное число очковъ, игра кончается. При игрѣ не дозволяется передавать мячъ ранѣе послѣдняго счета: три; не дозволяется перебрасывать или передавать черезъ двухъ и болѣе игроковъ, а по порядку слѣдующему игроку своей партіи; упавшій мячъ поднимаетъ чередной игрокъ и передаетъ слѣдующему; сходить съ мѣста во время передачи также игрокамъ не дозволяется.

66. Гонка мячей: 2) по улицѣ.

Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи, которыя должны быть четныя, и становятся на разстояніи двухъ и болѣе шаговъ другъ отъ друга двумя рядами, лицомъ другъ къ другу и съ промежуткомъ между рядами въ два шага. Первые въ каждомъ ряду игроки берутъ мячи (большіе и тоже по возможности разные) и по счету: три! передаютъ игрокамъ своей партіи (рис. 25). Мячъ, дошедшій

до послѣдняго игрока, опять передается назадъ къ первому. Партія, чей мячъ возвратился первый, выигрываетъ очко и ей, если мячи были разныхъ цвѣтовъ, даютъ лучшей



Рис. 25.

мячъ; послѣ этого игра продолжается тѣмъ же порядкомъ до тѣхъ поръ, пока какая-нибудь партія не выиграетъ два очка. Правила въ игрѣ тѣ же, что и въ предыдущей игрѣ.

67. Ножной мячъ въ кругѣ.

Для игры необходимъ большой мячъ, лучше, если бы онъ былъ обтянутъ кожей. Всѣ игроки становятся кругомъ лицомъ внутрь круга, на разстояніи двухъ или трехъ шаговъ другъ отъ друга, держа руки сложенными на спинѣ. Водящій становится внутри круга, кладетъ мячъ на землю и ударомъ ноги старается выкатить мячъ изъ круга (рис. 26). Играющіе стараются не выпустить мячъ изъ круга и отбить его въ кругъ. При началѣ игры условливаются, съ какой стороны играющіе должны защищать свой промежутокъ; такимъ образомъ каждый охраняетъ только одинъ свой про-



Рис. 25.

межутокъ; кто пропуститъ мячъ съ этой именно стороны, тотъ идетъ водить. Игроки не могутъ касаться мяча руками, развѣ когда мячъ выйдетъ изъ круга или когда онъ летитъ въ лицо или грудь игрока; если водящій толкнетъ мячъ такъ, что онъ перелетитъ черезъ головы игроковъ, то онъ самъ вносить его опять обратно въ кругъ; чтобы не получить удара ногой, когда отбиваютъ мячъ, водящій не имѣетъ права отходить отъ центра круга далѣе, чѣмъ на два шага; игроки такъ же не имѣютъ права сходить



Рис. 26.

со своихъ мѣстъ, во избѣжаніе чего можно всѣмъ игрокамъ схватиться за руки; игрокъ отбившій мячъ выше головы или груди, идетъ водить; вообще нужно отбивать мячъ такъ, чтобы онъ не подымался съ земли болѣе, чѣмъ до пояса.

68. Обратный ножной мячъ.

Всѣ игроки становятся такъ же, какъ и въ предыдущей игрѣ, съ тою разницей, что стоятъ лицомъ не въ кругъ, а изъ круга, и водящій стоитъ внѣ круга. Цѣль



Рис. 26.

игры—не пропускать въ кругъ мячъ, который гонить водящій. Въ этой игрѣ водящему гораздо труднѣе вогнать мячъ въ кругъ, тѣмъ болѣе, что при отбивкѣ мяча игроками онъ далеко отлетаетъ отъ круга, и водящему очень и очень придется побѣгать, пока удастся вогнать мячъ въ кругъ.

69. Большой ножной мячъ въ кругъ съ защитой города.

Играющіе становятся въ кругъ на разстояніи вытянутой руки; по срединѣ круга ставится *городокъ*, т.-е. нѣсколько кеглей или просто столбиковъ на такомъ разстояніи другъ отъ друга, чтобы большой мячъ могъ свободно пройти между ними. Одинъ игрокъ назначается *сторожемъ* этого городка и долженъ его защищать, отбивая мячъ ногою; остальные игроки, не сходя съ мѣста, также ногами посылаютъ мячъ въ городокъ, стараясь сбить какой-нибудь изъ столбиковъ; сбившій дѣлается сторожемъ, а плохой сторожъ дѣлается простымъ игрокомъ.

70. Летучій мячъ.

Всѣ играющіе становятся кругомъ на разстояніи 2—4 шаговъ другъ отъ друга, лицомъ внутрь круга, и перебрасываютъ другъ другу большой (8—9 дюймовъ въ діаметрѣ) мячъ по разнымъ направленіямъ. Игрокъ, избранный водящимъ, становится посрединѣ и старается отбить рукой мячъ во время полета такъ, чтобы онъ не попалъ въ руки того, кому брошенъ. Кто бросилъ мячъ послѣдній, тотъ

идеть водить. Бросившій мячъ идетъ водить въ слѣдующихъ случаяхъ: если мячъ будетъ брошенъ такъ, что перелетитъ черезъ голову того, кому брошенъ, или другихъ игроковъ; если мячъ будетъ уроненъ; если мячъ не будетъ докинутъ болѣе, чѣмъ на одинъ шагъ отъ того, кому онъ брошенъ, и если мячъ покатится по землѣ. Во время перебрасыванія мяча игроки не могутъ переходить съ мѣста на мѣсто, а водящій не можетъ подходить къ игрокамъ ближе, чѣмъ на три шага. Мячъ, который упалъ на землю, поднимается тѣмъ, кто его уронилъ, и передается тому, кому назначить водящій.

71. Мячъ въ кругѣ съ отбивкою.

Всѣ становятся въ кругъ, лицомъ внутрь круга, на разстояніи вытянутой руки. Кто-нибудь изъ игроковъ кидаетъ въ средину круга большой мячъ. Когда мячъ, коснувшись земли, подпрыгнетъ, ближайшій игрокъ сильнымъ ударомъ руки снова отбиваетъ его въ землю и такъ до тѣхъ поръ, пока кто-нибудь неудачнымъ ударомъ не выкинетъ мячъ изъ круга или когда кто ударитъ мячъ такъ, что онъ коснется земли два раза или не долетитъ до противоположной стороны круга, такъ что его нельзя будетъ никому отбить,— во всѣхъ этихъ случаяхъ провинившійся игрокъ выходитъ изъ игры до тѣхъ поръ, пока еще кто не провинится, тогда первый провинившійся идетъ въ рядъ игроковъ, а второй выходитъ изъ игры. Сходить съ мѣста игрокамъ не позволяется, виновный выходитъ изъ игры.

72. Канатъ.

Эта игра всегда вызываетъ большое оживленіе. Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи такимъ образомъ: всѣ участвующіе становятся попарно, по возможности подобравъ тщательнѣе пары по росту, и потомъ раздѣляются такъ, что одинъ игрокъ изъ пары идетъ въ одну партію, а другой въ другую, тогда въ каждой партіи будетъ одинаковое число большихъ и маленькихъ игроковъ. Раздѣли-



Рис. 27.

вшись, обѣ партіи становятся по концамъ каната (толстаго, въ руку толщиной), размѣщаются по обѣ стороны его, схватываются за канатъ и по счету: разъ, два, три! начинаютъ тянуть, но не сразу рванувъ канатъ, а постепенно его натягивая (рис. 27). Если игра ведется подъ руководствомъ старшаго, лучше всего въ такомъ случаѣ ему стоять на срединѣ, взявшись за канатъ руками, чтобы, въ случаѣ перевѣса какой-нибудь партіи, тотчасъ же остановить игроковъ. Игра ведется до трехъ разъ; партія, перетянувшая другую, выигрываетъ очко; играютъ обыкновенно до трехъ очковъ. Въ особенности нужно наблюдать, чтобы партіи были одинаковы.



Рис. 27.

73. К л а с с ы .

На землѣ чертятъ одну изъ показанныхъ здѣсь фигуръ (рис. 28), размѣры которыхъ зависятъ отъ самихъ играющихъ; каждое отдѣленіе фигуры называется *классомъ*. Всѣ игроки запасаются небольшими камешками, лучше плоскими, чтобы они не раскатывались при бросаніи, и по очереди, опредѣляемой жребіемъ, начинаютъ игру. Начинающій игрокъ становится передъ передней чертой въ А и бросаетъ свой камешекъ въ первый классъ; если онъ попалъ, то становится на одну ногу, перепрыгиваетъ черезъ черту въ классъ и носкомъ ноги, все время подпрыгивая на одной ногѣ, выталкиваетъ камешекъ изъ класса наружу, при чемъ камешекъ долженъ непременно выйти между рогами черезъ переднюю линію. За камешкомъ выскакиваетъ и игрокъ, становится на обѣ ноги и снова кидаетъ камешекъ, теперь уже во второй классъ, потомъ снова становится на одну ногу, впрыгиваетъ и снова выталкиваетъ камешекъ и такъ поступаетъ до послѣдняго класса. Если при киданіи камешекъ попадетъ на черту или не въ тотъ классъ, въ который слѣдуетъ, то играть начинаетъ слѣдующій игрокъ. То же самое и если игрокъ опустится на обѣ ноги или наступитъ на черту, или выбитый камень перелетитъ боковую линію, а не переднюю. Дойдя до 5 класса, игрокъ обязанъ дѣлать крестъ, т. - е. стать одною ногою въ 5 классъ, а другою въ 6, затѣмъ подпрыгнуть, повернувшись такъ при этомъ, чтобы нога, стоявшая въ 6 классѣ, очутилась въ 5 и наоборотъ. Затѣмъ онъ выбиваетъ камешекъ, какъ и прежде, не забывая каждый разъ, проходя 5 и 6 классы, дѣлать кресты, въ противномъ

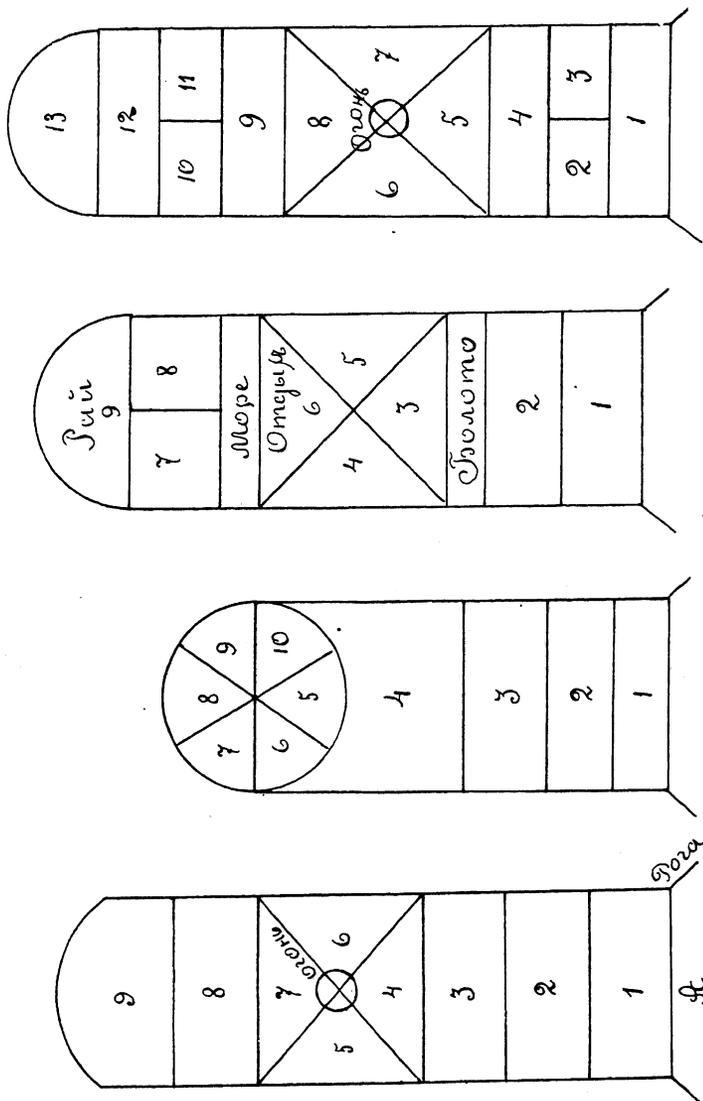


Рис. 28.

случаѣ очередь передается слѣдующему. Каждый, когда до него дойдетъ очередь снова, бросаетъ камень въ тотъ классъ, на которомъ онъ остановился. Иногда камень попадаетъ такъ близко отъ черты, что его очень трудно выбить, не наступивъ на черту; въ такомъ случаѣ поступаютъ такъ: къ камешку, лежащему около черты, кто-либо изъ играющихъ на черту ставитъ свой камешекъ ребромъ (это называется *сдѣлать подставку*), и игрокъ долженъ выбить свой камешекъ или отодвинуть такъ, чтобы подставка не шевельнулась. Дошедшій до послѣдняго класса подвергается экзамену, который состоитъ въ слѣдующемъ: продолжая стоять на одной ногѣ, игрокъ долженъ нагнуться, поднять камень, положить его подъ колѣно правой, согнутой ноги, и прыгать три раза кругомъ всей фигуры, не роняя камня. Сдѣлавши это, онъ становится въ послѣднемъ классѣ на каблуки обѣихъ ногъ, кладетъ камень на носокъ ноги и выноситъ его черезъ всѣ классы въ поле. Конечно, идя такъ, онъ креста не дѣлаетъ, но поправлять камня или ступать на черту онъ не смѣетъ дѣлать. Кто все это исполнилъ, выигрываетъ, а остальные должны по три раза на одной ногѣ обскакать всю фигуру. На нѣкоторыхъ фигурахъ мы еще видимъ между классами отдѣленія: *болото*, *море*, *огонь*. Если чей-нибудь камень во время игры попадетъ въ *болото*, то тотъ начинаетъ игру снова съ перваго класса, если же въ—*море* или *огонь*,—совсѣмъ выходитъ изъ игры. Иногда играютъ, мѣняя ноги, т. - е. во всѣхъ четныхъ классахъ камешекъ выбивается лѣвою ногою, а изъ нечетныхъ—правою.

74. Болото.

Такая же игра, какъ и предыдущая съ тою разницею, что игрокъ здѣсь долженъ свой камешекъ послѣдовательно прогнать до послѣдняго класса, не выталкивая камня наружу, а сразу стараясь пройти всѣ классы. Дойдя же до послѣдняго, онъ долженъ сильнымъ ударомъ вышибить его вонъ черезъ всѣ классы и непременно черезъ переднюю черту или же опять долженъ послѣдовательно протолкать камень по всѣмъ классамъ до перваго и вонъ. Остальныя правила тѣ же.

75. Мѣшочекъ.

Всѣ играющіе становятся въ кругъ на равномъ разстояніи другъ отъ друга. Одинъ становится посрединѣ, беретъ въ руки бечевку, на концѣ которой привязанъ небольшой мѣшочекъ,⁴ наполненный пескомъ, и вращаетъ



Рис. 29.

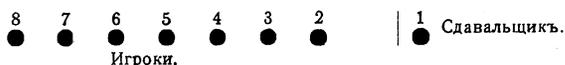


Рис. 29.

кругомъ себя такъ, чтобы мѣшочекъ не задѣвалъ землю, и старается задѣть по ногамъ играющихъ (рис. 29). Игроки должны внимательно слѣдить за мѣшочкомъ и при его приближеніи подскочить такъ, чтобы мѣшочекъ ихъ не задѣлъ. Если кому это не удастся, то онъ идетъ на середину и водить. Слѣдуетъ подпрыгивать очень высоко, иначе бечевка съ мѣшочкомъ замотается вокругъ ногъ.

76. С в ѣ ч к и.

Всѣ играющіе разсчитываются на столько номеровъ, сколько игроковъ, и первый номеръ идетъ на черту, проведенную въ одномъ концѣ помещенія. Остальные игроки становятся на разстояніи пяти-шести шаговъ другъ отъ друга и отъ перваго игрока.



Первый игрокъ беретъ обыкновенный маленькій мячъ и *лапту*, т.-е. круглую, не очень тяжелую палку, длиною около одного аршина или немногимъ длиннѣе, толщиною въ два или три пальца; одинъ конецъ этой палки обстригается такъ, чтобы удобно было взяться рукою, а другой обдѣлывается на подобіе лопатки. Такая лапта очень удобна для слабыхъ и начинающихъ игроковъ, но удары ея значительно слабѣе, чѣмъ удары настоящею круглою лаптою. Поэтому лучше прямо начинать играть настоящею круглою лаптою, которая дѣлается изъ березы, и ручка которой обматывается засмоленной бечевкою, чтобы удобнѣе было ее держать и чтобы она не вылетала изъ рукъ.

Подбросивъ мячъ лѣвою рукою, первый игрокъ или *сдавальщикъ*, быстро отбиваетъ его лопатой къ стоящимъ игрокамъ, это называется *дать свѣчу*; игроки стараются поймать „*свѣчку*“. Если свѣча поймана, то сдавальщикъ мѣняется своимъ мѣстомъ съ поймавшимъ. Если же свѣча не поймана, то игрокъ, поднявшій мячъ, просто кидаетъ его къ сдавальщику, который снова кидаетъ мячъ и снова его отбиваетъ, и такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока кто-нибудь не поймаетъ свѣчи или сдавальщикъ не дастъ три промаха, тогда сдавать идетъ второй игрокъ, а первый становится въ самый хвостъ играющихъ. Иногда для правильности шагахъ въ 5—10 отъ черты сдавальщика проводятъ еще черту, до которой обязательно долженъ долетѣть мячъ, отбитый сдавальщикомъ, въ противномъ случаѣ ему считаютъ *разъ*. Съ боку поля игры тоже можно проводить черты и требовать, чтобы мячъ всегда падалъ между этими чертами. Иногда условливаются, что если сдавальщикъ отбилъ мячъ очень близко, до черты, то онъ можетъ самъ словить эту *свѣчку*, при чемъ это ему не считается за *разъ*, и всѣ предыдущіе разы прощаются.

77. Хозяинъ и помощникъ.

Всѣ играющіе становятся такъ же, какъ и въ игрѣ „Свѣчки“, но здѣсь кромѣ сдавальщика, называемаго *хозяиномъ*, есть еще *подавальщикъ* или *помощникъ*. Подавальщикъ становится на чертѣ противъ хозяина и подкидываетъ мячъ кверху, а хозяинъ отбиваетъ его въ поле. Въ это время игроки стараются поймать мячъ на лету или же схватить его съ земли. Въ первомъ случаѣ хо-

заяинъ мѣняется мѣстами съ поймавшимъ мячъ, во второмъ случаѣ поднявшій мячъ старается кинуть его такъ, чтобы мячъ попалъ въ руки подавальщика, такъ какъ тогда подавальщикъ дѣлается хозяиномъ, а подавальщикомъ игрокъ, поднявшій мячъ; всѣ остальные игроки подвигаются впередъ на одинъ номеръ (на мѣсто выбывшаго игрока), проигравшій же хозяинъ идетъ на послѣднее мѣсто. Если хозяинъ промахнется три раза, то мѣняется мѣстомъ съ помощникомъ, при чемъ хозяинъ можетъ и не отбивать мяча, если онъ найдетъ, что мячъ подброшенъ дурно. Остальные правила тѣ же, какъ и въ предыдущей игрѣ.

78. Вольная лапта.

На противоположныхъ концахъ помѣщенія проводятъ двѣ черты; одна черта называется *игральной*, другая—*коновою*, или *кономъ*, пространство между ними—*полемъ*.

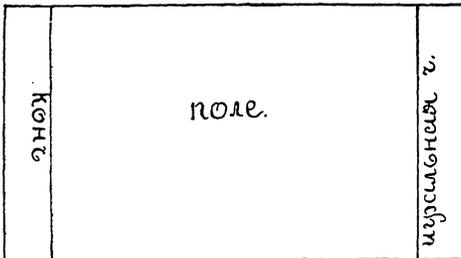


Рис. 30.

Разстояніе между чертами не меньше 30—40 шаговъ. По жребію выбираютъ двухъ игроковъ, одного *метальщикомъ*, а другого—*подавальщикомъ*. Оба они становятся на игральную линію; всѣ

остальные разсыпаются по всему полю (рис. 30).

Метальщикъ и подавальщикъ становятся на игральную черту, и подавальщикъ подбрасываетъ мячъ къ метальщику, который его и отбиваетъ въ поле лаптою.

Метальщикъ имѣеть право бить до трехъ разъ, но можетъ воспользоваться каждымъ удачнымъ ударомъ и бѣжать къ коновой чертѣ, а оттуда обратно, стараясь не дать запятнать себя мячомъ во время перебѣжки. Возвратившись благополучно на игральную черту, онъ снова приобретаетъ право бить до трехъ разъ. Если игрокъ поля поймаетъ мячъ на лету, „словить свѣчку“, то онъ идетъ на мѣсто метальщика, который идетъ въ ряды игроковъ поля. Если игрокъ поля поймаетъ мячъ съ земли, послѣ скачка или просто подниметъ его, то долженъ пятнать мячомъ перебѣгающаго метальщика. Если это удалось, то онъ становится подавальщикомъ, прежній подавальщикъ—метальщикомъ, а запятнанный идетъ въ ряды игроковъ поля. Если же не удалось запятнать, то игра продолжается попрежнему; метальщика можно пятнать только въ полѣ и при томъ только съ того мѣста, гдѣ поднять мячъ. Трижды промахнувшійся метальщикъ выходитъ въ ряды игроковъ поля, а его мѣсто занимаетъ очередной игрокъ. Подавальщикъ, три раза плохо подавшій мячъ, выходитъ въ ряды игроковъ поля, а изъ ихъ среды назначается новый подавальщикъ. Если метальщикъ побѣжитъ на коновую черту, захвативъ съ собою лапту или же бросить ее такъ, что она упадетъ за игральную чертою въ полѣ, онъ проигрываетъ, и на его мѣсто идетъ очередной игрокъ.

79. Лапта втроемъ.

Поле такое же, какъ и въ предыдущей игрѣ, играющихъ же только трое: два служатъ, одинъ играетъ. Служащiе становятся: одинъ на коновой чертѣ, другой на

игральной и подаетъ мячъ; игрокъ—въ любомъ городѣ. Игрокъ можетъ бить мячъ лаптою до трехъ разъ, но послѣ перваго хорошаго удара онъ перебѣгаетъ въ противоположный городъ, откуда имѣетъ право опять бить до трехъ разъ; подавальщикомъ теперь уже дѣлается служащій, который стоялъ на чертѣ этого города. Такимъ образомъ каждая городская черта бываетъ по очереди то *коновою*, то *игральной*, и подавальщикомъ бываетъ служащій, стоявшій въ этомъ городѣ. Игрокъ проигрываетъ: если служащіе словятъ свѣчку, если игрокъ во время перебѣжки будетъ запятнанъ, если дастъ три раза промахъ, если при перебѣжкѣ не возьметъ съ собою лапту. Въ первыхъ двухъ случаяхъ игрока замѣняетъ поймавшій мячъ или запятнавшій, въ остальныхъ—служившій подавальщикомъ.

80. Лапта съ дорожкой.

Все то же самое, какъ и въ игрѣ „вольная лапта“, толь-

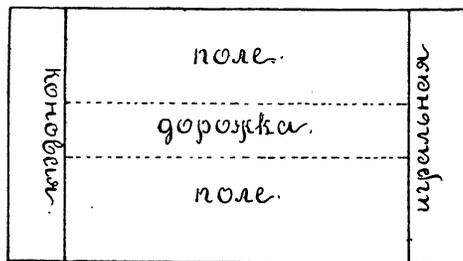


Рис. 31.

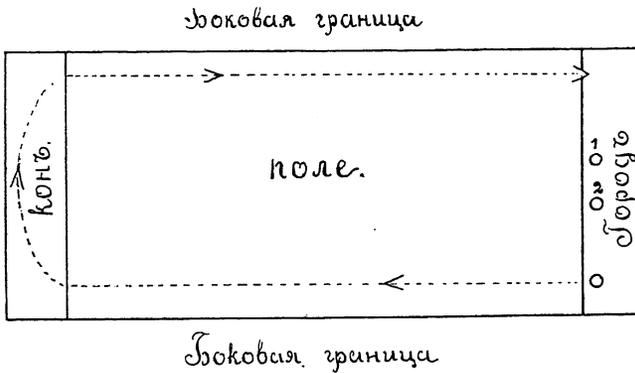
ко метальщикъ долженъ бѣжать на коновую черту по срединѣ поля, гдѣ отмѣчается линиями или чѣмъ-нибудь еще узкая, аршина въ полтора-два, дорожка съ игральной черты на коновую; по

этой-то дорожкѣ метальщикъ и долженъ бѣгать на конь и обратно (рис. 31).

81. Русская большая лапта.

Самая распространенная игра въ Россіи, но, къ сожа-
лѣнію, правила игры у насъ часто не выполняются со
всею строгостью и точностью, что значительно ослабляетъ
интересъ игры. Въ этой игрѣ такъ же, какъ и въ предъ-
идушихъ, всѣ играющіе дѣлятся на двѣ партіи, всего
лучше слѣдующимъ образомъ: сначала по общему согла-
сію выбираютъ двухъ игроковъ. называемыхъ *матка-*
ми; въ матки обыкновенно выбираютъ хорошихъ игро-
ковъ, ранѣе извѣстныхъ своимъ искусствомъ отбивать
мячъ и распоряжаться ходомъ игры. Выбранныя матки
кидаютъ между собою жребій—какой партіи играть и ка-
кой водить или *служить*, при чемъ matka той партіи,
которой досталось водить, имѣетъ право первая выбирать
къ себѣ въ партію игроковъ. Право это довольно важно,
такъ какъ всегда возможно здѣсь выбрать самага лучшаго
изъ игроковъ; слѣдующаго игрока выбираетъ matka начи-
нающей партіи, затѣмъ (третьяго по порядку) опять мат-
ка водящей партіи и т. д. до конца. Этотъ способъ раз-
дѣленія игроковъ на партіи тѣмъ хорошъ, что даетъ воз-
можность каждой маткѣ отобрать къ себѣ въ партію тѣхъ
игроковъ, которыхъ она знаетъ и на которыхъ надѣется.
Послѣ этого на мѣстѣ, назначенномъ для игры, чертятъ
двѣ параллельныя линіи на разстояніи 30—70 шаговъ и
болѣе, смотря по силамъ и возрасту игроковъ; одна чер-
та называется *кономъ*, а другая *городомъ*, пространство
между ними—*полемъ*, для удобства игры лучше обозна-
чить чертами и боковыя границы поля, на углахъ же поля
поставить флаги (рис. 32). Играющая партія становится въ
городъ, служащая разсыпается по всему полю. Одинъ изъ

игроковъ служащей партіи, чаще всего сама матка, идетъ въ городъ подавать мячъ игрокамъ города и называется *подавальщикомъ*. Игроки города распределяются маткой, во избѣжаніе безпорядка и суетни, кому начинать бить и кому быть на *выручкѣ*, т.-е. бить послѣднему (послѣднему игроку предоставляется право бить *три* раза, и имъ обыкновенно бываетъ сама матка). Сначала даютъ бить слабымъ игрокамъ, чтобы сильнѣйшимъ игрокамъ была



1. Мѣсто подавальщика
 2. " " игрока, отбивающаго мячъ.
- <--- Путь игроковъ, перебѣгающихъ на коня и обратно.

Рис. 32.

возможность ихъ выручить. Игрокъ, который хочетъ бить, и подавальщикъ становятся около передней черты въ городѣ, и подавальщикъ подбрасываетъ мячъ по направленію къ игроку и вверхъ, игрокъ же лаптой долженъ отбить мячъ въ поле (мячъ обыкновенный маленькій). Если мячъ отбить хорошо, далеко, то игрокъ быстро кидаетъ лапту въ городъ, переходитъ на лѣвую сторону города и бѣжитъ по лѣвой сторонѣ поля на коновую черту; прибѣжавъ на конь, онъ быстро переходитъ опять на лѣвую

сторону кона и возвращается въ городъ уже по другой сторонѣ поля. Это много облегчаетъ служащую партію и сильно затрудняетъ играющую, придавая еще большій интересъ игрѣ, но, къ сожалѣнію, у насъ почти никогда не примѣняется.

Во время перебѣжки игрока служащая партія старается скорѣе поднять мячъ и запятнать имъ перебѣгающаго; если это удалось, то служащая партія быстро старается убѣжать съ поля въ городъ, такъ какъ она уже сама съ этого момента дѣлается играющей партіей. Но партія играющая можетъ еще воротить себѣ право оставаться въ городѣ, если она успѣетъ *отыгратъ*ся, т.-е. запятнать кого-либо изъ игроковъ поля, не успѣвшихъ еще вбѣжать въ городъ. Если это удалось, то она въ свою очередь опять спѣшитъ поскорѣе убратъся въ городъ, такъ какъ противники опять могутъ поднять мячъ и снова *отыгратъ*ся. При расторопныхъ, искусныхъ игрокахъ очень часто городъ въ теченіе нѣсколькихъ минутъ переходитъ изъ рукъ въ руки, пока какая нибудь изъ партій не успѣетъ вся вбѣжать въ городъ.

Иногда случается такъ, что игрокъ, пробившій, даль слишкомъ слабый ударъ по мячу, такъ что мячъ упалъ слишкомъ близко или такъ, что бившій не надѣется благополучно перебѣжать на конь и обратно, тогда онъ остается въ городѣ и дожидается удара слѣдующаго игрока или третьяго, четвертаго и т. д. однимъ словомъ не перебѣгаетъ до тѣхъ поръ, пока не будетъ данъ хорошій ударъ. Въ этомъ случаѣ уже бѣжить не одинъ игрокъ, а нѣсколько накопившихся игроковъ, которые дожидались хорошаго удара, хотя по распоряженію матки могутъ бѣжать и не всѣ, а только тѣ, на кого укажетъ matka. Ко-

нечно въ интересахъ партіи, чтобы каждый изъ игроковъ города поскорѣе побывалъ на кону и возвратился обратно, такъ какъ только тогда онъ снова имѣеть право бить или *получаетъ руку*.

Когда всѣ игроки пробили, но никто не перебѣжалъ, то партія города сдаетъ его партіи служащихъ, какъ говорятъ, *безъ боя*. Обыкновенно же бываетъ такъ: послѣдній, оставшійся игрокъ партіи, называемый *выручалюю*, имѣеть право бить *три раза*. Конечно, если онъ три раза дастъ промахъ, то городъ опять сдается безъ боя, но обыкновенно кто-либо изъ играющей партіи старается какъ нибудь улучшить мгновение и убѣжать на конъ и обратно, чтобы выручить свою партію (по правиламъ игрокъ всегда можетъ убѣжать на конъ, если мячъ хоть на шагъ выкатился изъ города). Если же случилось такъ, что всѣ игроки города убѣжали изъ него, но никто еще не воротился, то играющая партія опять проигрываетъ городъ, поэтому *выручала* никогда не долженъ бѣжать послѣ перваго удара и оставлять городъ. Вообще нужно принять за правило, что въ городѣ всегда долженъ быть кто-нибудь изъ игроковъ города. Играющая партія проигрываетъ безъ боя и еще въ слѣдующихъ случаяхъ: если игрокъ, выбѣжитъ въ поле съ лаптою или она упадетъ на черту города такъ, что большая ея половина будетъ въ полѣ; если лапта при ударѣ выскочить изъ рукъ; если игрокъ города взялъ въ руки мячъ—*ожегся*; если мячъ, отбитый игрокомъ города, пойманъ кѣмъ-либо отъ служащихъ прежде, чѣмъ онъ коснулся земли, т.-е. словлена *свѣчка*.

Служащіе имѣють право пятнать только съ того мѣста, гдѣ поднять мячъ, но они могутъ передавать мячъ своимъ

товарищамъ, стоящимъ ближе къ тому мѣсту, откуда удобнѣе пятнать. Если мячъ упадетъ внѣ границъ поля, то игрокъ города не можетъ перебѣгать на конь или обратно, и игрокъ, бившій по мячу, долженъ перебить снова. Первое условіе этой игры—дружное дѣйствіе игроковъ партій, безпрекословно повинующихся своимъ маткамъ и твердо знающихъ правила и цѣль игры.

Каждый долженъ твердо помнить, что всякая его оплошность принесетъ вредъ всей партіи, никогда не нужно рисковать безъ нужды и всегда имѣть въ виду интересъ всей партіи, а не свой личный.

Самое важное мѣсто въ этой игрѣ у служащей партіи—это мѣсто подавальщика. Онъ ободраетъ служащихъ, направляетъ ихъ туда, гдѣ есть возможность запятнать и строго слѣдитъ за тѣмъ, чтобы игроки, возвращающіеся съ кона, били въ томъ порядкѣ, въ какомъ они возвратились, чтобы никто изъ игроковъ поля не выступалъ изъ города и не бѣжалъ ранѣе удара игрока. Переступившаго хоть на шагъ игральную черту подавальщикъ имѣетъ право пятнать. Когда служащій, поднявъ съ земли мячъ, кидаетъ его подавальщику, то онъ громко кричитъ: *въ городъ!* и тогда уже игроки города не имѣютъ права ни выбѣгать изъ города на коновую черту, ни бѣжать съ кона на игральную. Въ особенности служащіе не должны увлекаться и зря бить бѣгущихъ, такъ какъ отъ промаха мячъ закатывается далеко въ сторону, а это часто даетъ возможность игрокамъ сбѣгать въ оба конца вполнѣ благополучно. Играющіе же въ свою очередь должны смотрѣть, куда удобнѣе направить мячъ, хотя направлять мячъ въ сторону, гдѣ нѣтъ игроковъ, нельзя.

Невыгодно также направлять мячъ къ коновой чертѣ,

когда играющіе бѣгутъ туда; въ этомъ случаѣ удобенъ маленькій, слабый ударъ; когда же игрокамъ надо перебѣгать съ кона въ городъ, удобнѣе дать длинный сильный ударъ къ кону; чтобы не дать словить свѣчку, удобнѣе давать низкіе сильные удары по низу, чтобы мячъ проскакивалъ между слушащими и катился по землѣ.

Эта игра настолько интересна и занимательна, что безспорно должна считаться самою лучшею изъ всѣхъ подвижныхъ игръ партіями. Въ нее съ одинаковымъ интересомъ играютъ и маленькіе и большіе.

82. Лапта съ дядькой.

Мѣсто для игры такое же, какъ и въ русскую лапту. На нѣкоторомъ разстояніи отъ города, гдѣ стоитъ играющая партія, проводится черта (А), на которой долженъ стоять отбивающій мячъ. На разстояніи 20—30 шаговъ, смотря по силамъ игроковъ, отмѣчается чѣмъ-нибудь мѣсто (камнемъ, дощечкой), гдѣ отбившій мячъ игрокъ долженъ ударить три раза лаптою. Одинъ изъ играющихъ избирается *дядькою*; обязанность его пятнать мячомъ отбившаго мячъ и прибѣжавшаго къ камню игрока, или, какъ говорятъ, „срѣзать“ игрока (рис. 33).

Дядька становится недалеко отъ того мѣста, гдѣ надо ударить лаптою, и старается поймать на лету отбитый мячъ или быстро схватить его съ земли и запятнать имъ убѣгающаго игрока. Остальные всѣ игроки становятся въ городъ и по очереди отбиваютъ мячъ, стараясь отбить его какъ можно подальше, чтобы ему можно было добѣжать до камня, три раза ударить въ него лаптою и бла-

гополучно возвратиться обратно въ городъ. Если игрокъ это благополучно сдѣлалъ, то онъ имѣетъ право снова отбивать мячъ, когда до него дойдетъ очередь. Если дядька поймаетъ мячъ на лету или ударить имъ бѣгущаго игрока, то послѣдній считается „срѣзаннымъ“ и дѣлается его помощникомъ или, какъ со смѣхомъ называютъ ребяташки, „племянникомъ“. Помощникъ долженъ ловить также мячъ на лету и бросать его въ бѣгущаго. Такимъ образомъ у дядьки все болѣе и болѣе является помощниковъ и,

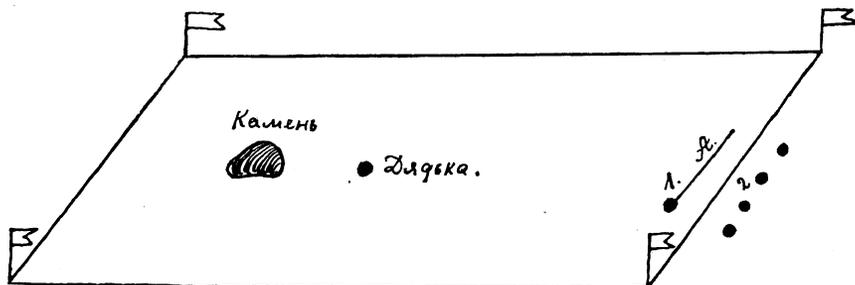


Рис. 33.

- 1.-Отбивающіе мячъ.
- 2.-Игроки, ждущіе очереди отбивать мячъ.
- л.-Место для отбивки.

наконецъ, остается только одинъ играющій, который, когда его срѣжутъ, и дѣлается новымъ дядькой, и игра начинается снова. Въ игрѣ нужно наблюдать слѣдующее: мячъ должно отбивать по направленію къ камню, а не вбокъ или назадъ; если дядька или его помощникъ поймаетъ мячъ на лету, то отбивавшій мячъ считается срѣзаннымъ, точно такъ же, если отбивающій и трижды промахнется по мячу; если отбивающій отбилъ мячъ недалеко и ему невозможно добѣжать до камня, простучать и возвратиться назадъ, то онъ, заявивъ объ этомъ дядькѣ,

просто идетъ къ камню; дядька же или кто изъ его помощниковъ кладутъ мячъ на землю на шагъ разстоянія за камнемъ и, поднявъ руки на голову, становится каблукомъ одной ноги на мячъ и въ такомъ положеніи ожидаетъ, когда отбившій мячъ трижды ударить лаптою; когда же тотъ, ударившій трижды, побѣжитъ назадъ, то дядька или помощникъ, стоящій на мячѣ, быстро поднимаетъ мячъ и пятнаетъ имъ бѣгушаго; бѣгать съ мячомъ не полагается, поэтому помощники должны быстрѣе передавать мячъ тому изъ товарищей, который находится ближе къ бѣгущему.

Игру это иногда разнообразяютъ тѣмъ, что послѣдній игрокъ, будучи сръзанъ ударомъ мяча, можетъ хватать мячъ и пятнать имъ дядьку или кого-либо изъ помощниковъ, которые въ это время всѣ должны бѣжать въ городъ; если онъ кого запятналъ, то этотъ послѣдній дѣлается его помощникомъ; если же послѣдній игрокъ сръзанъ пойманной свѣчею, то поймавшій свѣчу, крикнувъ громко: „свѣча“ или „поймалъ!“, бросаетъ мячъ прямо вверхъ, и затѣмъ уже всѣ бѣгутъ въ городъ; сръзанный игрокъ скорѣе схватываетъ мячъ и пятнаетъ кого-либо изъ бѣгущихъ, дѣлая его такимъ образомъ себѣ помощникомъ.

83. Лапта съ очками.

Игра эта подобна предыдущей, разница въ томъ, что здѣсь всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи и дядьки нѣтъ, какъ и въ большой русской лаптѣ; по жребію одна партія идетъ въ городъ, а другая въ поле—служить.

Игроки городской партіи по очереди отбиваютъ мячъ

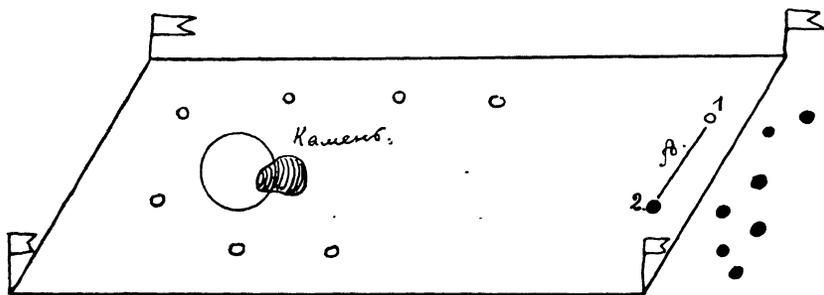
и также бѣгають къ камню и стучать въ него лаптой три раза; служащіе ловятъ мячъ на лету или поднимають съ земли и пятнають перебѣгающихъ игроковъ; если игрокъ, отбившій мячъ, благополучно сбѣгаетъ къ камню, то его партія прибрѣтаетъ одно очко; если же его запятнають или поймають свѣчу, то его партія ничего не прибрѣтаетъ. Когда всѣ игроки городской партіи пробьютъ, то партіи мѣняются мѣстами, и теперь уже служить городская партія, а отбиваетъ ранѣ служившая; эта смѣна партій продолжается до тѣхъ поръ, пока у какой-либо изъ партій не будетъ опредѣленнаго количества очковъ, эта партія и выигрываетъ.

Каждый игрокъ городской партіи можетъ отбивать мячъ только одинъ разъ, но если онъ промахнется, то ему позволяется бить еще одинъ разъ; если же онъ промахнется вторично, то онъ уходитъ назадъ, и бить идетъ слѣдующій игрокъ; стучать въ камень надо ясно и отчетливо, лучше всего считая удары вслухъ; если мячъ пойманъ, то отбившій уже не бѣжитъ стучать; если же мячъ отбитъ недалеко, то стучаніе производится такъ же, какъ и въ предыдущей игрѣ.

84. Лапта съ кругомъ.

Мѣсто для игры такое же, какъ и для русской лапты; одна изъ короткихъ линій называется городскою; около городской черты обозначаютъ мѣсто для отбивки мяча, а на разстояніи 8—10 шаговъ кладется кирпичъ или камень, въ который долженъ ударить лаптою отбившій мячъ. Камень этотъ кладется на кругъ, начерченный на землѣ

и имѣющій шагъ 5 въ діаметрѣ. Играющіе, какъ и въ предыдущей игрѣ, раздѣляются на двѣ партіи—*служащую* и *играющую*. Играющіе становятся въ городѣ, служащіе располагаются кругомъ круга въ полѣ, выбравъ одного изъ своей среды *подавальщикомъ*, который и идетъ на городскую черту подавать играющей партіи мячъ (рис. 34). Подавальщикъ подбрасываетъ мячъ, одинъ изъ играющей партіи отбиваетъ его лаптою; если мячъ отбить хорошо, то отбившій бѣжитъ къ камню и ударяетъ въ него *одинъ*



- А. — Место для отбивки.
 1. — Подавальщикъ
 2. — Отбивальщикъ

Рис. 34.

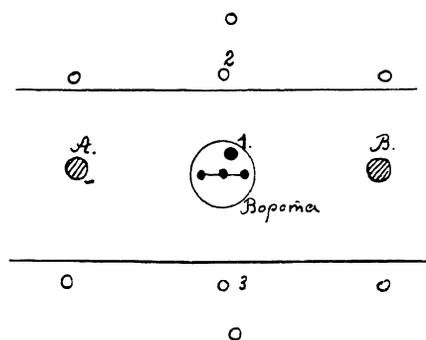
разъ лаптою; если мячъ отбить далеко, то онъ, ударивъ разъ по камню, бѣжитъ по кругу и во второй разъ ударяетъ въ камень и дѣлаетъ такъ до тѣхъ поръ, пока не видитъ опасность быть *срѣзаннымъ*, а срѣзать его можно такимъ образомъ: когда мячъ отбить, служащіе, поскорѣе схвативъ его, бросаютъ подавальщику, который и долженъ мячомъ ударить въ городскую черту; если это удастся ранѣе, чѣмъ отбившій прибѣжитъ въ городъ, то онъ и считается срѣзаннымъ, и всѣ его удары пропадаютъ для его партіи; если же это подавальщику не удалось, то

отбившій и прибѣжавшій игрокъ приобрѣтаетъ столько очковъ, сколько онъ разъ успѣлъ ударить лаптою по камню. Каждый игрокъ городской партіи отбиваетъ мячъ только одинъ разъ (при промахѣ позволяется бить еще разъ), и когда всѣ пробьютъ, то партіи мѣняются мѣстами. Партія, приобрѣвшая заранѣе опредѣленное количество очковъ, считается выигравшею. Играющая партія, недовольная подавальщикомъ, можетъ требовать его смѣщенія; игрокъ, позабывшій постучать въ первый разъ и обѣжавшій потомъ кругъ нѣсколько разъ, теряетъ всѣ свои пробѣги; если мячъ куда-нибудь закатился, и служащая партія его не найдетъ, то она заявляетъ объ этомъ городской партіи, и та приобрѣтаетъ только *пять* очковъ, хотя бы игрокъ и обѣжалъ кругъ большее количество разъ; если мячъ пойманъ, то игрокъ уже не бѣжитъ стучать въ камень.

85. Лапта съ защитой города.

На землѣ проводятся двѣ параллельныя черты на разстояніи 15—16 шаговъ одна отъ другой. Посрединѣ между ними чертятъ небольшой кругъ, шага два въ діаметрѣ и въ него ставятъ ворота (см. игру „Крикетъ“). На разстояніи 8—10 шаговъ отъ воротъ, вправо и влѣво, выкапываютъ двѣ небольшія ямочки, въ одну изъ ямочекъ кладутъ камешки или другіе какіе-либо мелкіе предметы. Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, и одна по жребію нападаетъ, а другая—защищаетъ ворота (рис. 35). Изъ защищающей партіи выходитъ игрокъ и становится съ лаптою у воротъ; остальные игроки его партіи становятся гдѣ-нибудь въ сторонѣ и ждутъ своей очереди. Двое изъ

нападающей партіи, *метальщики*, становятся противъ воротъ, остальные игроки ихъ партіи размѣщаются за параллельными чертами. Одинъ изъ метальщиковъ беретъ мячъ и, держа руку внизу, бросаетъ мячъ снизу вверхъ, стараясь попасть въ ворота; если онъ не попадетъ, то мячъ беретъ второй метальщикъ съ другой стороны; если мячъ далеко закатится, то игроки, стоящіе за чертами, должны принести мячъ метальщику.



- 1 - Защитникъ воротъ.
 А. Б. - Ямки съ камешками.
 2. 3. - Метальщики.
 о о... - Игроки нападающей партіи.

Рис. 35.

Защитникъ воротъ долженъ отбивать лаптою мячъ, кинутый метальщикомъ. Если онъ мячъ отбилъ и отбилъ далеко, то онъ бѣжитъ къ ямочкѣ съ камешками, беретъ одинъ, бѣжитъ съ нимъ къ другой ямочкѣ и кладетъ туда; если мячъ далеко, онъ бѣжитъ вторично и такъ далѣе, пока не замѣчаетъ опасность быть срѣзаннымъ; каждый перенесенный имъ камешекъ считается за очко. Если же защитника, перебѣгающаго отъ одной ямочки къ другой, кто-либо изъ нападающихъ ударитъ ранѣе, чѣмъ онъ ногою или лаптою коснется земли въ кругѣ около воротъ, то онъ считается срѣзаннымъ, выходитъ изъ игры, и защищать ворта идетъ другой игрокъ изъ его же партіи. Нападающіе могутъ бросать мячомъ въ переносащаго камешки, только не перешагивая параллельныхъ

черть. Защитникъ считается срѣзаннымъ также и въ томъ случаѣ: если онъ по своей неловкости сброситъ перекладину съ воротъ; если остановитъ полетъ мяча рукою или какою-либо другою частью своего тѣла; если мечущій собьетъ мячомъ ворота, т.-е. поперечная палочка съ воротъ упадетъ. Когда всѣ игроки защищающей партіи пробили, партіи мѣняются мѣстами; когда и другая партія защищала ворота, игра окончена, и партія, перенесшая большее количество камней, считается выигравшей.

86. Хромая лиса.

Очерчиваютъ небольшое пространство подъ *домъ* лисы, гдѣ и помѣщается игрокъ, которому досталось быть лисою.

Изъ дома лиса можетъ выходить только на одной ногѣ, причемъ, когда лиса выйдетъ изъ дома, игроки всѣ отбѣгаютъ подальше, такъ какъ лиса имѣетъ право повернувшись близко игрока ударить имѣющимся у ней жгутомъ. Попавшійся такимъ образомъ игрокъ долженъ сплѣснуть поскорѣе убѣжать въ домъ, такъ какъ его преслѣдуютъ остальные игроки, колотя жгутами; игрокъ, изображавшій хромую лису, ударивши кого-нибудь жгутомъ, становится на обѣ ноги и вмѣстѣ со всѣми провожаетъ новую хромую лису ударами жгута въ домъ.

Но такъ какъ въ этой игрѣ, хотя она и помѣщается почти во всѣхъ сборникахъ подвижныхъ игръ, слишкомъ мудрено удержать игроковъ отъ сильныхъ ударовъ, вслѣдствіе чего часто игра кончается слезами, лучше видоизмѣнять игру такъ: на полѣ игры очерчиваютъ большой кругъ (смотря по количеству играющихъ), въ который всѣ и

становятся. *Хромая лиса* скачетъ на одной ногѣ, стараясь запятнать рукой одного изъ играющихъ, которые въ это время разбѣгаются въ разныя стороны. Кого запятнають, тотъ становится хромой лисой. Хромая лиса все время должна прыгать на одной ногѣ и не имѣетъ права пятнать того, кѣмъ была сама запятнана; игроки не имѣютъ права выбѣгать изъ круга, выбѣжавшій дѣлается хромою лисою. Въ такомъ видѣ игру эту можно давать и маленькимъ.

87. Шаръ-баба.

Проводятъ черту, называемую *кономъ*, и отъ нея шагахъ въ трехъ-четырехъ, что зависитъ отъ ловкости и силы играющихъ, ставятъ или круглый столбъ вышиною въ 1 арш. и толщиною вершка четыре въ діаметрѣ, или же просто табуретку; въ верху столба выдалбливаютъ небольшое углубленіе такое, чтобы положенный въ него большой сѣрый мячъ (дюймовъ 7—10 въ діаметрѣ) не сваливался со столба; на табуретку просто кладутъ свернутую кольцомъ веревку, чтобы мячъ не скатился (веревку лучше прибить маленькими гвоздиками). Одинъ изъ игроковъ по жребію водить; онъ становится справа или слѣва отъ табуретки шагахъ въ двухъ, остальные игроки становятся на коновую черту, берутъ по маленькому черному мячу и назначаютъ очередь, кому бить (рис. 36). Начинаящій игрокъ мѣтитъ въ большой мячъ и кидаетъ въ него своимъ маленькимъ мячомъ, стараясь сильнымъ ударомъ сбить его со столба или табуретки. Если большой мячъ или *шаръ-баба* сбить, то бросившій мячъ бѣжитъ за своимъ мячомъ, хватаетъ его и бѣжитъ обратно на конь,

при чемъ, пробѣгая мимо столба, обязанъ ударить въ него три раза мячомъ (не выпуская его изъ рукъ), громко отсчитывая: *разъ, два, три!* и потомъ уже возвращаться на конь. Водящій игрокъ въ свою очередь старается поскорѣе поднять шаръ-бабу, положить ее на столбъ и прибѣжать на конь ранѣе игрока, сбившаго мячъ; если онъ это умѣетъ сдѣлать, то идетъ въ число игроковъ, а прибѣжавшій дѣлается водящимъ. Но обыкновенно случается такъ, что второпяхъ водящій рѣдко когда положитъ мячъ



Рис. 36.

на столбъ хорошо, по большей же части мячъ сейчасъ же опять скатывается со столба, и водящій опять долженъ идти его поднимать. Если же игрокъ, кинувшій мячъ, промахнется или попадетъ плохо, и шаръ-баба не укатится далеко, то онъ имѣетъ право дожидаться удара слѣдующаго игрока, а если неудаченъ и второй, то третьяго, четвертаго и т. д. до послѣдняго, послѣ котораго уже всѣ обязаны бѣжать за мячами, на обратномъ пути стукнуться три раза въ столбикъ и возвратиться на конь; послѣдній прибѣжавшій дѣлается водящимъ, такъ какъ прежній водящій, конечно, тѣмъ временемъ уже успѣетъ



Рис. 36.

прибѣжать впередъ всѣхъ на конь. Всякій игрокъ, поднявшій чужой мячъ или же возвратившійся на конь, не ударившись три раза въ столбикъ, дѣлается водящимъ. Иногда случается такъ: игрокъ настолько сильно ударяетъ въ шаръ-бабу, что его мячъ отлетаетъ назадъ за коновую черту, тогда игрокъ имѣетъ право взять его въ руки, но бить можетъ только тогда, когда ударится три раза въ столбикъ. Водящій долженъ зорко слѣдить за игроками, такъ какъ, если кто изъ нихъ выйдетъ за коновую линію, онъ можетъ бѣжать скорѣе на конь, а неосторожный игрокъ дѣлается водящимъ. Для избѣжанія путаницы въ мячахъ лучше, если бы они были разныхъ цвѣтовъ, такъ какъ въ противномъ случаѣ игрокамъ надо очень внимательно слѣдить за тѣмъ, куда упалъ его мячъ.

88. Круглымъ городомъ.

Чертятъ кругъ, величина котораго зависитъ отъ количества играющихъ. Игроки дѣлятся на двѣ партіи: игроковъ *поля* (находящихся внѣ круга) и игроковъ *круга* (находящихся въ кругѣ). Игроки поля берутъ обыкновенный маленькій мячъ и стараются держать его такъ, чтобы игроки города не могли догадаться, у кого изъ игроковъ поля находится мячъ. Игроки поля для этого прячутъ мячъ за спиной, держать его въ карманѣ и т. п. Игрокъ, у котораго находится мячъ, улучивъ удобную минуту, кидаетъ мячъ въ одного изъ игроковъ города. Если онъ попадетъ, то запятанный идетъ въ число игроковъ поля; если же промахнется, то самъ поступаетъ въ число игроковъ города. Кинувшій мячъ игрокъ поля дѣлается игро-

комъ города и въ томъ случаѣ, если запятнанный игрокъ города успѣетъ поднять мячъ съ земли и перепятнать имъ кинувшаго мячъ игрока поля. Мячъ послѣ этого опять берутъ игроки поля, и игра продолжается до тѣхъ поръ, пока въ одной изъ партій не останется ни одного игрока.

89. Охотникъ и собаки или мячъ на повлѣ.

По жребію выбираютъ одного игрока *охотникомъ*, а остальные всѣ называются *звѣрями*. Сначала всѣ играющіе становятся въ кругъ, держась за руки; охотникъ—въ серединѣ круга, держа въ рукахъ маленькій мячъ или, что неоднократно приходилось замѣчать, лучше большой сѣрый мячъ (8—9 дюймовъ)—его удобнѣе отбивать ногами и не такъ онъ скоро можетъ куда-нибудь закатиться, особенно если игра идетъ на травѣ. Чтобы охотника чѣмъ-нибудь отличить отъ игроковъ, можно перевернуть ему фуражку козырькомъ назадъ или перевязать руку бѣлымъ платкомъ. Когда всѣ встанутъ на свои мѣста, охотникъ подкидываетъ мячъ кверху десять разъ; при седьмомъ разѣ всѣ игроки разнимаютъ свои руки и разбѣгаются по всему полю. Охотникъ, подбросивъ мячъ еще три раза, бѣжитъ за звѣрями и старается запятнать кого-либо изъ нихъ. Если это ему удалось, то запятнанный дѣлается *собакою* и обязанъ теперь помогать охотнику, т. е. подавать ему мячъ и задерживать звѣрей (не хватая ихъ, а только мѣшая бѣжать, забѣгая впередъ и разставляя руки). Когда будутъ пойманы *двѣ* собаки, то звѣри пріобрѣтаютъ право отбивать мячъ ногами. Игра дѣлается еще интереснѣе; охотникъ же теперь долженъ быть очень вни-

мателень и не кидать зря мячъ, такъ какъ ловкіе игроки звѣри очень долго могутъ его гонять по полю, перекидывая другъ къ другу, пока собаки или охотникъ не схватятъ его вновь. Когда собакъ будетъ много, охотникъ можетъ съ ними устраивать облаву на звѣрей. Раздѣливъ всѣхъ собакъ на нѣсколько отрядовъ, охотникъ приказываетъ имъ схватиться за руки, составить нѣсколько цѣпей и гнать звѣрей на охотника или составить одну общую цѣпь и, начавши съ одного конца помѣщенія, загонять звѣрей на охотника. Звѣри имѣютъ право проскакивать подъ руками или перепрыгивать черезъ руки, но разрывать цѣпь не имѣютъ права; виновные дѣлаются собаками. Собакою дѣлается звѣрь и тогда, когда вышибетъ рукой у охотника или собаки мячъ или отобьетъ его ногой, когда у охотника еще только одна собака. Собаки отнюдь не должны хватать звѣрей руками, а, составивши кругъ или цѣпь, заключить туда звѣря и не выпускать его до тѣхъ поръ, пока не придетъ охотникъ. Для отличія собакъ отъ звѣрей лучше, если бы онѣ имѣли на себѣ какой-нибудь знакъ: перевернутый картузь или перевязанную платкомъ руку. Когда всѣ звѣри стали собаками, игра кончается. Иногда пятнать звѣрей предоставляется и собакамъ.

90. Малый ножной мячъ.

На разстояніи 20—30 шаговъ другъ отъ друга чертятъ двѣ параллельныя линіи, называемыя *коновыми* линіями; пространство между ними — *полемъ*. Всѣ игроки, выбравъ себѣ двухъ предводителей и раздѣлившись на двѣ партіи, становятся на коновыя линіи и, по жребію,

рѣшаютъ, какой партіи начинать. Всѣ игроки занимаютъ мѣсто, назначенное предводителями. Въ обѣихъ партіяхъ назначаются *подавальщики*, которые должны поднимать закатившійся въ поле мячъ. Когда всѣ заняли мѣста, предводитель кладетъ на коновую черту мячъ (обыкновенный, маленькій) и сильнымъ ударомъ ноги посылаетъ его къ противной партіи. Игроки этой партіи стараются отбить мячъ тоже ногами въ поле, не допустивъ его перейти коновую линію. Если отбить не удалось, то отбивающая партія отдаетъ одного своего игрока противной партіи, который и входитъ въ число игроковъ послѣдней. Послѣ этого мячъ посылается отбивающей партіей, такъ какъ ни одна партія не имѣетъ права посылать два раза подъ рядъ. Когда въ одной партіи не останется ни одного игрока, игра кончается. Послѣ предводителей мячи посылаются остальными игроками по очереди, назначаемой предводителями. Игрокъ, схватившій мячъ руками (кромѣ подавальщика никто не можетъ брать мяча руками), идетъ въ противную партію и лишается права посылать мячъ, но не лишается права отбивать мячъ. Никто изъ игроковъ также не имѣетъ права заходить въ поле, въ противномъ случаѣ онъ лишается права посылать мячъ. Въ слѣдующихъ случаяхъ игрокъ выходитъ въ противную партію: если, посылая мячъ, промахнется, и мячъ останется на мѣстѣ; если мячъ не докатится до коновой линіи; если мячъ, не докатившись до коновой линіи, перейдетъ боковую границу. Можетъ быть еще такой случай: отбитый мячъ перейдетъ обратно коновую линію противника, то послѣдняя проигрываетъ двухъ игроковъ. Если самъ предводитель, посылая мячъ, промахнется, или мячъ перейдетъ боковую линію, или совершенно не докатится, предводи-

тель обязанъ вмѣсто себя отдать своихъ двухъ игроковъ. Игроки, перешедшіе изъ проигравшей партіи, бросаютъ мячъ наравнѣ съ прочими игроками партіи.

91. Большой ножной мячъ.

Для этой игры употребляется большой мячъ (8—9 дюймовъ) изъ тонкой красной резины, заключенный въ кожу; такіе мячи можно покупать готовые въ магазинахъ резиновыхъ издѣлій; въ крайнемъ случаѣ можно употреблять и простой большой мячъ изъ сѣрой резины. На мѣстѣ, назначенномъ для игры, отмѣчаютъ флагами продолговатый четырехугольникъ, длина котораго должна быть отъ 30 до 60 шаговъ, ширина въ половину меньше. Боковыя линіи этого четырехугольника называются *граничными* линіями, а короткія — *коновыми* или просто *кономъ*. За коновыми линіями должно быть небольшое пространство. По срединѣ граничныхъ линій ставятся еще по флагу: они отмѣчаютъ еще *среднюю* линію, которая дѣлитъ четырехугольникъ на два города (рис. 37).

Играющіе избираютъ двухъ предводителей, которые обычнымъ порядкомъ набираютъ себѣ партіи и потомъ кидаютъ жребій, кому начинать или выбирать городъ. Когда партіи заняли свои мѣста въ городахъ, предводитель партіи, которая начинаетъ игру, назначаетъ одного игрока посылать мячъ. Назначенный кладетъ мячъ на средину линіи, раздѣляющей города, и сильнымъ ударомъ ноги посылаетъ его въ городъ противниковъ, которые не имѣютъ права подходить къ предѣльной линіи ближе чѣмъ на 10 шаговъ. Игроки противной партіи стараются

или отбить мячъ обратно, или только помѣшать пройти черезъ свой конь, задержавъ его въ полѣ. Задерживать и посылать мячъ можно только ногами, но отбивать можно и руками; брать или бросать его въ поле противниковъ руками не дозволяется. Мячъ перебрасываютъ изъ города въ городъ до тѣхъ поръ, пока онъ не закатится за контовую или граничную черту. Въ первомъ случаѣ партія, пославшая мячъ, выигрываетъ два очка; во второмъ случаѣ она проигрываетъ одно очко. Какъ въ первомъ, такъ и во второмъ случаѣ мячъ посылаютъ игроки той партіи,

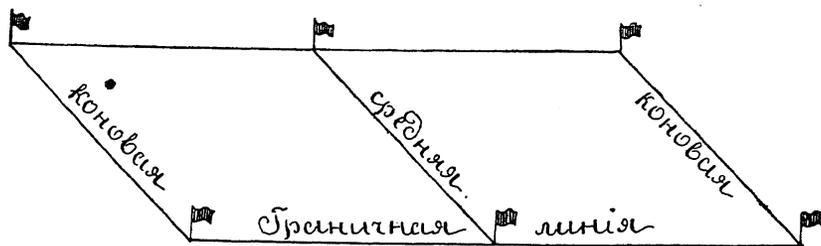


Рис. 37.

черезъ линію которой перешелъ мячъ; посылаютъ тѣмъ же порядкомъ, какъ и въ началѣ игры, только уже съ любого мѣста своего города. Игра кончается, когда у какой-нибудь партіи получается десять очковъ. Иногда просто условливаются играть опредѣленное время, по окончаніи котораго подсчитываютъ количество выигранныхъ очковъ; большее количество очковъ и даетъ выигрышъ. При игрѣ еще надобно наблюдать слѣдующее: игроки могутъ быть только въ своемъ городѣ; игрокъ же, перешедшій среднюю линію, проигрываетъ одно очко, которое, какъ и во всѣхъ другихъ случаяхъ выигрыша, засчитывается въ число выигранныхъ очковъ противной партіи; всѣ игроки

должны бить по мячу въ очередь, опредѣленную предводителемъ, отбивать же мячъ, гнать его и толкать, когда онъ катится по землѣ, имѣеть право всякій игрокъ; мячъ можно брать руками только тогда, когда его нужно взять, чтобы послать въ городъ противной партіи, или поднять и внести въ поле игры; при всякомъ посыланіи мяча, которое дѣлается въ началѣ игры и послѣ прохождения мяча черезъ коновую или граничную линію, игроки противной партіи не должны подходить къ нему ближе чѣмъ на 10 шаговъ; если игрокъ въ началѣ игры, посылая мячъ, промахнется, то его партія проигрываетъ одно очко; если мячъ послѣ посыланія его упадетъ и останется въ городѣ посланной партіи, то она проигрываетъ очко.

92. Городъ за городомъ.

Избираются два предводителя, которые набираютъ себѣ партіи и кидаютъ жребій, кому быть въ *поль* и кому *дома*. На одномъ концѣ помѣщенія отводятъ мѣсто для *дома*, а въ другомъ концѣ—мѣсто для послѣдняго города; между послѣднимъ городомъ и домомъ чертятъ еще два или болѣе городовъ (зависитъ отъ условія и величины помѣщенія). Остальное все пространство называется *полемъ* и въ немъ становятся игроки поля (рис. 38). Игроки дома стараются рядомъ послѣдовательныхъ перебѣжекъ изъ одного города въ другой добѣжать до послѣдняго города и такимъ образомъ выиграть игру. Игроки же поля стараются запятнать перебѣгающихъ игроковъ дома, такъ какъ тогда они сами дѣлаются игроками дома. Когда всѣ встали на свои мѣста, одинъ изъ игроковъ дома, по на-

значенію предводителя, становится на томъ мѣстѣ своего дома, откуда удобнѣе кинуть мячъ подальше отъ перваго города, и, подбросивъ мячъ, кидаетъ его въ поле. Игроки поля ловятъ его и кричатъ: „пойманъ“! Тогда назначенные предводителемъ игроки дома (двое или трое) бѣгутъ въ слѣдующій городъ, а игроки поля стараются ихъ запятнать. Если игрокъ поля промахнулся, то мячъ передается партіи дома, которая снова мечетъ мячъ, а вновь назначенные игроки снова перебѣгаютъ въ 1-й городъ, а находившіеся въ этомъ городѣ во 2-й, и игра продолжается до тѣхъ поръ, пока хотя одинъ игрокъ не встанетъ въ послѣднемъ городѣ; тогда игра кончается. Если же въ какую-нибудь перебѣжку игрокъ дома будетъ запятнанъ, то партія поля дѣлается партіей дома, а партія дома становится партіей поля. Партіи мѣняются мѣстами, и игра продолжается тѣмъ же порядкомъ. При слѣдующей смѣнѣ партій первая партія имѣетъ право занять принадлежащія ей города тѣми лишь игроками, которые въ нихъ были ранѣе.

Игроки поля могутъ перебрасывать и передавать другъ другу пойманный мячъ и могутъ не ловить мяча, брошеннаго за предѣлы игры; въ такомъ случаѣ его поднимаетъ и снова бьетъ тотъ же игрокъ дома. Игроки поля могутъ метать въ игроковъ дома только одинъ разъ въ каждую перебѣжку, при чемъ игроки дома не имѣютъ права вы-

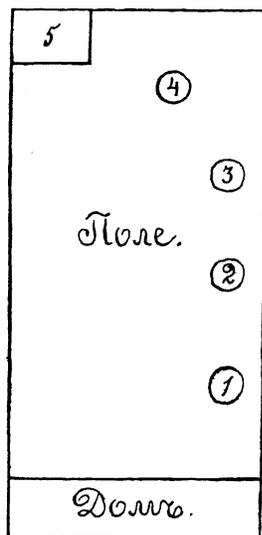


Рис. 38.

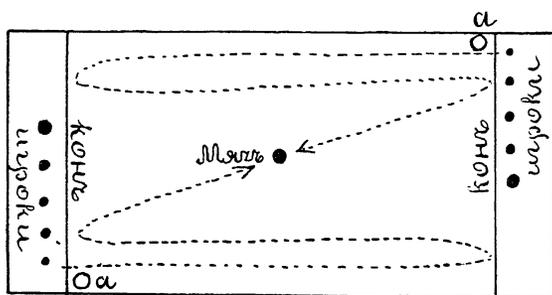
бѣгать изъ дома и городовъ прежде, чѣмъ будетъ крикнуто: „пойманъ“! Въ каждую перебѣжку можно занимать только одинъ изъ слѣдующихъ городовъ. Городъ считается взятымъ только тогда, когда въ послѣднюю перебѣжку не запятнали ни одного игрока дома; если же какой-нибудь игрокъ дома былъ запятнанъ, то городъ не считается взятымъ. Игроки дома кромѣ тѣхъ, которые бѣгутъ въ города, не имѣютъ право выходить въ поле.

93. Перебѣжки: 1) съ мячомъ.

На противоположныхъ концахъ помѣщенія проводятъ двѣ черты (коновья), по срединѣ же поля, на равномъ разстояннн отъ нихъ, отмѣчаютъ чѣмъ-нибудь мѣсто для мяча (большого изъ сѣрой резины). Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, съ предводителемъ въ каждой, и становятся каждыя на своей чертѣ, при чемъ предводители каждому игроку назначаютъ очередь; обыкновенно начинаютъ съ самыхъ маленькихъ, и послѣдній бѣжитъ предводитель.

Когда игроки разставлены, одинъ изъ предводителей громко кричитъ, ударяя въ ладоши: разъ, два, три! При послѣднемъ счетѣ назначенные игроки изъ противоположныхъ партій бѣгутъ, каждый по правой сторонѣ поля, къ чертѣ противниковъ, наступаютъ на нее ногою, оттуда бѣгутъ обратно къ своей чертѣ и отъ нея къ мячу, на срединѣ поля (рис. 39). Игрокъ, прибѣжавшій первымъ, выигрываетъ своей партіи одно очко; кромѣ этого онъ можетъ взять мячъ въ руки и кинуть его къ игрокамъ противоположной партіи, стараясь кинуть такъ, чтобы мячъ

прошелъ черезъ коновую черту. Если это удалось, то его партія выигрываетъ еще одно очко. Но обыкновенно это удается рѣдко, такъ какъ партія, стоящая на кону, куда кидаютъ мячъ, имѣетъ право его отбивать и руками и ногами, лишь не выходя за черту. Отбитіе мяча не влечетъ за собою никакихъ послѣдствій ни для той, ни для другой партіи. Послѣ этого бѣжавшіе игроки расходятся по своимъ партіямъ и становятся позади всѣхъ своихъ игроковъ.



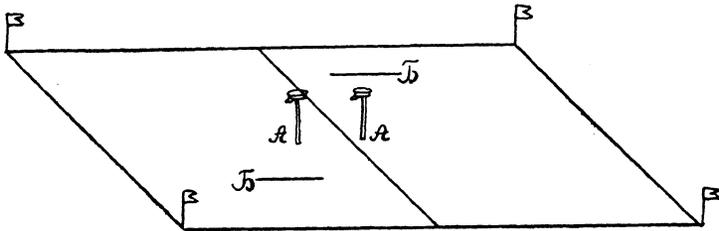
----- Путь перебѣгающихъ игроковъ.
а а - Надсмотрщики

Рис. 39.

Затѣмъ командуетъ другой предводитель: разъ, два, три! и новая пара игроковъ перебѣгаетъ такимъ же образомъ съ своей черты на конъ противника, обратно на свою черту и къ мячу. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока какая-либо изъ партій не выиграетъ условленное число очковъ; по большей части играютъ такъ, чтобы число очковъ равнялось числу игроковъ каждой партіи. Иногда, во избѣжаніе споровъ, еще назначаются въ каждой партіи *надсмотрщики*, которые становятся около коновой черты противной партіи и наблюдаютъ, чтобы игроки добѣгали до своей коновой черты.

94. Перебѣжки: 2) съ фуражками.

По срединѣ поля игры проводятъ черту, а шага на два отъ нея ставятъ два кола (по обѣ стороны черты), на которые въ игрѣ и надѣваютъ свои фуражки игроки, назначенные къ перебѣжкѣ. По знаку, данному однимъ изъ предводителей, одинъ изъ игроковъ бѣжитъ къ своему колу, надѣваетъ на него свою фуражку и скорѣе обратно бѣжитъ на свой конь *). Въ то же время игрокъ



А. - Колы для фуражекъ.
Б. - Линіи плѣна.

Рис. 40.

изъ другой партіи старается догнать перваго и запятнать его (рис. 40). Если первый будетъ запятнанъ, то онъ дѣлается плѣннымъ и идетъ на поле второй партіи и становится шагахъ въ двухъ отъ ихъ кола на линіи плѣна; при слѣдующей перебѣжкѣ можно освободить плѣнныхъ, перебѣжавши среднюю черту и ударивъ по рукѣ или ближайшаго плѣннаго или дотронувшись рукою до кола противной партіи и благополучно (незапятнаннымъ) возвратясь на

*) Игроку, который вѣшаетъ свою фуражку, кажется ближе бѣжать на 4 шага, но на самомъ дѣлѣ онъ долженъ потерять нѣкоторое время, чтобы повѣсить фуражку.

свой конь. Если первый во время перебѣжки не будетъ запятнанъ, то игроки опять расходятся на коновыя черты и опять, по знаку другого предводителя, бѣгутъ въ такомъ порядкѣ: надѣвавшій фуражку теперь уже догоняетъ, а догонявшій въ первой перебѣжкѣ, надѣваетъ свою фуражку на свой колъ. Если и эта перебѣжка окончилась благополучно, то игроки снова расходятся и теперь первый долженъ снять свою фуражку и возвратиться благополучно на конь. Если онъ опять не былъ запятнанъ, то въ слѣдующую перебѣжку долженъ снять свою фуражку второй игрокъ. Послѣ этого бѣжитъ другая пара игроковъ. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не будетъ извѣстнаго количества плѣнныхъ или когда всѣ игроки одной партіи не будутъ пойманы.

95. Блуждающій мячъ.

Всѣ играющіе, кромѣ одного, становятся кругомъ, на разстояніи одного шага другъ отъ друга, и передаютъ съ рукъ на руки большой мячъ. Игрокъ же, которому досталось водить, бѣгаетъ вокругъ круга и старается догнать мячъ и ударить по немъ рукою. Если это ему удалось, то онъ становится на мѣсто того игрока, въ рукахъ котораго былъ тронутъ мячъ. Попавшійся же игрокъ идетъ водить. Онъ становится противъ игрока, держащаго мячъ, и, когда тотъ скажетъ: разъ, два, три! и передастъ мячъ, бѣжитъ за мячомъ, стараясь его ударить. Передающіе мячъ стараются обмануть водящаго и, какъ только онъ догоняетъ мячъ, вдругъ быстро начнутъ передавать мячъ въ обратную сторону. Если игроки ловкіе, то во-

дящему очень долго приходится побѣгать, прежде чѣмъ онъ дотронется до мяча. Передавать мячъ черезъ нѣсколькихъ игроковъ или перебрасывать его не дозволяется: виновные идутъ водить. Водить идетъ также и игрокъ, уронившій мячъ; водящему же не дозволяется входить въ кругъ или толкать подъ руки игроковъ. Игра очень интересная и оживленная.

96. Станъ и плѣнь.

На *длинныхъ* концахъ помѣщенія отмѣчаютъ мѣста для двухъ *становъ*, пространство между ними называется *полемъ*. По срединѣ каждого стана отмѣчаютъ еще небольшія черты—*линіи плѣна*. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, съ предводителемъ въ каждой, и становятся на линіяхъ своихъ становъ (рис. 41). Предводители распредѣляютъ очередь между игроками, кому бить, и потомъ мечутъ жребій между собою, какой партіи начинать. Игрокъ той партіи, которой досталось начинать, беретъ обыкновенный маленькій мячъ и бросаетъ его въ игроковъ противнаго стана, стараясь запятнать кого-либо; если это удалось, запятнанный дѣлается плѣннымъ и долженъ идти въ станъ противниковъ и стать на линію плѣна. Если же игрокъ промахнулся, то самъ идетъ въ число плѣнныхъ противнаго стана. Далѣе мячъ мечетъ игрокъ другого стана, при чемъ онъ можетъ метать не только въ противниковъ, но и въ своего игрока, стоящаго на линіи плѣна. Если онъ попадетъ въ своего игрока, тотъ считается свободнымъ и бѣжитъ къ своему стану, но его въ это время могутъ запятнать игроки противнаго стана, и тогда онъ снова дѣлается плѣннымъ. Ме-

таніе въ плѣннаго не считается, и эта же партія имѣетъ право снова метать въ противниковъ. Всякій игрокъ, котораго коснется брошенный мячъ, считается плѣннымъ, вслѣдствіе чего игроки и не могутъ отбивать летящій мячъ; право это дается лишь одному предводителю, который можетъ безнаказанно отбивать мячъ и выходить въ поле, остальные же игроки выходить въ поле не могутъ, такъ какъ предводители внимательно слѣдятъ за этимъ и пятнаютъ мячомъ всякаго неосторожнаго игрока противной партіи и, въ случаѣ

удачи, берутъ его въ плѣнъ. Когда очень много накопится плѣнныхъ, около нихъ допускается ставить особыхъ *сторожей*, которымъ разрешается такъ же отбивать безнаказанно, какъ

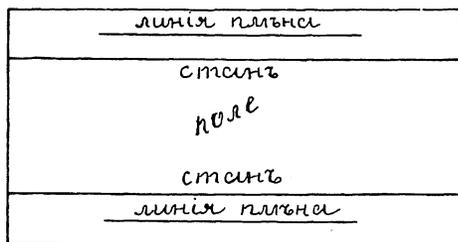


Рис. 41.

и предводителю, летящій въ плѣнныхъ мячъ. Если мечетъ предводитель и промахнется, то онъ самъ не идетъ въ плѣнъ, а отдаетъ за себя двухъ плѣнныхъ или двухъ игроковъ своей партіи. Предводителемъ предоставляется еще одно право—ловить на лету мячъ противника; пойманный такимъ образомъ мячъ сразу даетъ выигрышъ его партіи. Обыкновенно же игра кончается, когда всѣ игроки одной партіи находятся въ плѣну. Игра эта особенно нравится мальчикамъ, тѣмъ болѣе, что ее можно назвать: *Буры и англичане, Турки и русскіе* и т. п. или просто: *Война*.

97. Перестрѣлка.

Играющіе, раздѣлившись на двѣ партіи, съ предводителемъ въ каждой, становятся на концахъ мѣста для игры, другъ противъ друга. Впереди каждой партіи очерчиваютъ небольшой кружокъ или чѣмъ-нибудь отмѣчаютъ мѣсто— это *передовой постъ* (рис. 42). Средина между этими двумя передними постами занимаетъ *среднимъ* постомъ. Начинаютъ игру предводители. Они становятся на передніе посты, а ихъ партіи располагаются какъ попало за ними. Одинъ изъ предводителей, по жребію, начинаетъ игру



Рис. 42.

тѣмъ, что беретъ мячъ и, не сходя съ передняго поста, старается попасть мячомъ въ проводителя противной партіи, также стоящаго на переднемъ посту; игрокъ, въ котораго бьютъ, можетъ увертываться отъ удара, но сходить съ мѣста (съ поста) не имѣетъ права. Если бьющій промахнется, то мячъ поступаетъ въ руки его противника, который въ свою очередь бьетъ уже въ него. Стоящіе сзади игроки стараются изловить мячъ на лету или послѣ перваго скачка отъ земли, когда онъ, будучи брошенъ въ ихъ игрока, пролетитъ мимо; если это имъ удастся, то ихъ игрокъ, стоящій на переднемъ посту, получаетъ право стать теперь на средній постъ и бить уже

оттуда *). Когда одинъ изъ предводителей будетъ запятнанъ, его мѣсто заступаетъ слѣдующій игрокъ, который и вступаетъ въ перестрѣлку съ враждебнымъ предводителемъ. Побитый же предводитель становится въ ряды игроковъ своей партіи и помогаетъ ей ловить мячъ. Когда и второй игрокъ будетъ сбитъ, выступаетъ третій, четвертый и т. д. до тѣхъ поръ, пока кому-нибудь не удастся сбить враждебнаго предводителя, на мѣсто котораго выступаетъ другой игрокъ его партіи. Къ концу опредѣленнаго времени считаютъ, сколько человѣкъ было выбито съ той и другой стороны, и та партія, у которой выбито меньше игроковъ, считается побѣдительницею.

98. Мячъ-перепрыжка (лягушка).

На ровной площадкѣ чертится четырехугольникъ длиною шаговъ 40, шириною 20. По срединѣ короткихъ сторонъ вбиваютъ по небольшому столбику аршина полтора вышиною и привязываютъ къ нему веревку, которая дѣлитъ весь четырехугольникъ на два поля (рис. 43). Играющіе дѣлятся на двѣ партіи и становятся лицомъ къ лицу по обѣ стороны веревки, каждая въ своемъ городѣ. Одинъ изъ играющихъ беретъ большой сѣрый 8-дюймовый резиновый мячъ, кидаетъ его на землю и послѣ скачка его даетъ ему сильный ударъ ладонью сверху, шлепаетъ его (отчего это игра и носить еще названіе *шлепанки*) такъ, чтобы мячъ, снова ударившись о землю, перелетѣлъ

*) Уходить съ средняго поста онъ теперь можетъ только тогда, когда будетъ сбитъ его противникъ или онъ самъ.

затѣмъ веревку и упаль въ противномъ городѣ. Противники, выждавъ, когда мячъ упадетъ въ ихъ городѣ и снова подпрыгнетъ, отбиваютъ его также шлепкомъ къ землѣ такъ, чтобы онъ опять перелетѣлъ веревку и упаль въ противномъ городѣ. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока какая-нибудь партія не сдѣлаетъ ошибки, за что противная партія и засчитываетъ себѣ въ выигрышъ одно очко. Ошибки могутъ быть такія: если мячъ сдѣлаетъ въ

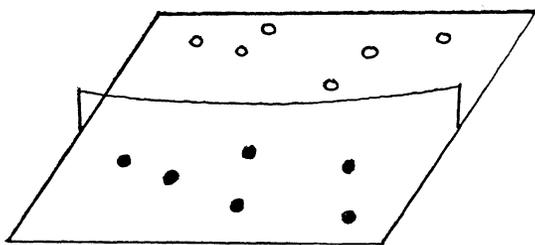


Рис. 43.

какомъ - либо городѣ два скачка подъ рядъ—мячъ долженъ касаться земли въ одномъ и томъ же городѣ одинъ разъ; если мячъ послѣ удара ладонью коснется земли въ чужомъ

городѣ, а не въ своемъ; если мячъ прошелъ подъ веревку; если партія отбила мячъ за границу игры или допустила мячу выйти изъ своего города, при чемъ мячъ, упавшій изъ чужого города и затѣмъ первымъ же скачкомъ вышедшій за границу города, можетъ быть принимающей партіей снова введенъ въ свой городъ, если только онъ не успѣетъ сдѣлать второго скачка за границею игры; поэтому играющимъ разрѣшается въ такомъ случаѣ выходить изъ города; но если мячъ вылетитъ изъ собственнаго города отъ своего же удара, то такой мячъ уже не возвращается, и партія проигрываетъ очко; не допускается также подбрасывать мячъ снизу, отбивать его обѣими руками и ловить или задерживать какимъ-либо другимъ способомъ. Когда произошла какая-нибудь ошибка,

то мячъ вводится въ игру снова свободнымъ ударомъ съ той стороны, гдѣ нарушено было правило. Партія, насчитавшая у себѣ впередъ 10 очковъ выигрыша, кончаетъ игру и выигрываетъ.

99. Война алой и бѣлой розы.

На *длинныхъ* концахъ поля для игры проводятъ двѣ черты, обозначая ими два города; разстояніе между городами не менѣе 30—40 шаговъ. По срединѣ поля между городами проводятъ еще третью черту, означающую границу двухъ противныхъ лагерей. Всѣ игроки раздѣляются на двѣ партіи и каждому дается свой флагъ; у одной партіи

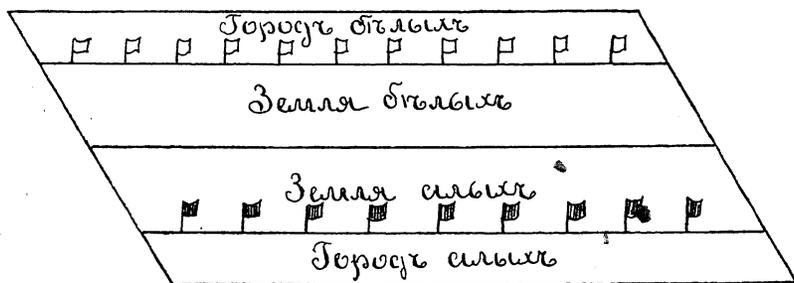


Рис. 44.

флаги *красные*, а у другой *бѣлые* (рис. 44). Флаги въ каждой партіи необходимо чѣмъ-нибудь отмѣчать, лучше всего номерами, чтобы каждый игрокъ зналъ свой номеръ флага. Въ каждой партіи игроки условливаются въ началѣ игры, кому быть *защитниками* флаговъ и кому *нападающими*; черезъ нѣсколько времени они могутъ мѣняться ролями. Такое распредѣленіе дѣлается на тотъ случай, чтобы не

оставить своихъ флаговъ безъ защиты, что весьма возможно, когда играющіе слишкомъ увлекутся преслѣдованіемъ и нападеніемъ.

Нападающіе каждой партіи стараются забѣжать въ непріятельскія владѣнія, отвлечь противника и завладѣть его флагомъ, не давъ запятнать себя на непріятельской землѣ. Предъ началомъ игры всѣ игроки выставляютъ свои флаги на линіи своего города. Если игрокъ благополучно завладѣетъ непріятельскимъ флагомъ, т.-е., схвативши флагъ, убѣжитъ незапятнаннымъ за среднюю черту въ свои владѣнія, то онъ ставитъ взятый флагъ на линію своего города, а хозяина захваченнаго флага объявляетъ своимъ плѣнникомъ, и тотъ временно выходитъ изъ игры. Если же игрокъ будетъ запятнанъ на чужой землѣ, то онъ долженъ стоять на томъ мѣстѣ, гдѣ его запятнали, до тѣхъ поръ, пока кто-нибудь изъ товарищей не выручитъ его ударомъ по рукѣ. Вырученный снова вступаетъ въ ряды своей партіи (рис. 45). Если кому-нибудь удастся выручить флагъ своей партіи изъ непріятельскаго города, то онъ тѣмъ самымъ выручаетъ и хозяина флага, который и вступаетъ снова въ игру. Проигравшей считается партія, флаги которой всѣ будутъ забраны непріателемъ. Пятнать противниковъ въ ихъ городѣ не дозволяется, виновный въ этомъ самъ считается запятнаннымъ. Защитники обязаны охранять не только свои флаги, но и флаги товарищей, отправившихся нападать въ непріятельскую землю.

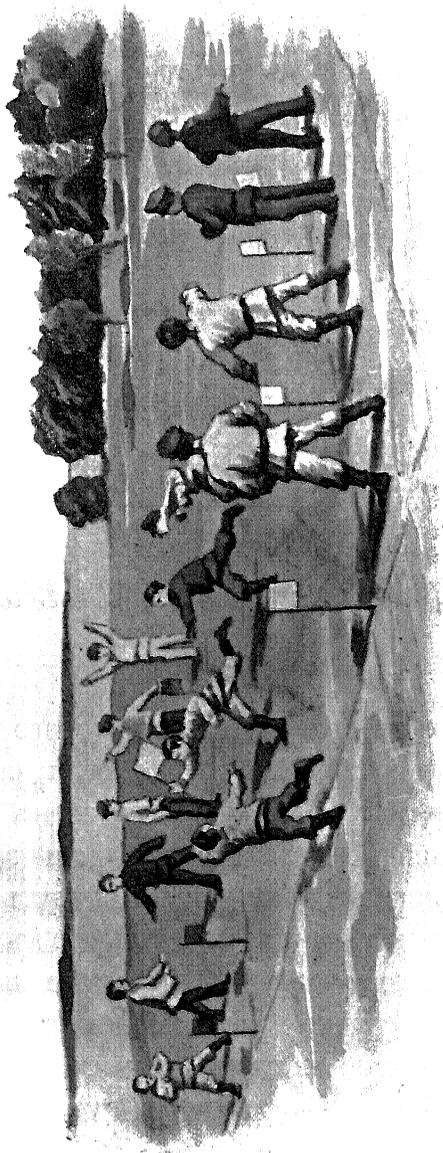
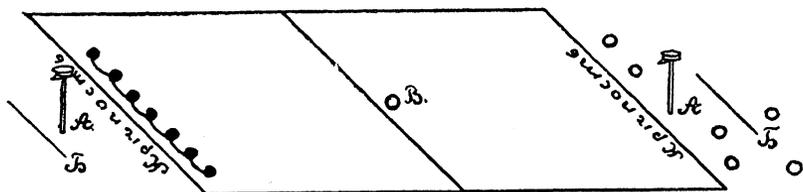


Рис. 45.

100. Крѣпость.

Игроки раздѣляются на двѣ партіи. По срединѣ поля проводятъ черту, служащую границею двухъ враждебныхъ партій. Игру начинаетъ одинъ изъ игроковъ какой-нибудь партіи, который переходитъ свою границу и старается добраться до непріятельскаго кона (крѣпости), на шагъ



А - Колы съ фуражкой.
 Б - Линія плѣна
 В - Игрокъ, идущій брать крѣпость.

Рис. 46.

отъ котораго вбивается колъ, до котораго и долженъ дотронуться нападающій. Еще лучше, если на колъ будетъ повѣшена фуражка, которую и долженъ сшибить или снять нападающій. Въ это время игроки защищающагося кона, схватившись за руки, цѣпью, бѣгутъ навстрѣчу нападающему игроку, стараясь загнать его къ средней чертѣ; назадъ, за среднюю черту на свое поле, нападающій, перешедшій свою границу, уже не имѣетъ права возвращаться, въ противномъ случаѣ онъ считается плѣннымъ и идетъ въ непріятельскую крѣпость, гдѣ и становится около кола; во второе нападеніе можно его и выручить, снявъ или сбивъ благополучно фуражку (рис. 46). Если цѣпи игроковъ

не удается загнать нападающего за среднюю черту, то они стараются окружить его, и крайніе въ цѣпи игроки имѣютъ право запятнать его, послѣ чего онъ считается плѣннымъ, но запятнать его нужно сразу, одновременно двумъ крайнимъ игрокамъ, что довольно трудно, а лучше всего окружить нападающего кольцомъ, схватившись за руки. Пойманный такимъ образомъ тоже считается плѣннымъ. Но нападающій имѣетъ право и прорвать цѣпь, поэтому въ середину ея лучше всего ставить самыхъ сильныхъ игроковъ. Оторвавшуюся, меньшую часть цѣпи нападающій имѣетъ право взять себѣ въ плѣнъ. Сбившій благополучно фуражку также имѣетъ право или освободить всѣхъ своихъ плѣнныхъ или же взять въ плѣнъ любого игрока противной партіи. Цѣпь не имѣетъ права идти навстрѣчу нападающему раньше, чѣмъ тотъ не перейдетъ за среднюю черту.

Послѣ этого очередь нападать принадлежитъ второй партіи. Игра кончается, когда игроки какой-либо партіи всѣ будутъ въ плѣну.

101. З м ѣ я.

По жребію избираются пять игроковъ, которые должны изображать *змѣю*; посрединѣ помѣщенія для игры обозначаютъ *домъ змѣи*, а по концамъ помѣщенія двѣ черты, которыя обозначаютъ два города; пространство между ними—*поле*. Выбранные пять игроковъ избираютъ изъ среды своей *голову* змѣи и *хвостъ*, остальные изображаютъ *туловище* (рис. 47).

Игроки, изображающіе змѣю, схватываются за руки имѣя по краямъ цѣпи голову и хвостъ, и выходятъ въ

поле. Въ это время остальные игроки должны перебѣжать поле изъ одного города въ другой. Змѣя преслѣдуетъ ихъ, и голова и хвостъ имѣютъ право пятнать перебѣгающихъ. Если змѣѣ удалось кого-нибудь запятнать, то игроки, составляющіе ее, сейчасъ же отпускаютъ свои руки и скорѣе бѣгутъ къ себѣ въ домъ, такъ какъ теперь уже всѣ игроки имѣютъ право ихъ ловить. Голова же должна защищать игроковъ змѣиной цѣпи, такъ какъ ее нельзя пятнать, а наоборотъ, голова всегда имѣетъ право

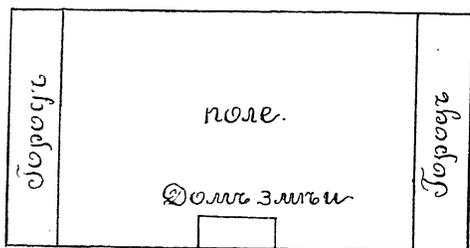


Рис. 47.

пятнать игроковъ. Запятнанный змѣею игрокъ не имѣетъ права убѣгать въ городъ, а долженъ идти въ домъ змѣи. Если же въ то время, когда игроки змѣиной цѣпи бѣгутъ въ домъ, они будутъ

запятнаны, то въ слѣдующій выходъ змѣи изъ дома они уже не имѣютъ права выходить, и змѣя уже выходитъ только съ четырьмя или тремя игроками. Впрочемъ, если пойманныхъ змѣею много, то можно дѣлать размѣнъ, причемъ за каждого игрока змѣиной цѣпи надо отдать по два плѣнныхъ игрока, тогда снова змѣя выходитъ въ полномъ составѣ. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока не будутъ пойманы всѣ игроки или же голова не останется одна.

102. Змѣя и ежъ.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, одна становится посрединѣ поля и, схватившись за руки, изображаетъ *змѣю*, при чемъ въ серединѣ цѣпи ставятся самые сильные игроки. Изъ другой партіи выходитъ одинъ игрокъ, изображающій *ежа*, и быстро бѣжитъ навстрѣчу *змѣѣ*, стараясь разорвать цѣпь; если ему это удастся, то вся меньшая оторванная часть *змѣи* должна идти въ другую партію, если же разорвать не удалось, то самъ этотъ игрокъ идетъ въ составъ этой партіи. Послѣ этого *змѣю* уже изображаетъ вторая партія, а изъ первой выходитъ *ежъ* и также старается разорвать цѣпь; если же при этомъ будутъ оторваны вмѣстѣ съ игроками этой второй партіи и попавшіеся въ плѣнъ игроки первой партіи, то они уже совсѣмъ выходятъ изъ игры. *Ежа* изображаютъ по очереди всѣ игроки, плѣнные въ счетъ не идутъ. Игра кончается, когда игроки одной партіи всѣ перейдутъ въ другую или выйдутъ изъ игры.

103. Удавь и звѣри.

Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, одна изображаетъ собою *удава* и, схватившись за руки, составляетъ цѣпь; другая партія изображаетъ *звѣрей* и разсыпается по всему полю. *Змѣя-удавъ* гоняется за *звѣрями*, стараясь окружить *звѣря* и завернуться кругомъ него; пойманный такимъ образомъ *звѣрь* считается *свѣденымъ* и выходитъ изъ игры; разрывать цѣпь *звѣрямъ* не полагается. Игра кон-

чается, когда всѣ звѣри будутъ съѣдены. Послѣ этого партіи мѣняются ролями. Иногда условливаются, во сколько времени должны быть пойманы всѣ звѣри, и какая партія сдѣлаетъ это скорѣе, та и выиграла.

104. Змѣя линяеть.

Для игры необходима ровная площадка, покрытая травой, такъ какъ случается, что оторванные игроки падаютъ на землю. Всѣ игроки схватываются за руки, и передовой игрокъ тянетъ за собою цѣпь, стараясь быстрыми неожиданными движеніями разорвать цѣпь; оторванные игроки („старая кожа“) выходятъ изъ игры; игра кончается, когда въ цѣпи остаются только сильные игроки.

105. Колдунъ.

Проводятъ двѣ черты, означающія два *города*, и посрединѣ чертятъ *домъ* колдуна, котораго изображаетъ одинъ изъ игроковъ по жребію, всѣ остальные—*крестьяне*. По знаку колдуна: разъ, два, три! играющіе перебѣгаютъ изъ одного города въ другой, а колдунъ въ это время выходитъ изъ своего дома и пятнаетъ перебѣгающихъ. Первый запятнанный дѣлается *сторожемъ* и долженъ защищать плѣнныхъ, которыхъ во вторую перебѣжку имѣютъ право выручать перебѣгающіе. Для того, чтобы выручить плѣннаго, нужно ударить его по рукѣ (рис. 48).

Сторожъ защищаетъ плѣнныхъ и имѣетъ право пятнать тѣхъ, кто пытается выручить плѣннаго, а также и

самихъ освобожденныхъ. Плѣнныхъ нельзя освобождать въ ту перебѣжку крестьянъ изъ одного города въ другой, во время которой они были взяты въ плѣнъ.

Освободившій плѣннаго, запятнанный на пути къ городу, становится вмѣстѣ съ освобожденнымъ имъ игрокомъ снова плѣннымъ. Никто изъ игроковъ не имѣетъ права, пришедши въ городъ, снова выходить изъ него, пока колдунъ не скажетъ снова: разъ, два, три! Черезъ

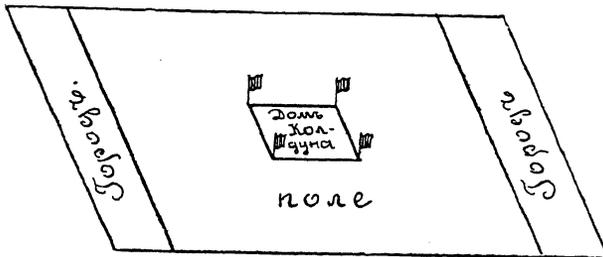


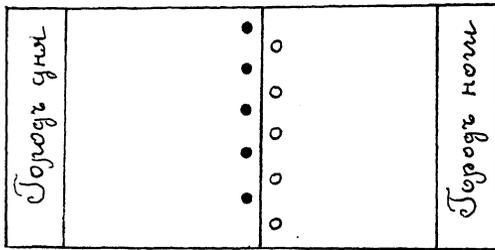
Рис. 48.

домъ колдуна перебѣгать нельзя, виновный дѣлается плѣннымъ. Когда наберется очень много плѣнныхъ, колдунъ имѣетъ право назначить себѣ еще нѣсколько сторожей. Игра кончается, когда въ плѣну находится условленное число игроковъ или же когда всѣ переловлены.

106. День и ночь А.

Отдѣляютъ два города и по срединѣ между ними проводятъ черту. Всѣ играющіе дѣлятся на двѣ партіи— партію *ночи* и партію *дня*, съ предводителями въ каждой. Послѣ этого каждая партія избираетъ себѣ домъ, и игроки становятся около средней линіи на разстояніи шага стъ

нея, при чемъ каждая партія располагается такъ, чтобы за своей спиной имѣть среднюю линію, а передъ лицомъ—домъ противной партіи. Разстояніе между стоящими игроками не должно быть болѣе двухъ вытянутыхъ рукъ (рис. 49). Когда всѣ встали на свои мѣста, предводители партій помѣщаются по бокамъ средней линіи и по очереди подбрасываютъ кверху дощечку, окрашенную съ одной стороны въ черный цвѣтъ. Когда дощечка упадетъ



○ игроки партіи дня.
● " " ночи.

Рис. 49.

на землю, предводитель, бросивъ ее, смотритъ, какою стороною она упала кверху, и громко кричитъ, напр., день! (если дощечка лежитъ бѣлою стороною). Тогда партія дня тихонько оборачивается и старается незамѣтно проскользнуть къ своему дому въ промежуткахъ между игроками партіи ночи. Игроки же партіи ночи стараются ихъ запятнать, при чемъ ни сходить съ мѣста, ни оборачиваться имъ не дозволяется. Запятнанные становятся плѣнными и входятъ въ составъ запятнавшей ихъ партіи или же, смотря по условію, совсѣмъ выходятъ изъ игры. Послѣ этого игроки снова становятся по своимъ мѣстамъ, и дощечку кидаетъ уже предводитель другой партіи. По предварительному соглашенію между предводителями, дозволяется перебѣгающихъ не только пятнать, но и ловить, для чего можно сойти съ своего мѣста и преслѣдовать бѣгущихъ до ихъ города, но оглядываться ни въ какомъ

на землю, предводитель, бросивъ ее, смотритъ, какою стороною она упала кверху, и громко кричитъ, напр., день! (если дощечка лежитъ бѣлою стороною). Тогда партія дня тихонько оборачивается и старается незамѣтно проскольз-

случаѣ не позволяется: виновные дѣлаются плѣнниками противной партіи. Игра кончается, когда въ одной какой-нибудь партіи не останется ни одного игрока. Иногда эта игра ведется упрощеннымъ способомъ: партіи становятся около средней черты не спиною другъ къ другу, а лицомъ, имѣя свой городъ у себя за спиною; когда партіи достанется бѣжать, она оборачивается и бѣжить въ свой городъ.

107. День и ночь Б.

Поле для игры точно такое же, какъ и въ предыдущей игрѣ, лишь нѣтъ черты по срединѣ. Играющіе раздѣляются на двѣ партіи съ предводителями въ каждой, одна также называется партіей *дня*, другая—*ночи*, при чемъ по окончаніи одной партіи названіями мѣняются (нападающая партія всегда называется *днемъ*). Для игры необходимъ большой мячъ и небольшая табуретка или столбикъ (см. игру *Шаръ-баба*). Когда партіи разойдутся по своимъ городамъ, то партія ночи ставитъ передъ своимъ городомъ, шагахъ въ пяти отъ коновой черты, табуретъ и на него кладетъ мячъ. Предводитель этой партіи назначаетъ челоуѣкъ пять-шесть охранять мячъ, или *мѣсяцъ*, располагая ихъ кругомъ мяча (рис. 50), а остальнымъ игрокамъ быть въ запасѣ въ городѣ и въ случаѣ нужды поддерживать защитниковъ мѣсяца, выбѣгая изъ города и пятная нападающихъ. Когда партія ночи приготовилась и увѣдомила объ этомъ партію дня, на нее двигается отрядъ игроковъ партіи дня. Предводитель этой партіи или назначенный имъ игрокъ, который долженъ отличаться чѣмъ-либо отъ другихъ игроковъ, напр., цвѣтною перевязкою черезъ плечо

или платкомъ, повязаннымъ на рукѣ, становится впереди наступающаго отряда и ведетъ его къ городу ночи. Этотъ игрокъ называется *солнцемъ* и одинъ только изъ всей партіи дня имѣетъ право пятнать игроковъ партіи ночи, тогда какъ всѣ игроки партіи ночи имѣютъ право пятнать всѣхъ игроковъ партіи дня, кромѣ солнца,—отъ него они сами должны убѣгать. Приблизившись къ мячу и дотронувшись до него рукою, солнце имѣетъ право ловить игроковъ ночи, такъ какъ только съ этого момента собственно и начинается игра. Отгоняя защитниковъ мѣсяца, солнце тѣмъ самымъ помогаетъ слѣдуемымъ за нимъ игрокамъ своей партіи схватить мячъ и унести его къ себѣ въ городъ. Отсюда еще и другое названіе игры: Похищеніе Діаны*). Защитники же мѣсяца стараются отвлечь вниманіе солнца и запятнать нападающихъ игроковъ дня. Солнцу нужно быть очень внимательнымъ и не увлекаться преслѣдованіемъ защитниковъ мѣсяца, такъ какъ тѣмъ самымъ онъ часто оставляетъ беззащитными своихъ игроковъ и ихъ легко переловятъ. Запятнанные солнцемъ игроки ночи и запятнанные защитниками мѣсяца игроки дня выходятъ изъ игры до конца игры. Когда весь отрядъ нападающихъ будетъ запятнанъ, а мѣсяцъ не взятъ, то солнце возвращается опять въ свой городъ, беретъ снова отрядъ игроковъ дня и снова нападаетъ на защитниковъ до тѣхъ поръ, пока у него въ партіи не останется одинъ игрокъ; тогда игра считается проигранною партіей дня, и партіи мѣняются названіями и ролями. Если же нападающимъ удастся схватить мячъ и благополучно незапятнанными донести его до своего города, то побѣда счи-

*) Діана—мѣсяцъ.

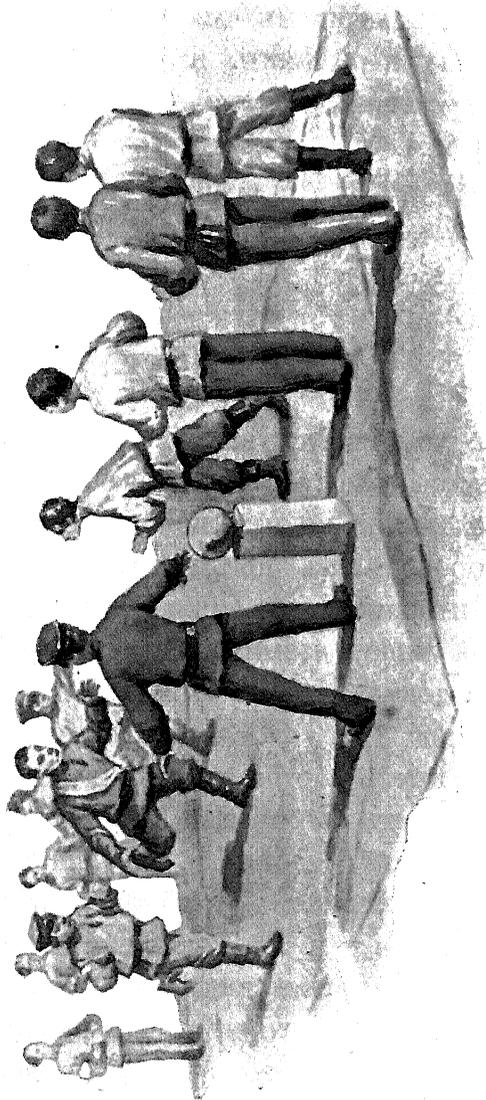


Рис. 50.

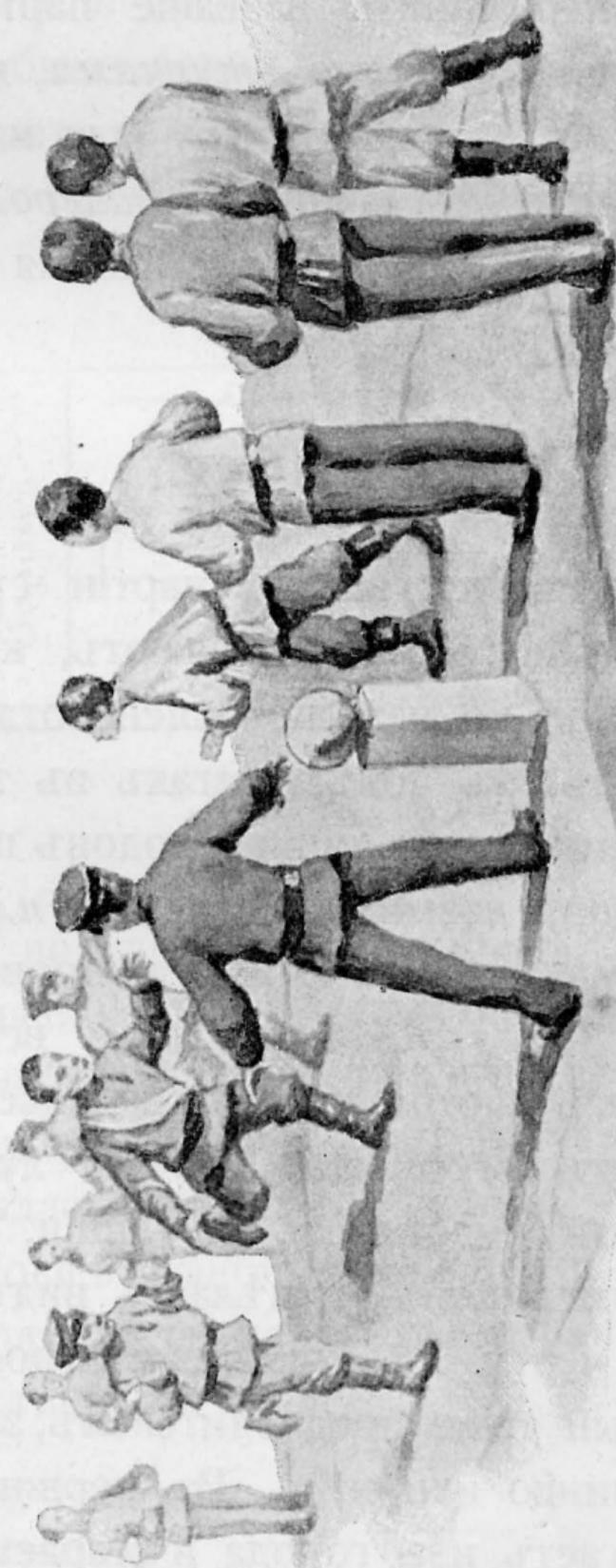


Рис. 50.

тается на сторонѣ партіи дня. При искусныхъ предводителяхъ одинаково бываетъ труднымъ какъ защищать мячъ, такъ и нападать. Игра очень оживленная и очень нравится и дѣвочкамъ и мальчикамъ, для которыхъ, для большаго интереса, лучше переименовать названіе партій, назвавши одну партію *русскими*, другую—*турками*, или *бурами* и *англичанами* и т. п., и самую игру для мальчиковъ назвать „*Защита знамени*“, солнце—*офицеромъ*, а предводителей—*главнокомандующими*. Остальныя всѣ правила тѣ же.

108. Ошибся.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи съ предводителями въ каждой и по жребію рѣшаютъ, кому начинать. На противоположныхъ концахъ помѣщенія отдѣляютъ мѣста для двухъ городовъ, въ полѣ, шагахъ въ трехъ отъ боковой линіи и на шагъ отъ линіи городовъ проводятъ еще по небольшой линіи, называемой линіей *пльна*; впереди же линіи городовъ, на шагъ отъ нея, проводятъ еще по небольшой линіи (рис. 51). Когда всѣ встали на свои мѣста, предводитель партіи, которая начинается, посылаетъ одного изъ своихъ игроковъ (сначала лучше слабыхъ игроковъ), который подбѣгаетъ къ линіи, лежащей противъ города противниковъ, и дѣлаетъ видъ, что хочетъ наступить на эту черту. Въ это время игрокъ противной партіи, назначенный тоже предводителемъ, зорко слѣдитъ, ступитъ онъ на линію или нѣтъ. Въ первомъ случаѣ онъ тотчасъ же выбѣгаетъ изъ города и старается догнать наступившаго на черту игрока, который въ это время уже долженъ бѣжать къ своему городу. Если онъ его пой-

маеть, то отводитъ въ плѣнъ, на свою черту *плѣна*. Если же не поймаетъ, то самъ дѣлается плѣнникомъ противной партіи. Но обыкновенно бываетъ такъ, что назначенный догонять игрокъ всякое движеніе противника къ чертѣ принимаетъ за то, которое даетъ ему право пятнать его, и обыкновенно выбѣгаетъ изъ города раньше, чѣмъ на самомъ дѣлѣ игрокъ наступитъ на черту. Тогда ему говорятъ: *ошибся!* и онъ долженъ возвратиться на-

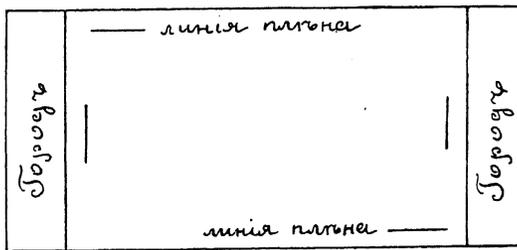


Рис. 51.

задъ, чтобы получить право снова бѣжать за противникомъ. Наступающій обыкновенно пользуется этимъ, быстро наступаетъ на черту и бѣжитъ къ себѣ въ городъ. Слѣдующая очередь высматывать игрока къ чертѣ противной партіи принадлежитъ второй партіи. Такъ игра идетъ до тѣхъ поръ, пока въ какой-нибудь партіи не будетъ условленнаго числа плѣнныхъ или когда всѣ игроки одной партіи сдѣлаются плѣнными.

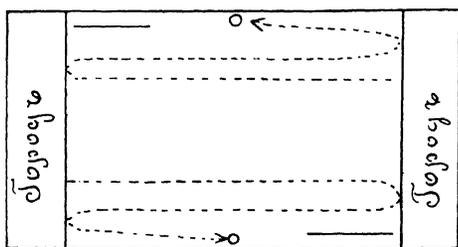
109. Потеряешь плѣнныхъ.

Игра ведется точно такъ же, какъ и предыдущая; разница заключается въ томъ, что въ этой игрѣ можно освобождать плѣнныхъ. Это можно тогда, когда игрокъ наступитъ на черту и, подбѣжавъ къ плѣннымъ, ударитъ ихъ по рукамъ. Плѣнные должны стоять съ вытянутыми руками. Освобожденные такимъ образомъ плѣнные бѣгутъ къ своему городу вмѣстѣ съ выручившимъ ихъ игрокомъ; ихъ преслѣдуетъ игрокъ противной партіи и если запятнаетъ наступившаго на черту игрока, то и запятнанный игрокъ и всѣ вырученные имъ опять идутъ въ плѣнъ; если же будетъ запятнанъ кто-либо изъ освобожденныхъ плѣнныхъ, то они всѣ опять идутъ въ плѣнъ, хотя лучше играть такъ, чтобы шелъ въ плѣнъ только одинъ запятнанный, а не всѣ. Игра кончается такъ же, какъ и предыдущая.

110. Добѣжать и убѣжать.

Эта игра очень похожа на игру „*Перебѣжки съ мячомъ*“. Разница та, что тутъ игроки бѣгутъ не къ мячу, лежащему на срединѣ поля, а къ своимъ предводителямъ, стоящимъ посрединѣ боковыхъ сторонъ поля. У каждаго предводителя долженъ быть въ рукахъ или платокъ или ленточка, которую они во время перебѣжки держатъ въ рукѣ, вытянутой впередъ. Перебѣгающіе игроки по счету: разъ, два, три! бѣгутъ съ своего кона на коновую черту противника, потомъ на свою и наконецъ къ своему предводителю, чтобы выхватить у него платокъ. Игрокъ, до-

бѣжавшій до предводителя раньше, чѣмъ его противникъ, хватаетъ платокъ и бѣжитъ съ нимъ обратно въ городъ, а его противникъ старается догнать его и запятнать (рис. 52). Если ему это удалось, то запятанный дѣлается плѣнникомъ и становится на линію плѣна противной партіи; если же не удалось, то самъ догонявшій становится плѣнникомъ. При слѣдующей перебѣжкѣ возможно освобождать плѣнныхъ. Это дѣлается такъ: подбѣжавъ къ кону противниковъ и вставъ на него, игрокъ можетъ не прямо бѣжать къ своему кону, а сначала выручить плѣнныхъ ударомъ по рукѣ. При освобожденіи плѣнныхъ возможны слѣдующіе случаи: если, освободивши плѣнныхъ, игрокъ прибѣжитъ и схватитъ платокъ одновременно съ противникомъ,



..... путь перебѣгающихъ игроковъ.
 — линіи плѣна.
 о о предводители

Рис. 52.

то плѣнные снова входятъ въ составъ игроковъ своей партіи, а перебѣгавшіе—каждый въ свою партію; если, освободивши плѣнныхъ, игрокъ завладѣетъ платкомъ, но будетъ запятнанъ противникомъ, то и онъ самъ и всѣ освобожденные дѣлаются плѣнными противной партіи; если, освободивши плѣнныхъ, игрокъ не завладѣетъ платкомъ, но запятнаетъ своего противника, то послѣдній дѣлается плѣннымъ, а освобожденные входятъ въ составъ своей партіи; если освободившій плѣнныхъ не завладѣетъ платкомъ и не запятнаетъ противника, то онъ самъ и всѣ имъ освобожденные становятся плѣнниками противной партіи.

Плѣнные могутъ стоять, схватившись за руки, и тогда достаточно ударить по рукѣ крайняго, чтобы вся цѣпь плѣнныхъ считалась свободною; сходить плѣннымъ съ своего мѣста не дозволяется. Игра кончается такъ же, какъ и игра „Ошибся“.

III. Звѣри (сложный видъ).

Одинъ игрокъ выбирается *хозяиномъ*, двое—*покупщицами*, остальные игроки дѣлятся на группы: *лисицъ*, *волковъ*, *медвѣдей* и т. п.; всѣ звѣри каждой группы рассчитываются на номера по порядку, такъ что въ каждой группѣ будетъ: *первая* лисица, *вторая* лисица и т. д.; *первый* волкъ, *второй* волкъ и т. д. На одномъ концѣ помѣщенія отводятъ домъ для покупателейъ, а на другомъ—*загонъ* для звѣрей, раздѣленный на клѣтки по числу группъ. Всѣ звѣри становятся въ своихъ клѣткахъ, хозяинъ—передъ загономъ, покупщики—въ своемъ домѣ (рис. 53).

Игра начинается тѣмъ, что одинъ изъ покупателейъ подходитъ къ хозяину и спрашиваетъ, положимъ, третью лисицу. Хозяинъ назначаетъ цѣну и протягиваетъ покупщику руку, по которой тотъ и ударяетъ столько разъ, сколько рублей назначилъ хозяинъ. При первомъ же ударѣ названный звѣрь выбѣгаетъ изъ дома и бѣжитъ къ дому покупателя, наступаетъ на коновую черту города покупателейъ и бѣжитъ обратно къ своему дому. Покупщикъ, отсчитавъ назначенное количество ударовъ, бѣжитъ за звѣремъ, но въ это время изъ своей клѣтки выбѣгаютъ и звѣри той группы, къ которой принадлежалъ купленный звѣрь, и стараются мѣшать покупщику поймать звѣря.

Мѣшая покупщику ловить, звѣри не должны задерживать его руками, во избѣжаніе чего лучше имъ держать руки за спиною. Покупщикъ же можетъ, пробиваясь сквозь цѣпь звѣрей, дѣйствовать и руками. Пойманный покупщикомъ звѣрь дѣлается плѣннымъ и долженъ стать на линію дома покупщиковъ. Послѣ этого покупщикъ снова покупаетъ звѣря, но уже обязательно изъ другой группы. И такъ до трехъ разъ, послѣ чего идетъ покупать второй покупщикъ, опять до трехъ разъ.

Плѣнные звѣри могутъ быть освобождены изъ плѣна хозяиномъ, если онъ на вопросъ покупщика: „сколько стоитъ такой-то звѣрь?“ скажетъ: *непроданный* и, побѣждая къ плѣннымъ звѣрямъ, ударить ихъ по рукамъ, послѣ чего и

Домъ покупщиковъ	Хозяинъ ●	1.
	Звѣри	2.
		3.
		4.

Рис. 53.

хозяинъ и освобожденные звѣри должны незапятнанными придти въ свой домъ. Когда хозяинъ побѣжитъ выручать плѣнныхъ, звѣри названной покупщикомъ группы также выбѣгаютъ въ поле и мѣшаютъ покупщику запятнать возвращающихся плѣнныхъ. Игра кончается, когда всѣ звѣри какой-либо группы будутъ пойманы. При этомъ соблюдается еще слѣдующее: покупщикъ, въ свою очередь не запятнавшій ни одного звѣря, мѣняется своею ролью съ послѣднимъ изъ незапятнанныхъ имъ звѣрей; если послѣ освобожденія хозяиномъ плѣнныхъ самъ хозяинъ или кто-либо изъ плѣнныхъ будутъ запятнаны покупщикомъ, то всѣ освобожденные опять должны идти въ плѣнъ.

112. Лишній.

Всѣ играющіе, кромѣ двухъ, становятся въ кругъ парно, одинъ за другимъ, лицомъ внутрь круга (рис. 54). Одинъ изъ оставшихся становится гдѣ-нибудь внѣ круга, другой—внѣ же круга, напротивъ. Первый долженъ догнать второго. Второй игрокъ, спасаясь отъ преслѣдованія, можетъ стать впереди какой-нибудь пары, но тогда стоящій позади дѣлается „лишнимъ“ и долженъ бѣжать въ свою очередь, а догоняющій долженъ теперь пятнать уже этого игрока. Если догоняющему удастся запятнать бѣгущаго игрока, то онъ поскорѣе старается самъ вбѣжать въ кругъ и стать

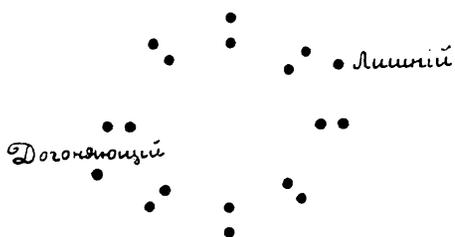


Рис. 54.

впереди какой-нибудь пары, а запятнанный теперь въ свою очередь дѣлается водящимъ и долженъ пятнать лишняго въ парѣ игрока. Чѣмъ быстрѣ лишніе становятся впереди паръ, тѣмъ игра

ведется оживленнѣе и дѣлается интереснѣе. При игрѣ слѣдуетъ наблюдать, чтобы запятнанный не пятналъ того, къ кому былъ только что запятнанъ самъ; что догоняющій имѣетъ право пятнать и того, который еще не успѣлъ отбѣжать отъ своей пары; что ни догоняющій ни спасающійся не имѣютъ права перебѣгать черезъ кругъ; спасающійся вбѣгаетъ въ кругъ только для того, чтобы стать впереди пары, и разъ онъ вбѣжалъ въ кругъ, то обязанъ стать впереди какой-нибудь пары; водящій же ни въ какомъ случаѣ не долженъ входить внутрь круга.

113. Казаки и разбойники.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, и одна по жребію изображаетъ *казаковъ*, а другая—*разбойниковъ*. Разбойники разбѣгаются во всѣ стороны и, если возможно, прячутся. Казаки имѣютъ свой домъ, или *станъ*, и, отправляясь на ловлю разбойниковъ, одного казака оставляютъ *сторожемъ* стана. Поймавши разбойника, казаки ведутъ его въ станъ, гдѣ онъ и остается плѣнникомъ; убѣгать изъ стана плѣнные не имѣютъ права, если только въ станѣ находится хотя бы одинъ казакъ. Разбойники могутъ вырваться, и потому казакамъ лучше всего ходить по-двое, по-трое. Игра кончается, когда всѣ разбойники будутъ переловлены. Иногда условливаются, чтобы пойманный разбойникъ дѣлался казакомъ. Игра особенно интересна въ мѣстности, покрытой кустами и овражками, такъ какъ тогда игра осложняется поисками разбойниковъ. Иногда небольшая часть игроковъ изображаетъ собою *проъзжихъ-купцовъ* и назначаетъ себѣ на концахъ поля два дома, изъ которыхъ и перевозятъ какіе-нибудь товары (камни, щепочки и т. п.); на пути на нихъ нападаютъ разбойники и отнимаютъ у нихъ товары или же уводятъ ихъ въ плѣнъ; этихъ плѣнныхъ они могутъ размѣнять на своихъ пойманныхъ товарищей. Казакамъ на опасныхъ мѣстахъ пути слѣдованія купцовъ приходится содержать караулы, а такъ какъ неизвѣстно, гдѣ скрываются разбойники, то это еще только усиливаетъ интересъ игры. Для отличія разбойниковъ отъ казаковъ можно перевертывать картузы на головахъ козырькомъ назадъ или же повязывать руку платкомъ.

114. Бѣгуны и ищейки.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи: *бѣгуновъ и ищейкъ*. На полѣ обозначаютъ *домъ* ищейкъ, гдѣ онѣ и становятся въ началѣ игры, закрывъ лицо руками и считая условленное число разъ, чтобы дать возможность бѣгунамъ въ это время спрятаться; затѣмъ ищейки идутъ на поиски. Когда кто-либо изъ нихъ замѣтитъ спрятавшагося бѣгуна (для отличія можно бѣгунамъ перевязать руку платкомъ), то, подойдя къ нему на три шага, онѣ должны крикнуть громко: такой-то! (называютъ имя или фамилію игрока). Лишь только ищейки услышатъ этотъ крикъ, всѣ онѣ должны поспѣшно бѣжать въ свой домъ, такъ какъ найденный бѣгунъ преслѣдуетъ ихъ, стараясь запятнать кого-нибудь изъ ищейкъ. Если это ему удастся, то онѣ снова прячутся, въ противномъ случаѣ дѣлается плѣннымъ и становится въ домѣ ищейкъ. Бѣгуны могутъ выручать изъ плѣна своихъ товарищей: для этого бѣгуну нужно попасть въ домъ ищейкъ, когда тамъ не будетъ ни одной ищейки, т.-е. замѣченный бѣгунъ долженъ прибѣжать туда раньше всѣхъ ищейкъ. Всѣ ищейки должны находиться внѣ города по крайней мѣрѣ на три шага (зависитъ отъ условія), чтобы имѣть право приступить къ поискамъ. Игра кончается, когда всѣ бѣгуны пойманы.

115. Контрабандисты.

Для этой игры такъ же, какъ и для предыдущей, требуется мѣстность, покрытая густою высокою травой, курстарниками, кочками и овражками. Чертами или колышками обозначаютъ длинное пространство, шириною по желанію, но не менѣе четырехъ-пяти аршинъ, называемое *границею* (рис. 55). За наружными чертами находятся два *государства*. Двое изъ играющихъ, обыкновенно самые

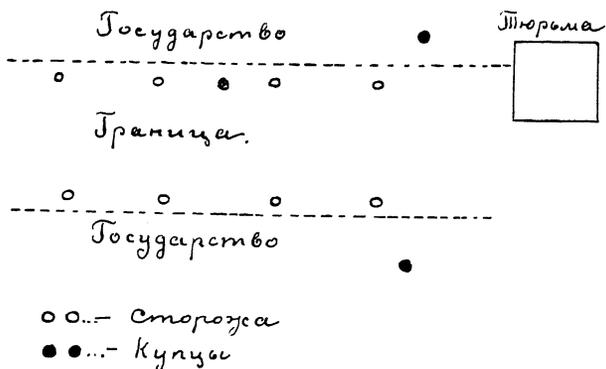


Рис. 55.

слабые или маленькіе, выбираются *купцами*, одинъ находится въ одномъ государствѣ, другой—въ другомъ. Часть игроковъ выбираются *пограничными сторожами*, а другая часть—*контрабандистами*. Контрабандисты помѣщаются поровну въ каждомъ изъ государствъ, сторожа разсыплются по границѣ, а купцы, по одному, гдѣ-нибудь въ каждомъ государствѣ. Сторожа и контрабандисты должны имѣть какое-либо отличіе другъ отъ друга. Гдѣ-нибудь въ сторонѣ отводится мѣсто для *тюрьмы*. Игра начинается тѣмъ, что одинъ изъ купцовъ поручаетъ нѣсколькимъ кон-

трабандистамъ перевезти товары въ другое государство. Товары могутъ изображать все, что найдется въ данное время подъ руками: связка палокъ, связанные пучки травы, свернутыя куртки и т. п. Получивъ товары, контрабандисты отправляются въ путь, стараясь подъ прикрытіемъ кустовъ и травы пробраться незамѣченными черезъ границу въ другое государство. Будучи замѣченъ и схваченъ сторожемъ, контрабандистъ можетъ отъ него вырваться, поэтому сторожамъ лучше всего ходить подвое или потрое. Помогать освободиться своему пойманному товарищу контрабандисты не имѣютъ права. Пойманный контрабандистъ и приведенный въ тюрьму считается вышедшимъ изъ игры, и товары его отбираются и складываются гдѣ-нибудь сторожами. Перебравшіеся благополучно черезъ границу контрабандисты отдыхаютъ у другого купца, а этотъ послѣдній теперь посылаетъ съ другими товарами и уже своихъ контрабандистовъ къ первому купцу.

Игра кончается, когда всѣ контрабандисты будутъ переловлены; послѣ этого сторожа дѣлаются контрабандистами, а контрабандисты—сторожами. Игра считается также выигранной сторожами и тогда, когда въ теченіе условленнаго времени ни одинъ контрабандистъ не сможетъ перейти границу.

116. Сраженіе.

На противоположныхъ концахъ помѣщенія отдѣляютъ по городу, называемому *крѣпостью*. Играющіе раздѣляются по двѣ партіи съ предводителемъ въ каждой и вооружаются обыкновенными маленькими *мячами* и, если

возможно, сдѣланными изъ толстаго картона или тонкихъ дощечекъ *щитами* (рис. 56). Партіи должны отличаться одна отъ другой или цвѣтными перевязками, или перевернутыми фуражками, или повязанными бѣлыми платками руками. Партіи становятся въ противоположныхъ городахъ, и игра начинается тѣмъ, что предводители высылаютъ часть своихъ воиновъ на битву.

Когда отряды сойдутся ближе, то воины, прикрываясь щитами, надѣтыми на лѣвые руки, стараются мячомъ запятнать противника; запятанный становится плѣннымъ и долженъ идти въ крѣпость противниковъ и стать на отведенное посре-

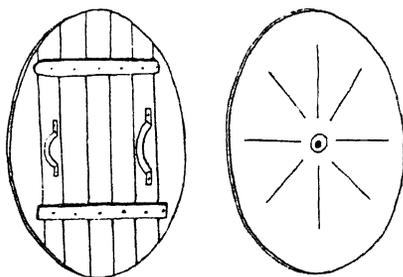


Рис. 56.

динѣ *мѣсто для плѣна* (рис. 57). Если мячъ, брошенный воиномъ, не поднять имъ, то онъ дѣлается добычею противниковъ, а воинъ, оставшійся безъ оружія, долженъ бѣжать скорѣе къ себѣ въ крѣпость; поэтому надо быть очень внимательнымъ, чтобы, во-1-хъ, во-время самому загородиться щитомъ, во-2-хъ, безъ промаха бить въ противника, и въ-3-хъ, успѣвать поднимать брошенный свой мячъ или мячъ противника. Пятнать въ голову и лицо не дозволяется. Партія, разстрѣлявшая всѣ свои мячи, считается побѣжденною и проигравшею, хотя, по условію, иногда допускается обмѣнъ мячей на плѣнныхъ, при чемъ за одинъ мячъ даются двое плѣнныхъ или два щита. Плѣнныхъ можно и освободить, подбѣжавъ къ крѣпости противника и попавъ мячомъ въ плѣннаго; на пути освобожденныхъ плѣнныхъ къ своей крѣпости пятнать не дозволяется. Игра, по условію, мо-

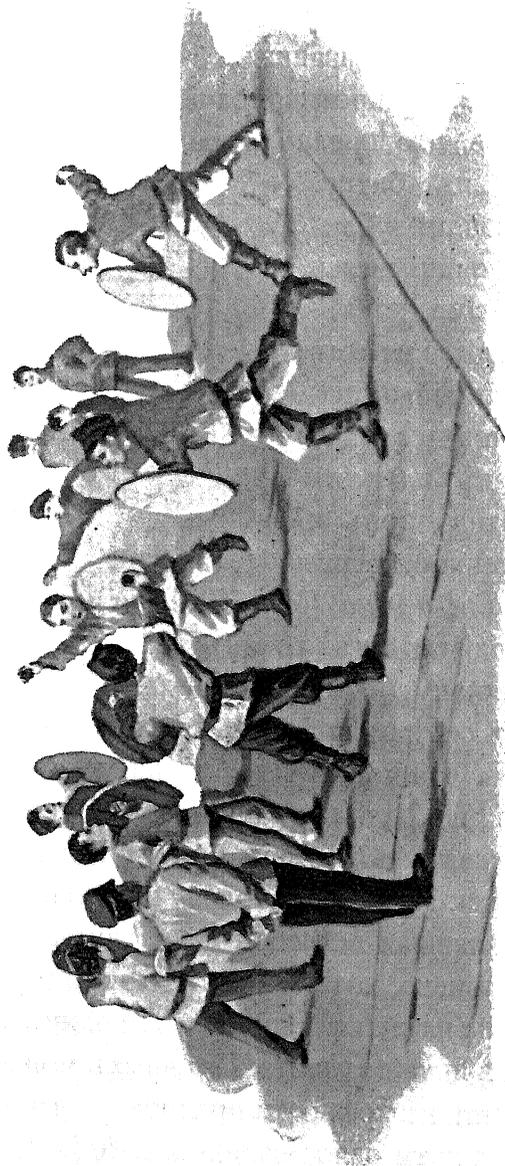


Рис. 57.

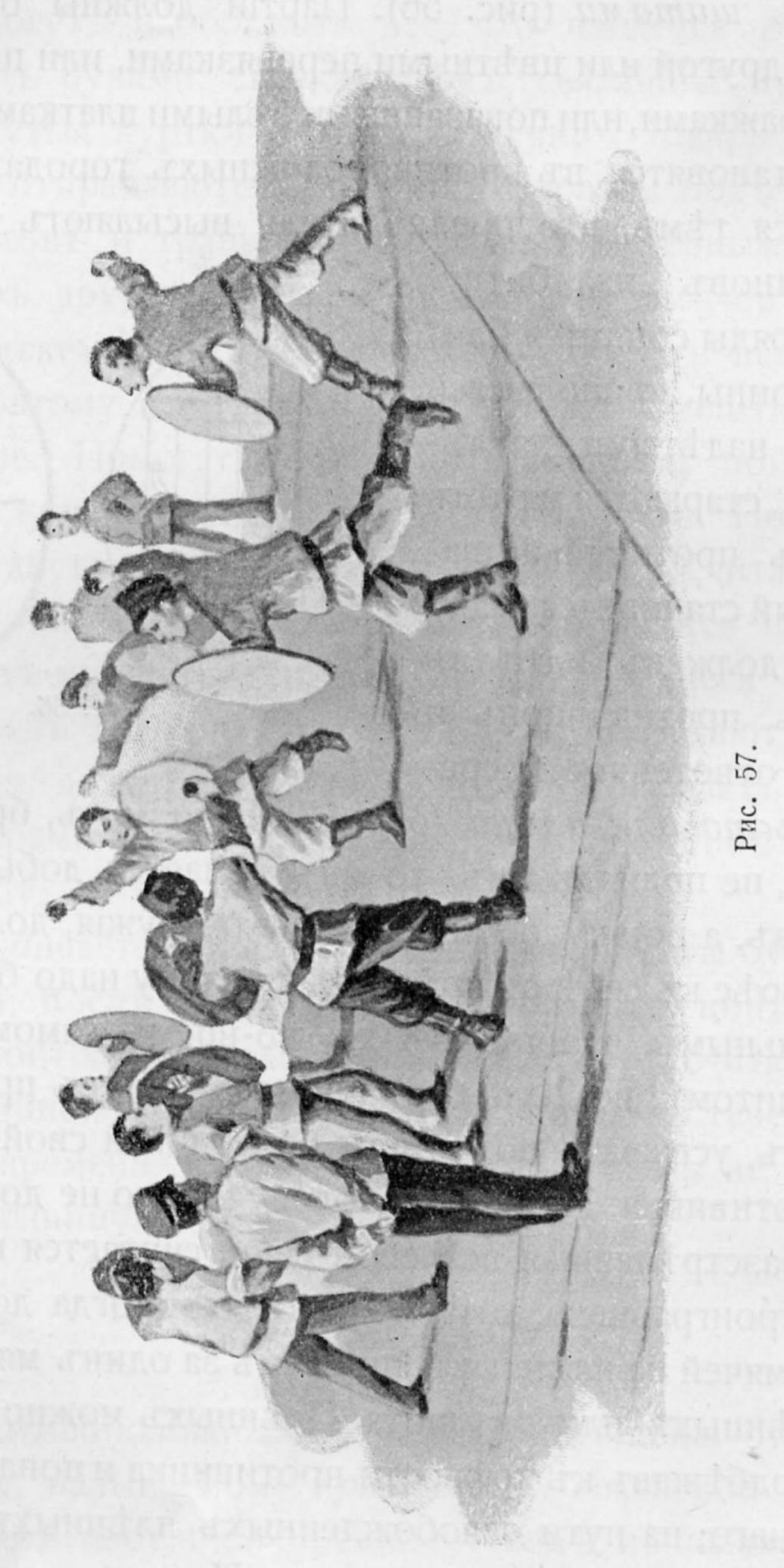


Рис. 57.

жетъ считается оконченною и тогда, когда въ какой-нибудь партіи будетъ опредѣленное въ началѣ игры количество плѣнныхъ или когда въ одной партіи не останется ни одного игрока (въ этомъ случаѣ играютъ такъ, чтобы запятанный совсѣмъ выходилъ изъ игры).

117. Корабль.

Жидкимъ мѣломъ или веревкою изображаютъ на землѣ планъ корабля, величиною, смотря по количеству играющихъ, отъ 8 шаговъ въ длину до 15 и отъ 3 шаговъ ширины до 9, съ чертою по срединѣ, дѣлящей корабль на двѣ части: одну съ

острымъ концомъ — носъ, другую съ тупымъ концомъ — корму. По концамъ помѣщенія для игры проводятъ еще двѣ черты, означающихъ берега, пространство между берегами — море, а въ срединѣ

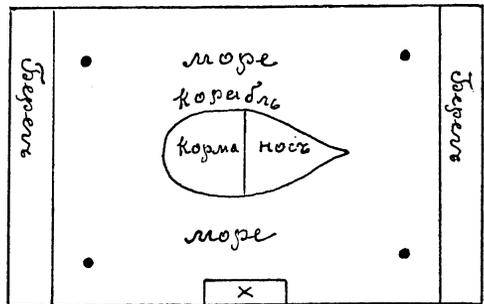


Рис. 58.

● Акулы.
× Дно моря.

моря, въ сторонѣ отъ корабля, очерчиваютъ еще небольшой городъ—дно моря. Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи съ предводителями въ каждой или на два отряда матросовъ съ капитанами въ каждомъ и еще выбираютъ по жребію (смотря по количеству играющихъ) отъ 2 до 6 игроковъ, называемыхъ акулами (рис. 58). Одна изъ партій становится на носу, другая—на кормѣ; акулы—по равному

числу около береговъ. Для игры еще нужна небольшая палочка (вершка въ 3 длины), обструганная въ видѣ трехгранной призмы съ сръзанными немного углами; на одномъ углѣ палочки нужно начертить краской или чернилами *кружокъ*—это будетъ означать корму; на другомъ *уголъ*—это будетъ носъ; на третьемъ—ломаную линію въ видѣ зигзага, что будетъ означать *крушеніе*.

Когда всѣ стали на свои мѣста, капитанъ одной изъ партіи матросовъ, по жребію, кидаетъ вверхъ палочку и смотритъ, какъ она упала. Предположимъ, что она упала вверхъ *носомъ*. Тогда капитанъ кричитъ: „носъ!“ и всѣ игроки, стоящіе на носу, должны бѣжать на свой берегъ, акулы же, стоящія около этого берега, ихъ пятнать.

Запятнанные считаются *свьденными* и идутъ на *дно*. Послѣ перебѣжки игроки партіи носа возвращаются на корабль и на возвратномъ пути ихъ не пятнаютъ; возвращаться же можно только тогда, когда всѣ игроки перебѣжали на берегъ, вышедшаго же въ море съ берега ранѣе этого игрока акулы имѣютъ право пятнать наравнѣ съ перебѣгающими на берегъ. Когда всѣ возвратились на корабль, очередь кидать палочку принадлежитъ уже другому капитану. Предположимъ теперь, что палочка упала вверхъ *кормой*. Тогда капитанъ кричитъ: „корма!“ и игроки, теперь уже кормы, бѣгутъ на свой берегъ, а акулы, стоящія около этого берега, ихъ пятнаютъ. Теперь представимъ, что палочка упала вверхъ *крушеніемъ*. Капитанъ кричитъ: „крушеніе!“ и матросы уже обѣихъ партій бѣгутъ къ какому угодно берегу, и акулы уже всѣ вмѣстѣ пятнаютъ перебѣгающихъ, при этомъ капитаны имѣютъ право *спасать* матросовъ, т. - е., разставивъ руки, защищаютъ бѣгущихъ отъ акулъ. Когда всѣ перебѣгутъ на берега и

возвратятся снова на корабль, игра продолжается своимъ порядкомъ. Если какая-нибудь партія будетъ вся переловлена акулами, она считается проигравшею, но она еще можетъ отыграться, такъ какъ оставшаяся партія еще должна въ опредѣленное время поймать всѣхъ бывшихъ на *днѣ*, при чемъ всѣ *съѣденные* акулами теперь имѣютъ право разбѣжаться по всему полю; акулы же должны защищать своихъ плѣнныхъ, или схватятся другъ съ другомъ руками, или же просто поодинокѣ, разставивъ руки; капитана проигравшей партіи такъ же можно ловить, какъ и всѣхъ игроковъ его партіи.

Но иногда игру можно осложнить такимъ образомъ. Выигравшая партія должна поймать всѣхъ съѣденныхъ акулами, независимо отъ времени, при слѣдующихъ условіяхъ: капитану проигравшей партіи дается право пятнать всѣхъ игроковъ, кромѣ капитана выигравшей партіи, а капитану выигравшей партіи—пятнать акулъ, если онѣ бѣгутъ поодинокѣ, и тогда, въ конечномъ результатѣ, иногда выигравшей оказывается партія, оказавшаяся сначала въ проигрышѣ. Всѣ запятнанные выходятъ изъ игры.

118. Итальянская лапта.

На ровномъ мѣстѣ обозначаютъ флагами большой, шаговъ 70 длины и 20 ширины, четырехугольникъ. Посрединѣ четырехугольникъ дѣлится пополамъ линіей такъ, что получаются два города. Играющіе выбираютъ двухъ предводителей, дѣлятся на двѣ партіи, и каждая становится въ своемъ городѣ. Перебѣгать изъ одного города въ другой не дозволяется. Для игры необходимъ большой

мячь, дюймовъ 8—10 въ діаметрѣ, изъ бычачьяго наду-
таго пузыря, обшитаго кожею, или такой же величины
легкій мячь изъ натуральной резины. Удобнѣе всего послѣдній, такъ какъ его легко отбивать просто рукою,
тогда какъ при игрѣ въ первый мячь необходимо защи-
щать руку или длинной перчаткой изъ толстой кожи или
же особымъ нарукавникомъ изъ легкаго дерева или спле-
теннаго изъ прутьевъ (рис. 59).

Когда игроки стали на свои мѣста, назначенный пред-
водителемъ игрокъ партіи, которой по жребію досталось



Рис. 59.

начинать, бросаетъ мячь на землю и послѣ отскока мяча
отъ земли сильнымъ ударомъ посылаетъ его въ городъ
противниковъ, которые, въ свою очередь, отбиваютъ мячь
или на лету или послѣ перваго отскока мяча отъ земли
обратно. Если играющій видитъ, что послѣ перваго от-
скока мяча онъ не можетъ хорошо отбить мячь, то онъ
можетъ приподнять мячь легкими ударами снизу вверхъ,
пока тотъ не приметъ удобнаго положенія, и уже по-
томъ сильнымъ ударомъ отослать въ противную партію.
При подниманіи мячь можетъ падать и касаться земли



Рис. 59.

не больше одного раза между отдѣльными ударами, причемъ приподнимать мячъ разрѣшается только легкими ударами, только снизу вверхъ, а не иначе. Дозволяется также отбить мячъ товарищу съ тѣмъ, однако, чтобы тотъ уже непремѣнно отослалъ его за веревку. Такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока мячъ не коснется въ чьемъ-либо городѣ два раза земли или не перелетитъ границы игры; въ первомъ случаѣ партія, допустившая упасть у себя въ городѣ мячъ два раза на землю, проигрываетъ очко; во второмъ случаѣ мячъ просто вносится въ городъ, и игра продолжается снова. Въ началѣ игры и послѣ проигрыша очка мячъ посылается игрокомъ по назначенію предводителя. Мячъ, отбитый или посланный такъ, что онъ летитъ ниже роста играющихъ, считается не *въ игру*, не отбивается игроками и не ведетъ за собой никакихъ послѣдствій; если игрокъ броситъ мячъ на землю и не отобьетъ его, то его партія проигрываетъ очко; если мячъ, посланный или отбитый, упадетъ въ предѣлахъ отбивавшей или посылавшей партіи, то она тоже проигрываетъ очко. Иногда играютъ такъ, что всякое паденіе мяча на землю считаютъ за проигрышъ, и тогда мячъ во время игры долженъ находиться въ воздухѣ. Игра оканчивается, когда пройдетъ или опредѣленное время, въ которое партія, имѣющая больше очковъ, считается выигравшею, или когда одна партія выиграетъ опредѣленное количество очковъ.

119. Французская лапта въ пятиугольникѣ (тэкъ).

Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, съ предводителями въ каждой, число игроковъ въ партіи должно быть четное. По срединѣ помещенія для игры дѣлаютъ изъ веревки фигуру въ видѣ болѣе или менѣе правильнаго пятиугольника, каждая сторона котораго должна имѣть около 7 аршинъ. Въ углахъ веревку придерживаютъ или небольшими колышками или же флажками. Углы называются *основаніями*: первымъ, вторымъ и т. д. Въ первомъ основаніи чертятъ небольшой кругъ, шага три-четыре въ діаметрѣ, это — *городъ*, а передъ нимъ на шагъ впереди отмѣчаютъ мѣсто для *отбойщика* и мѣсто для *цѣли*. Внутренность пятиугольника называется *комнатой*. Въ срединѣ комнаты отмѣчаютъ мѣсто *подавальщика*. Пространство кругомъ комнаты называется *полемъ* (рис. 60). По жребію

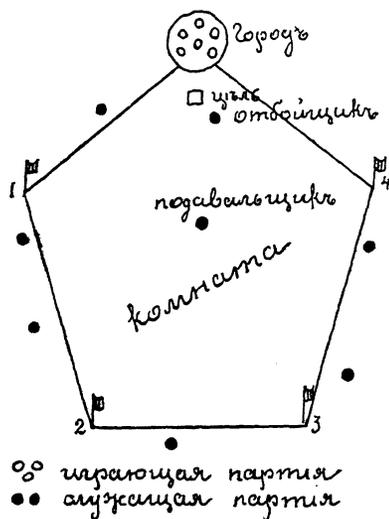


Рис. 60.

рѣшаютъ, какой партіи быть въ городѣ и какой въ полѣ. Одинъ изъ партіи играющихъ, т.-е. стоящихъ въ городѣ, становится на мѣстѣ, отмѣченномъ для отбойщика, съ лаптою въ рукѣ, это — *отбойщикъ*; другой игрокъ изъ партіи водящихъ становится на отмѣченное мѣсто подачи мяча, это — *подавальщикъ*. Подавальщикъ кидаетъ мячъ въ

полѣ. Если мячъ попадаетъ въ комнату, то онъ считается за вышедшій изъ игры. Если мячъ попадаетъ въ поле, то онъ считается за вышедшій изъ игры. Если мячъ попадаетъ въ городъ, то онъ считается за вышедшій изъ игры. Если мячъ попадаетъ въ поле, то онъ считается за вышедшій изъ игры. Если мячъ попадаетъ въ городъ, то онъ считается за вышедшій изъ игры.

цѣль, отбойщикъ же долженъ отбить его лаптой въ поле. Отбойщикъ имѣеть право два раза отказываться отъ плохо поданнаго мяча, но въ третій разъ онъ долженъ бить и если промахнется, то проигрываетъ очко и выходитъ изъ игры. Если же мячъ будетъ отбитъ назадъ, то онъ проигрываетъ очко и комнату. Если же мячъ будетъ не отбитъ, но упадетъ въ цѣль, то водящая партія выигрываетъ очко, а отбойщикъ выходитъ изъ игры. Если же мячъ отбитъ хорошо, то отбойщикъ кидаетъ лапту (thèque) и бѣжитъ послѣдовательно во второе, третье, четвертое, а если успѣеть, и въ пятое основаніе, дотрогиваясь рукой до флаговъ, и возвращается въ городъ. Если это ему удалось сдѣлать, то его партія выигрываетъ 5 очковъ, и онъ можетъ снова бить, когда наступитъ его очередь. Игроки партіи, стоящей въ полѣ (водящей), спѣшаютъ поднять мячъ и запятнать перебѣгающаго игрока. Если онъ будетъ запятнанъ, то проигрываетъ очко, и его партія мѣняется мѣстами съ водящей, при чемъ партіи сохраняютъ за собою каждая число выигранныхъ очковъ. Но запятнанный игрокъ можетъ отыграться, если поскорѣе схватитъ мячъ и запятнаетъ кого-либо изъ игроковъ противной партіи, которые въ это время бѣгутъ въ городъ. Въ случаѣ отыгрыша партіи остаются на прежнихъ мѣстахъ, и очко присчитывается отыгравшейся партіи. Запятнанный выходитъ изъ игры. Вышедшіе игроки снова вступаютъ въ свою партію при перемиѣнѣ партіями своихъ мѣстъ. Игрокъ водящей партіи, промахнувшійся въ перебѣгающаго игрока, проигрываетъ очко и выходитъ изъ игры. Если игрокъ водящей партіи словить свѣчу, онъ сейчасъ же бросаетъ мячъ вверхъ и кричитъ своей партіи: „въ городъ!“ Но партія играющая и тутъ можетъ

отыгаться, если кому-либо изъ ея игроковъ удастся схватить мячъ и запятнать имъ противника. Если партія успѣла отыгаться, она выигрываетъ очко и остается на своемъ мѣстѣ; если нѣтъ — проигрываетъ очко и городъ. Если игрокъ партіи города возьметъ въ руки мячъ или бѣгушій игрокъ отобьетъ ногою мячъ и тѣмъ помѣшаетъ водящимъ въ ловлѣ мяча, то партія города проигрываетъ городъ и очко уже безъ права отыгаться. Если же водящая партія какимъ-нибудь образомъ помѣшаетъ игроку бѣжать, то она проигрываетъ одно очко. Перебѣжчики могутъ остановиться въ любомъ основаніи, громко крикнувъ: „*остановка!*“ Послѣ этого пятнать ихъ уже нельзя. Но двухъ перебѣжчиковъ въ одномъ основаніи быть не должно, точно такъ же перебѣжчики не могутъ обгонять одинъ другого и пропускать основанія; нарушеніе этихъ правилъ ведетъ проигрышъ очка и города. Когда въ городѣ останется только двое игроковъ, то одинъ изъ нихъ можетъ выручить товарищей *тремя отбоями*, если въ одинъ изъ нихъ ему удастся обѣжать всѣ основанія. Перебѣжчикъ же, вернувшійся не въ одинъ отбой мяча, выигрываетъ только одно очко. Если всѣ игроки находятся въ основаніяхъ, партія проигрываетъ городъ. Если отбойщикъ не докинетъ мяча до поля и онъ останется въ комнатѣ, партіи мѣняются мѣстами, и противники выигрываютъ очко. Партія играется въ опредѣленное число очковъ, отъ 10 до 40.

120. Французская лапта съ постами.

Игра во всемъ сходная съ „тэкомъ“, разница лишь въ томъ, что *комната* дѣлается очень большая и круглая, *постовъ* или остановокъ бываетъ неограниченное количество, сколько позволить мѣсто; рассчитываются они справа налѣво. Въ остальномъ игра идетъ такъ же (рис. 61).

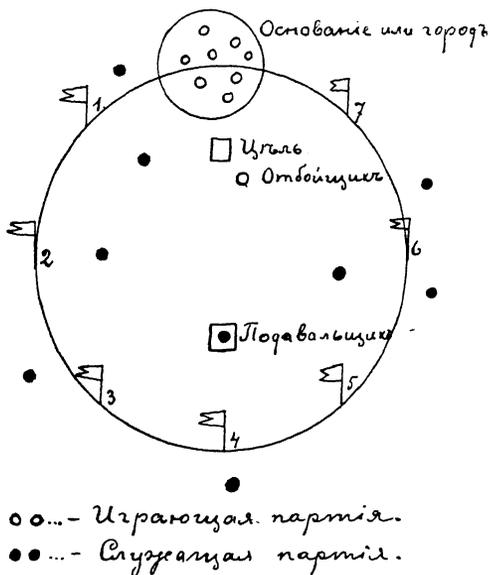
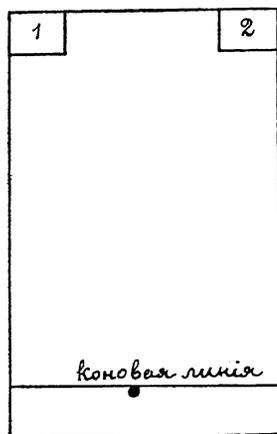


Рис. 61.

121. Швейцарская лапта.

На ровномъ мѣстѣ обозначаютъ четырехугольникъ, длиною шаговъ 60, шириною 40. На одной изъ короткихъ сторонъ обозначаютъ посрединѣ мѣсто для отбивки мяча—*конъ*, и самая линія называется *коновою*. На противоположной короткой чертѣ въ одномъ углу отдѣляютъ мѣсто для *дальняго кона*, а въ другомъ—*мѣсто для плъна*. Играющіе раздѣляются на двѣ партіи съ предводителями въ каждой и по жребію рѣшаютъ, какой партіи начинать или быть *играющей* и какой *служить* (рис. 62). Первая партія становится на коновой чертѣ или въ городѣ, вторая—въ четырехугольникѣ или по сторонамъ. Игру начинаетъ предводитель играющей партіи; онъ беретъ лапту и отби-

ваецъ мячъ въ поле. Мячъ подается очереднымъ игрокомъ изъ той же играющей партіи. Если бьющій три раза промахнется, то онъ обязанъ отдать лапту своему подавальщику, а самъ итти въ плѣнъ. Подавальщикъ, взявъ лапту, самъ дѣлается отбойщикомъ, а слѣдующій очередной игрокъ подаетъ мячъ. Если бьющій удачно отобьетъ мячъ, онъ



- 1.- Дальній конь
 2.- Место для плѣна
 ● - Место отбивки мяча

Рис. 62.

тоже передаетъ лапту подавальщику и бѣжитъ на дальній конъ и, если можетъ, возвращается обратно. Если возвратиться нельзя, то игрокъ можетъ остаться на дальнемъ конѣ и дожидаться слѣдующаго удачнаго удара какого-либо игрока своей партіи. Если при перебѣжкѣ игрокъ будетъ запятнанъ; если онъ возьметъ лапту съ собою или бросить ее на землю; если у него при ударѣ выскользнетъ лапта изъ рукъ; если игрокъ побѣжитъ съ дальняго кона на ближній, когда уже мячъ будетъ ки-

нутъ въ городъ—во всѣхъ этихъ случаяхъ виновный игрокъ идетъ въ плѣнъ; если же кѣмъ-либо изъ служащихъ будетъ словлена свѣча, то въ плѣнъ идетъ игрокъ, давшій свѣчу. Въ этой игрѣ можно и освободить плѣнныхъ. Это дѣлается такъ: всякій игрокъ, перебѣгая изъ города на дальній конъ и обратно, можетъ освободить плѣнныхъ, ударивъ ихъ по вытянутымъ рукамъ (выходить плѣннымъ за черту плѣна не дозволяется) и благополучно прибѣжавъ съ ними на городской конъ. Но когда освобожденные плѣн-

ные съ своимъ освободителемъ бѣгутъ къ городу, служащіе могутъ ихъ всѣхъ, равно какъ и освободителя, перепятнать и на этотъ разъ дозволяется пятнать и просто рукою; если же служащіе успѣютъ перебросить мячъ на городскую черту, то всѣ плѣнные, прибѣжавшіе туда позже мяча, обязаны вернуться въ плѣнъ, а также и выручившій ихъ игрокъ. Игра кончается, когда служащая партія наберетъ условленное число плѣнныхъ, обыкновенно половину всей играющей партіи. Затѣмъ партіи мѣняются мѣстами. Или же играютъ такъ, чтобы въ опредѣленное время набрать опредѣленное количество плѣнныхъ.

122. Нѣмецкая лапта.

Эта игра очень похожа на предыдущія и въ особенности на французскую лапту. Разница въ слѣдующемъ. На мѣстѣ, назначенномъ для игры, проводятъ разведеннымъ мѣломъ или веревкой кругъ шаговъ 60 въ діаметрѣ; къ этому кругу пририсовываютъ четырехугольникъ, шаговъ 7—8 длины и 5—6 ширины; четырехугольникъ называется *городомъ* или *кономъ*. По окружности круга ставятъ 8 флаговъ (рис. 63), означающихъ городки, гдѣ перебѣгающіе игроки могутъ останавливаться. Если игроковъ мало, можетъ быть уменьшенъ и кругъ и количество городковъ. Играющіе дѣлятся обычнымъ порядкомъ на двѣ партіи съ предводителями, и по жребію одна партія играетъ и становится въ городѣ, а другая служитъ и становится въ кругу и внѣ круга. Предводитель служащей партіи обыкновенно становится на кону подавальщикомъ.

Игра ведется совершенно такъ же, какъ и „француз-

ская лапта“ съ прибавленіемъ слѣдующихъ правилъ: мячъ слѣдуетъ по возможности отбивать вверхъ, т. - е. давать свѣчки, а отбивать внизъ, по землѣ, считается нечестнымъ; никто изъ играющей партіи не имѣетъ права брать въ

руки мячъ, въ противномъ случаѣ партія играющая теряетъ конь; если отбивающій мячъ почему-либо выпуститъ лапту изъ рукъ, онъ обязанъ уже бѣжать, такъ какъ вторично лапту брать нельзя; остановившійся во время перебѣжки въ городкѣ игрокъ обязанъ во все время своего пребыванія въ немъ держаться рукою за флагъ, такъ какъ, если онъ этого не сдѣлаетъ, его могутъ пятнать или сжечь городокъ, какъ никѣмъ не занятый; бѣгущіе должны тотчасъ же остановиться, если мячъ очутится

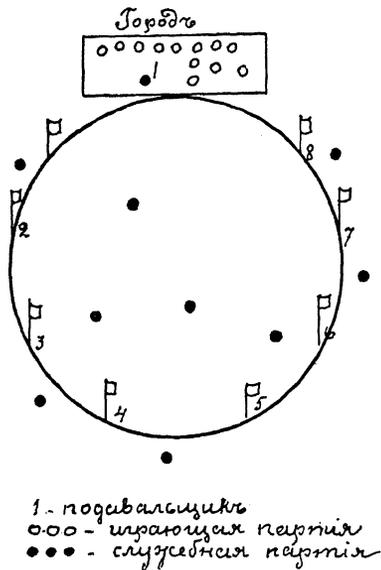


Рис. 63.

на кону у подавальщика, и тотъ крикнетъ: „стой!“ Остановившемуся игроку предоставляется: или вернуться назадъ или перейти въ тотъ городъ, къ которому онъ направлялся; но если подавальщикъ переброситъ мячъ другому игроку поля, бѣгущіе могутъ продолжать свой бѣгъ; въ случаѣ потери мяча бѣгущіе обязаны прекратить бѣгъ, пока не будетъ найденъ мячъ и не введенъ въ игру новымъ ударомъ; въ поискахъ мяча можетъ участвовать и играющая партія и только въ этомъ случаѣ ей разрѣшается брать мячъ руками; подавальщикъ можетъ пятнать только

съ кону, остальные же игроки могутъ бѣгать съ мячомъ въ рукѣ. Служащіе могутъ *сжечь* городокъ или конъ, т.-е. бросить въ него мячомъ. Игрокъ, попавшій въ городокъ или конъ, долженъ громко крикнуть: „городокъ (или конъ) сгорѣлъ!“ Городокъ можетъ быть сожженъ: тотъ, къ которому бѣжитъ игрокъ; тотъ, который перебѣгающій оставилъ и снова къ нему возвращается и, наконецъ, тотъ, къ которому бѣгушій позабылъ прикоснуться рукою. Конъ можетъ быть сожженъ, если въ немъ не окажется ни одного игрока изъ играющей партіи, но это можетъ быть только тогда, когда партіи немногочисленны, обыкновенное же число игроковъ отъ 12 до 24. Выигрышъ партіи опредѣляется числомъ полныхъ круговыхъ пробѣговъ, число это обыкновенно соотвѣтствуетъ числу игроковъ въ партіи. Иногда же выигравшей партіей считается та, у которой въ опредѣленное время получилось большее количество полныхъ пробѣговъ.

123. Англійская лапта (крикетъ).

Въ крикетъ обыкновенно играютъ 22 человѣка, составляющихъ двѣ партіи, по 11 человѣкъ въ каждой. Для игры необходимы слѣдующія принадлежности: двѣ или болѣе лапты, мячъ и двое воротъ.

Лапта готовится изъ легкаго дерева, при чемъ ручка дѣлается вставная изъ твердаго дерева и обматывается бечевкой, чтобы лапта не скользила въ рукѣ. Лицевая сторона лапты дѣлается плоскою, а спинка нѣсколько выпуклою. Хорошо имѣть въ запасѣ еще двѣ или три лапты, чтобы замѣнить въ случаѣ поломки. *Мячъ* приго-

говляется изъ пробки и обшивается кожей; вѣсить онъ долженъ 13 лотовъ и имѣть въ діаметрѣ около трехъ дюймовъ, хорошо также имѣть нѣсколько и запасныхъ мячей. *Ворота* состоятъ изъ трехъ столбиковъ, толщиною

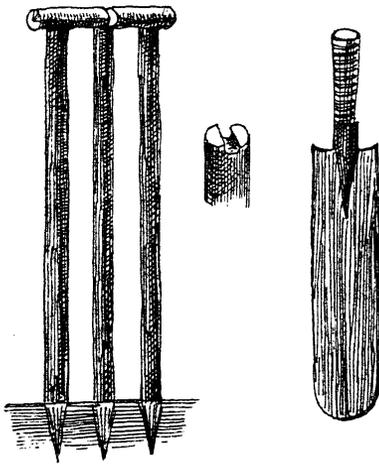


Рис. 64.

въ 8—9 линий, столбики вытачиваются изъ твердаго дерева и оканчиваются заостренными наконечниками для втыканія ихъ въ землю. Столбики должны быть величиною отъ земли до верху 27 дюймовъ, наконечникъ же, впускаемый въ землю, — отъ 3-хъ до 4-хъ дюймовъ. На верху каждого столбика дѣлается полукруглый желобокъ, въ который и вкладываются свободно двѣ перекладины, длиною въ 4 дюйма

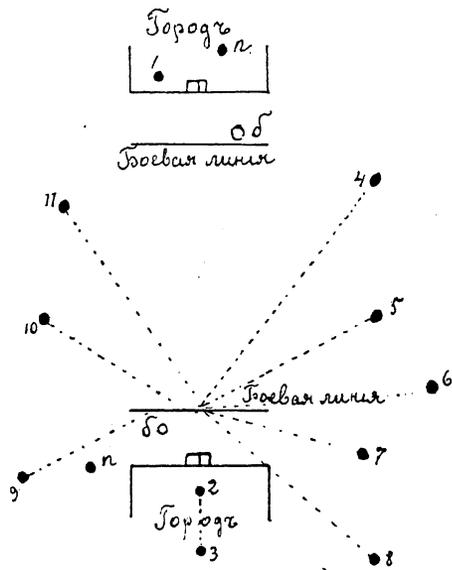
каждая, такъ, чтобы отъ удара мяча въ ворота онѣ упали (рис. 64).

На землѣ чертятъ *два города* такъ, чтобы отъ передней игральной черты одного города до игральной черты другого было девять сажень. По срединѣ *игральной* черты, или *коновой*, ставятъ ворота; игральная черта должна быть не менѣе сажени.

Въ противоположномъ городѣ, какъ разъ напротивъ, на игральной же чертѣ, тоже ставятся другія ворота. На четыре фута впереди воротъ еще двѣ линіи, такъ называемыя *боевыя*, тоже длиною въ сажень. Иногда городъ ограничиваютъ только тремя линіями, не очерчивая зад-

ней линии. Самое *поле* для игры должно быть не меньше 15 сажень въ длину и ширину.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи съ предводителями въ каждой. Въ большихъ играхъ еще, кромѣ того, выбираютъ двухъ *посредниковъ*, или *судей*, и двухъ *счетчиковъ*, или *секретарей*. По жребію рѣшаютъ, какой партіи защищать города и какой нападать. Передъ началомъ игры играющіе городской партіи помѣщаются гдѣ-нибудь въ сторонѣ, отдыхая и присматриваясь къ ходу игры, двое же изъ нихъ назначаются предводителемъ *бойцами* и становятся впереди на боевую линію, имѣя въ рукахъ по лаптѣ. Нападающая партія или служащіе располагаются частью на полѣ, частью въ городахъ, преимущественно на тѣхъ мѣстахъ, куда чаще попадаетъ мячъ. Въ каждомъ же городѣ съ правой стороны воротъ становятся по одному игроку служащей партіи, это—*метальщики*, на обязанности которыхъ лежитъ бросаніе мяча въ ворота противнаго города съ цѣлью сбить ихъ. Кромѣ метальщи-



- бб. бойцы
 2. сторожа
 1 - метальщикъ
 1-11 - игроки служащей партіи
 ----- показываютъ разстановку игроковъ служащей партіи, чтобы удобнее ловить мячъ
 п.п-посредники.

Рис. 65.

ковъ, въ городахъ сзади воротъ служащая партія ставитъ еще по одному игроку — *сторожу*, чтобы они задерживали переброшенный мячъ и не давали ему далеко закатиться. Обыкновенно однимъ изъ метальщиковъ становится самъ предводитель, другимъ—самый лучший игрокъ (рис. 65).

Когда всѣ стали на свои мѣста, игра начинается тѣмъ, что одинъ изъ метальщиковъ бросаетъ мячъ въ ворота противнаго города. Мячъ бросается или прямо по воздуху или отскокомъ отъ земли. Въ это время боецъ, стоящій на боевой чертѣ, опустя широкой конецъ лапты къ землѣ на черту, старается отбить отъ воротъ брошенный мячъ какъ можно дальше. Если мячъ отбить, то отбившему записываютъ очко въ выигрышъ. Если мячъ отбить далеко, оба бойца сейчасъ же перебѣгаютъ отъ города къ городу, стараясь достичь ихъ ранѣе, чѣмъ служащимъ удастся захватить мячъ и бросить его въ ворота. За каждый пробѣгъ въ одинъ конецъ бойцы считаютъ очко выигрыша. Въ виду этого бойцы послѣ сильного удара стараются сдѣлать нѣсколько перебѣжекъ, чтобы заработать большее число очковъ. Однако они должны помнить, что во время перебѣжки ворота остаются *покинутыми*, и каждый служащій, захвативъ мячъ, можетъ разбить ихъ. Между тѣмъ служащіе спѣшатъ передать мячъ ближайшему служащему, который опять бьетъ въ ворота противнаго города.

Мячъ, брошенный метальщикомъ такъ далеко, что его нельзя даже отбить, въ счетъ не идетъ (*далекій мячъ*). Не отбивая такого мяча, боецъ все же можетъ имъ воспользоваться и сдѣлать перебѣжку. Если же мячъ будетъ направленъ хорошо къ городу, но въ самую ворота не

попадаетъ, то такой мячъ считается, и боецъ, несмотря на промахъ, обязанъ бѣжать къ другому городу.

Бойцу у другихъ воротъ не приходится отбивать мяча, но только перебѣгать поле. Онъ долженъ зорко слѣдить за ходомъ игры и во всякое мгновеніе быть готовымъ къ перебѣжкѣ, какъ только ему дастъ знакъ или крикнетъ: „бѣжать!“ боецъ осаждаемыхъ воротъ. Но если послѣдній почему-либо рѣшилъ не бѣжать, то долженъ крикнуть товарищу: „стой!“, иначе неосторожный перебѣгъ послѣдняго легко можетъ повести къ выходу этого бойца

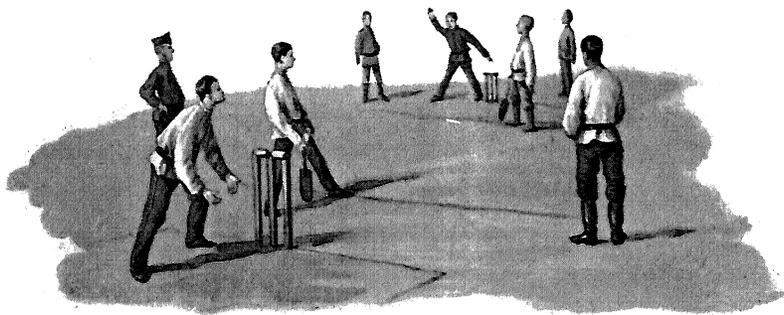


Рис. 66.

(неосажденного города) изъ игры. Оба бойца должны дѣлать перебѣгъ всегда одновременно, но иногда, благодаря нечетному числу перебѣговъ, бойцы мѣняются воротами, и боецъ, стоявшій ранѣе у неосаждаемыхъ воротъ, дѣлается теперь уже защитникомъ осаждаемаго города. Каждый метальщикъ бросаетъ мячъ 4 раза подъ рядъ въ одни ворота; послѣ этого посредникъ объявляетъ: *перемѣна!* и теперь уже бьетъ въ другія ворота и другой метальщикъ, соотвѣтственно этому и вся партія служащихъ становится ближе къ этимъ воротамъ (рис. 66).

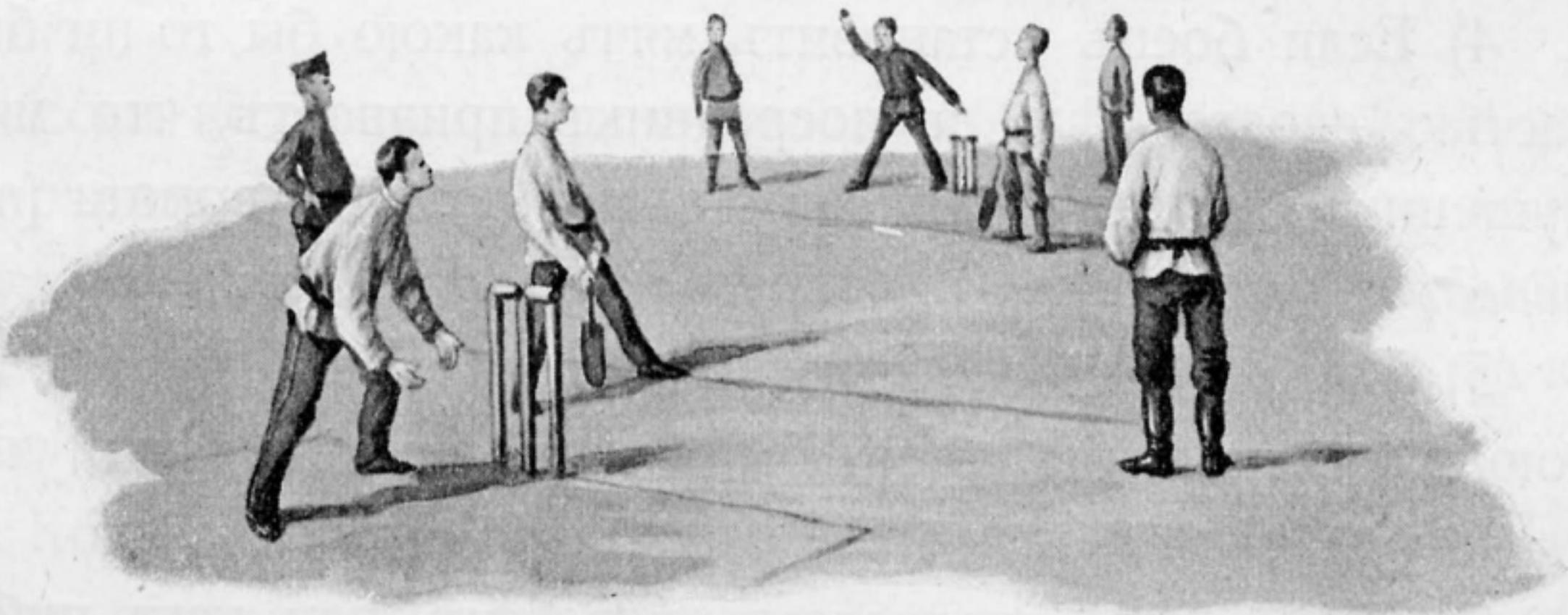


Рис. 66.

Въ слѣдующихъ случаяхъ боецъ считается вышедшимъ изъ игры:

1) Если ворота будутъ разбиты метальщикомъ, хотя бы мячъ зацѣпилъ лапту или самого бойца (это называется *выбитъ* *).

2) Если мячъ, ударенный лаптою или рукою, пойманъ на лету однимъ изъ служащихъ (это называется *пойманъ*).

3) Если, пытаясь отбить мячъ и не успѣвъ его задѣть, боецъ сойдетъ съ боевой черты, а сторожъ въ это время, остановивъ мячъ, сброситъ поперечину воротъ мячомъ или рукою, держащею мячъ (*вытолкнутъ*).

4) Если боецъ остановитъ мячъ какою бы то ни было частью своего тѣла и посредникъ признаетъ, что мячъ, пущенный метальщикомъ, могъ бы разбить ворота (*нога передъ воротами*).

5) Пытаясь отбить мячъ, боецъ задѣнетъ ворота лаптою или какою бы то ни было частью своего тѣла (*ударъ въ ворота*).

6) Если подъ предлогомъ перебѣга или какъ-нибудь иначе тотъ или другой изъ бойцовъ умышленно помѣшаетъ поимкѣ мяча (*помѣха полю*).

7) Если боецъ ударитъ по мячу два раза послѣ того, какъ мячъ былъ уже ударенъ или остановленъ какою-либо частью его тѣла (*ударъ по мячу два раза*).

Когда покинутыя для перебѣжки ворота будутъ разбиты кѣмъ-либо изъ служащихъ, то изъ игры выходитъ тотъ боецъ, который въ данный моментъ разрушенія воротъ находился ближе къ нимъ, но разъ боецъ хотя бы одною ногою будетъ находиться на боевой чертѣ или

*) Техническія выраженія, употребляющіяся въ игрѣ.

касаться ея лаптою, то служащіе теряють право разрушать ворота. При перебѣжкѣ бойцу лучше всего сначала посмотрѣть, гдѣ находится мячъ, и если онъ близко отъ его воротъ, ему лучше подождать другого бойца и тогда бѣжать, когда тотъ займетъ его позицію, и наоборотъ.

Если во время игры мячъ закатится очень далеко и его долго не могутъ найти, то боецъ выигрываетъ 6 очковъ, но если до того момента, какъ служащіе крикнутъ: „мячъ пропалъ!“ боецъ уже успѣлъ сдѣлать болѣе шести перебѣговъ, то и эти перебѣги засчитываются въ выигрышъ.

Если во время игры служащіе допустятъ какую-нибудь неправильность, они проигрываютъ пять очковъ, напр., служащіе поймаютъ мячъ шапкою; сторожъ поймаетъ мячъ передъ воротами; метальщикъ при метаніи выйдетъ за конную черту.

Когда въ играющей партіи всѣ игроки побывали бойцами, тогда партіи мѣняются мѣстами (это называется *оборотъ*, такимъ образомъ партія играется въ четыре оборота): партія служащихъ идетъ защищать ворота, а партія играющая—служить. Каждая партія два раза служить и два раза защищаетъ города. Послѣ этого подсчитываютъ количество выигрышныхъ очковъ. Если же партія, которая дѣлаетъ свой оборотъ вторымъ, получаетъ на 60 очковъ меньше противной партіи, то она тотчасъ же за первымъ своимъ оборотомъ дѣлаетъ и второй.

124. **Одиночный крикетъ.**

Играется точно такъ же, какъ и двойной, только здѣсь уже чертятъ одинъ городъ и ставятъ одни ворота. Въ-сто другого города, на болѣе близкомъ разстояніи, втыкается палка, подлѣ которой и становится метальщикъ и до которой долженъ добѣгать боець и вернуться обратно на боевую линію, чтобы выбрать очко. Остальныя правила тѣ же. Въ одиночный крикетъ играютъ тогда, когда играющихъ менѣе двадцати двухъ.

Крикетъ—одна изъ лучшихъ атлетическихъ игръ, которая пользуется въ Англіи большою любовью. У насъ же, къ сожалѣнію, почти совсѣмъ она не употребляется, хотя безспорно она принадлежитъ къ однѣмъ изъ тѣхъ игръ, которыя въ высшей степени обезпечиваетъ цѣль всякихъ подвижныхъ игръ, т. е. сильныя и разнообразныя движенія на чистомъ воздухѣ, требующія участія всѣхъ мышцъ тѣла. Всѣмъ, пожелающимъ поближе познакомиться съ этою интересною англійскою игрою, я рекомендую обратиться къ книгѣ доктора Дементьева „Англійскія игры на открытомъ воздухѣ“, откуда мною заимствованы нѣкоторыя правила игры и отзывъ его объ этой игрѣ. Это, кажется, самое лучшее описаніе игры, какое мнѣ пришлось встрѣчать въ сборникахъ подвижныхъ игръ различныхъ авторовъ.

125. Крикетъ безъ палты.

На землѣ чертятъ или отмѣчаютъ флагами продолговатый прямоугольникъ, длиною 30-40 шаговъ, короткія стороны его называются *коновыми*, а длинная—*граничными*. По срединѣ прямоугольника втыкаютъ аршина въ два палку или, что лучше, три палки такъ, чтобы между ними не проходилъ мячъ, а сверху кладутъ перекладину, какъ въ крикетъ. Выбравши предводителей и раздѣлившись на партіи, играющіе по жребію рѣшаютъ, кому быть въ полѣ и служить и кому быть на кону и играть. Когда всѣ стали на свои мѣста, одинъ изъ игроковъ партіи кона, по назначенію предводителя, кладетъ мячъ (мячъ большой изъ сѣрой резины) на коновую черту или бросаетъ на землю и ударомъ ноги отбиваетъ его въ поле, подальше отъ палки. Ударивъ мячъ, игрокъ бѣжитъ къ противоположному кону, а игроки поля стараются схватить мячъ и съ того мѣста, гдѣ поднять мячъ, бить въ палку. Если они попали въ нее, то выигрываютъ очко и идутъ играть, а играющая партія идетъ служить. Если же они не попали въ палку, то играющая партія засчитываетъ себѣ въ выигрышъ очко. Игрокъ, перебѣжавшій на конь, остается тамъ до слѣдующей перебѣжки его товарища. Мячъ опять передается коновой партіи, и слѣдующій игрокъ снова посылаетъ его въ поле, послѣ чего метавшій бѣжитъ на противоположный конь, а оттуда выбѣгаетъ бывший тамъ игрокъ и бѣжитъ обратно. Во вторую и слѣдующія перебѣжки служащіе одинаково могутъ бить какъ въ палку, такъ и въ возвращающагося съ кона игрока и, если не промахнутся, то выигрываютъ очко и конь. При этомъ

еще нужно помнить слѣдующее: если игрокъ кона промахнется, посылая мячъ, то его партія проигрываетъ очко; если игрокъ, посылая мячъ, попадетъ въ палку, то его партія также проигрываетъ очко; если мячъ, посланный съ кона, перелетитъ границы игры, то служащая партія имѣетъ право бить не съ того мѣста, гдѣ упалъ мячъ, а подойдя къ граничной линіи; если служащіе поймутъ мячъ на лету, то выигрываютъ очко; если мячъ, посланный съ кона, перейдетъ линію противоположнаго кона, то служащіе имѣютъ право, поднявъ его, бѣжать къ палкѣ и бить въ нее съ любого мѣста; игра считается конченою, если какая-либо партія выиграла установленное въ началѣ число очковъ, или же прошло время, опредѣленное въ началѣ игры,—тогда подсчитываютъ количество очковъ.

126. Г о р о д к и .

Городками называются небольшіе обрубки дерева отъ трехъ вершковъ длиною и вершка въ полтора толщиною, вообще же, величина городковъ зависитъ отъ силы и возраста играющихъ. Кромѣ этого для игры необходимы еще палки для бросанія въ городки или „биты“. Длина и толщина палокъ опять зависитъ отъ силы игроковъ и ихъ возраста, приблизительно же отъ аршина до полутора аршина длиною и немного потолще городковъ. На землѣ чертятъ такую фигуру (рис. 67). Это такъ называемые „*Большіе городки*“. Городки въ „Большихъ городкахъ“ ставятъ на передней чертѣ каждаго города, одни противъ другихъ, но иногда условливаются ставить ихъ и нѣсколько въ бокъ, влѣво, чтобы не сбить чужіе городки, когда въ

нихъ бьютъ съ задней черты. Городки въ этой игрѣ кладутся преимущественно „*тыномъ*“, т. - е. они ставятся всѣ въ рядъ, столбомъ, одинъ къ другому; или „*столбиками*“—по нѣсколько штукъ одинъ на другомъ; или „*башней*“—ставятся въ рядъ нѣсколько городковъ, на нихъ еще три-четыре ряда, а по краямъ верхняго ряда еще нѣсколько городковъ, въ видѣ зубцовъ башни; „*пирамидой*“ — кладется рядъ городковъ, въ промежуткахъ кладутъ второй рядъ, на нихъ третій и т. д., пока въ самомъ верху не будетъ одинъ городокъ, который обыкновенно не кладутъ, а ставятъ; если городки разсыплются, то по бокамъ пирамиды ставятъ по городку; городковъ въ „*Большихъ городкахъ*“ бываетъ отъ 10 до 20 и болѣе по желанію.

Играющіе дѣлятся на двѣ партіи съ предводителями („*матками*“) изъ лучшихъ игроковъ и по жребію рѣшаютъ, какой партіи быть въ какомъ городѣ и какой начинать. Начинаящая партія становится на задней чертѣ своего города и отсюда бьетъ въ городки противнаго города. Сначала бьютъ хорошіе игроки, такъ какъ первый ударъ имѣетъ большое значеніе: если при первомъ же ударѣ будетъ вышибленъ хоть одинъ городокъ изъ города, то слѣдующій игрокъ изъ этой же партіи имѣетъ право уже бить съ передней черты. Если же вначалѣ дать бить плохому, слабому, игроку, то онъ можетъ развалить всѣ городки— „*сдѣлать кашу*“— и тогда выбить городки изъ города съ дальней черты гораздо труд-

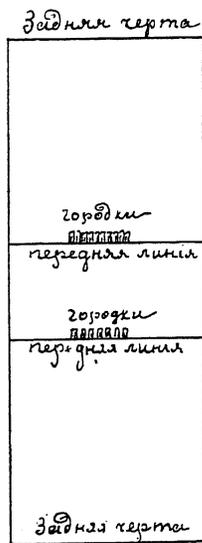


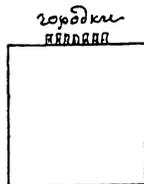
Рис. 67.

нѣе *). Когда игроки первой партіи перебросаютъ всѣ свои биты, то начинаетъ бить другая партія. Цѣль каждой партіи—поскорѣе выбить всѣ городки изъ города. Если городки впередъ выбила первая партія, то второй партіи дается право отыграться тѣми палками, которыя ей достались отъ первой партіи, т.-е.

Задняя черта



Передняя черта



Задняя черта

Рис. 68.

если первая партія выбила городки въ доставшуюся ей очередь, напр., двумя палками, значить и вторая партія имѣетъ право кончить свою игру тоже двумя палками. Если вторая партія такимъ образомъ успѣетъ выбить всѣ городки, то партія считается ничьей, если же она выбьетъ свои городки одною только палкою, то вторая партія выигрываетъ, такъ какъ у нея еще осталась одна палка. Первая же партія кончать послѣ второй не имѣетъ права. Проигравшая партія должна „возить“, т.-е. собрать всѣ разбросанные городки и палки и построить снова города.

Въ „Большіе городки“ теперь уже почти совѣмъ не играютъ, такъ какъ они требуютъ довольно большого мѣста и большого количества городковъ. Ихъ замѣнили „Городки съ фигурами“. На землѣ чертятъ такіе квадраты или города (рис. 68). Величина квадратовъ зависитъ отъ желанія игроковъ, городки, количествомъ только по пяти въ каждой партіи, ставятся на передней чертѣ каждого города и притомъ какъ разъ посрединѣ, для чего средину передней черты и отмѣчаютъ какимъ-либо значкомъ. Городки

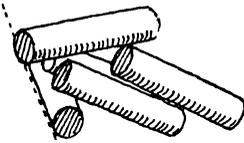
*) Городокъ, упавшій на чертѣ города, ставится *помощь*, т.-е. стойкомъ.

ставятся обыкновенно уже заранее опредѣленными *десятью* фигурами, при чемъ дѣлають обыкновенно такъ, чтобы лежачія фигуры чередовались съ стоячими. Фигуры могутъ быть такія (рис. 69).

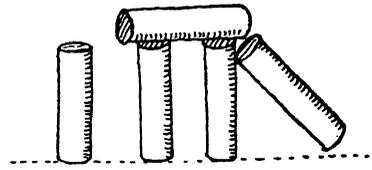
Десятою фигурою всегда бываетъ *письмо*, которое должно быть выбито все съ дальней черты (задней), а не съ средней. Иногда условливаются выбивать въ письмѣ сначала средній городокъ или *марку* и тогда уже предоставляется остальные городки выбивать съ средней черты. Городокъ въ письмѣ, сбитый битой, но не вышибленный изъ города, считается невышедшимъ и ставить его уже нельзя, а надо выбивать его лежачаго. Если же бѣлая часть городка лежитъ за *рогами*, то городокъ считается вышедшимъ. Городокъ, выкатившійся за переднюю черту города и не выкатившійся за *рога*, закидывается въ городъ кѣмъ-либо изъ противной партіи такимъ образомъ: игрокъ становится по срединѣ черты, спиною къ городу, кладетъ городокъ на голову и скатываетъ его по затылку въ городъ; городокъ, выкатившійся при этомъ изъ города, считается вышедшимъ.

Иногда играютъ послѣднюю фигуру *письмо* съ „обозначеніемъ городковъ“. Игрокъ говоритъ, что онъ мѣтитъ въ такой-то городокъ, и если въ него не попадетъ, а собьетъ другой какой-либо или же съ назначеннымъ городкомъ собьетъ и другой, то всѣ эти городки становятся снова; это усложняетъ игру и дѣлаетъ окончаніе партіи довольно труднымъ. Игра въ городки въ послѣднее время весьма распространилась почти по всѣмъ нашимъ дачнымъ мѣстностямъ, и въ нее охотно играютъ и маленькіе, и большіе, и мужчины, и женщины.

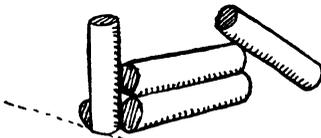
Фигуры стоячія. Рис. 69.



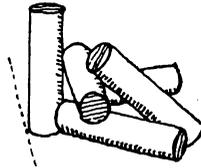
1. Пушка.



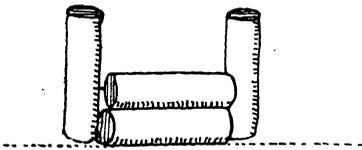
5. Слонъ.



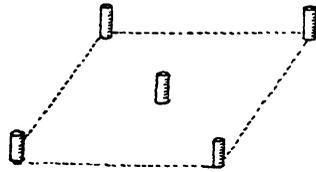
2. Паровозъ.



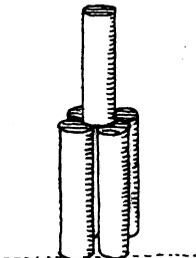
6. Утка.



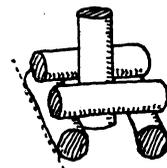
3. Покойникъ.



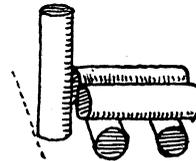
7. Письмо.



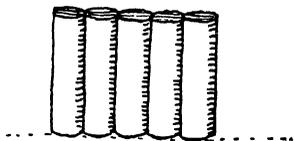
4. Бутылка.



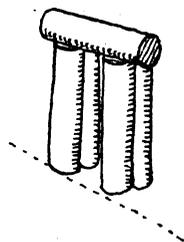
8. Колодець.



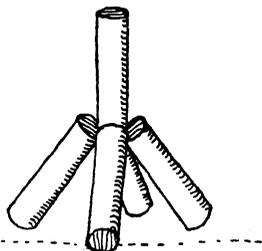
9. Телѣга.



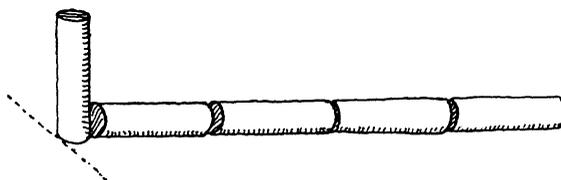
10. Заборъ.



12. Ворота.



11. Башня.

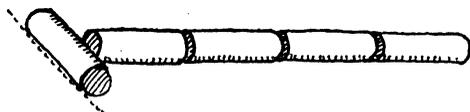


13. Поѣздъ.

Фигуры лежачія.



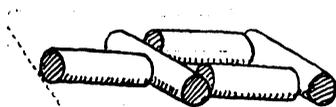
1. Колбаса.



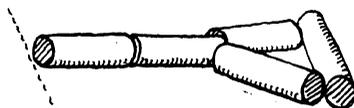
2. Гвоздь.



4. Мостъ.



3. Колотушка.



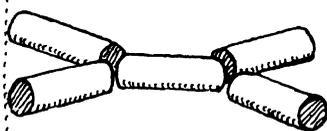
5. Фонарь.



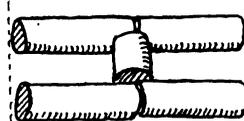
6. Канатъ.



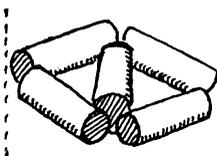
7. Змѣя.



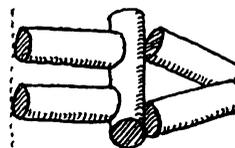
8. Ракъ.



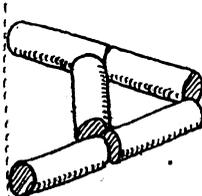
11. Нашъ.



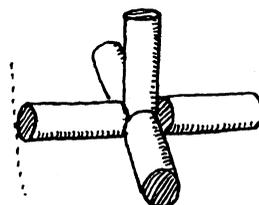
9. Өига.



12. Добро.



10. Азъ.



13. Звѣзда.

127. Буя́.

На землѣ проводятъ черту, и всѣ играющіе становятся на нее, держа палки (биты) на носкѣ правой ноги, придерживая палку за верхній конецъ слегка рукою. Потомъ, размахнувшись ногою, стараются бросить свою палку, какъ можно дальше. Чья палка легла ближе къ чертѣ, тотъ дѣлается *водилкой*, водить (рис. 70). На три-четыре шага отъ черты чертятъ небольшой кружокъ, въ который и ставится одинъ городокъ. Разстояніе отъ черты до кружка можетъ



Рис. 70.

быть и меньше, можетъ быть и больше, смотря по возрасту и силѣ играющихъ. За кружкомъ опять шага на три-четыре (по условію) чертятъ еще линію, *границу*; за эту линію обязательно должны залетать биты, или *буи*, игроковъ. Водилка становится сбоку около кружка на такомъ разстояніи, чтобы буи играющихъ не задѣли его. Остальные становятся на чертѣ и начинаютъ бить въ городокъ. Сначала лучше давать бить плохимъ, слабосильнымъ игрокамъ, чтобы въ концѣ сильные игроки могли ихъ выручить. Если игрокъ, пробивъ, сбиль городокъ, то онъ можетъ



Рис. 70.

бѣжать за своею битою и, поднявъ ее, скорѣе возвращаться на черту, такъ какъ водилка тоже спѣшитъ по скорѣе поднять городокъ, поставить его въ кружокъ и самому впередъ прибѣжать на черту. Если ему это удалось, то водилкой дѣлается прибѣжавшій послѣднимъ. Если же пробившій промахнулся или же сбиль городокъ, но не надѣется прибѣжать на черту раньше водилки, то онъ можетъ ждать слѣдующаго игрока и при успѣшномъ ударѣ его бѣжать за буею. Если всѣ удары игроковъ по городку были неудачны и никто не выручилъ своей буи, то послѣдній оставшійся игрокъ считается *выручалой*, и имъ обыкновенно остается самый сильный и хорошій игрокъ, который сильнымъ и мѣткимъ ударомъ далеко можетъ отбить городокъ и тѣмъ дастъ возможность всѣмъ ранѣе бившимъ игрокамъ выручить свои буи. При этой игрѣ еще нужно соблюдать слѣдующее: никто изъ игроковъ не имѣетъ права выходить за черту въ поле, такъ какъ водилка можетъ воспользоваться этимъ и прибѣжать на черту, и тогда неосторожный игрокъ дѣлается водилкой. Если чья-либо бита не долетитъ до границы, то водилка имѣетъ право ее *закинуть*, т.-е. поднявъ ее съ земли, закинуть подальше за границу, хотя это и не совсѣмъ легко сдѣлать, такъ какъ закидывать полагается не просто, а *черезъ ногу*, или, лучше сказать, *подъ ногу*: водилка, стоя на правой ногѣ, поднимаетъ лѣвую и, размахнувшись буею, кидаетъ ее подъ поднятую ногу, но кидать такъ далеко нужны особыя сноровка и привычка. Если игрокъ собьетъ такъ городокъ, что онъ не выкатится изъ кружка или ляжетъ на чертѣ кружка, то игрокъ *сгорѣлъ* и дѣлается водилкой.

128. Попа гонять.

На одномъ краю поля для игры проводятъ черту, на которую и становятся всѣ играющіе, выбравъ такъ же, какъ и въ „Буѣ“ водящаго, который и становится сбоку около поставленнаго шагахъ въ 4—6 отъ черты въ кружокъ городка, *попа*. Играющіе по очереди кидаютъ палки, или *биты*, стараясь отбить подальше попа. Когда всѣ кинутъ свои палки, то смотрятъ: чьи палки лежатъ передъ попомъ, тѣмъ игрокамъ и бить; сначала бьетъ игрокъ, чья палка лежитъ ближе къ коновой чертѣ и, значить, дальше всѣхъ отъ попа, потомъ бьетъ слѣдующій за нимъ и т. д. Каждый игрокъ старается отбивать попа такъ, чтобы онъ отлетѣлъ за лежащія за нимъ палки, такъ какъ тогда онъ считаются *вырученными*, и ими можно бить. Водящій бѣгаетъ за попомъ и ставитъ его на томъ мѣстѣ, гдѣ онъ упадетъ; такимъ образомъ при опытныхъ игрокахъ можно очень далеко угнать попа; при небольшомъ же полѣ для игры можно дѣлать такъ: на другомъ концѣ поля также проводятъ черту и около нея кружокъ для попа, и если отбитый попъ залетитъ за эту черту, то игру начинаютъ снова уже съ этого кона. Теперь предположимъ, что всѣ игроки промахнулись или проббили тихо, городокъ отлетѣлъ очень близко, и палки оказались невырученными; остается одинъ послѣдній игрокъ, который тоже промахивается или отбиваетъ городокъ очень близко, и ни его палка, ни другія не дѣлаются вырученными; тогда всѣ игроки схватываютъ свои палки и бѣгутъ къ кону, откуда гнали, пока водящій подхватываетъ попа и, добѣжавъ до кружка, ставитъ его и скорѣе бѣжитъ за

черту, прибѣжавшій же послѣднимъ и дѣлается водящимъ. Брать палки съ земли раньше, чѣмъ придетъ очередь бить, не позволяется; палка, не долетѣвшая до попа, закидывается такъ же, какъ и въ *Буй*, а игрокъ, пока его палка не выручится, не участвуетъ въ игрѣ, развѣ только всѣ палки сдѣлаются невырученными и надо будетъ бѣжать къ кону. Игра очень интересная, но требуетъ большого мѣста для игры.

129. Лапша.

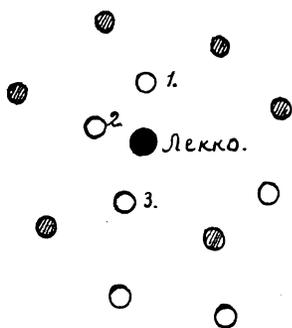
По срединѣ поля для игры вбивается небольшой колышекъ, къ которому привязывается веревка, длиною аршина три-четыре. Около кола, называемаго *горшкомъ* или *котломъ*, накладываютъ кучу разныхъ небольшихъ щепочекъ, палочекъ, чурбачковъ и т. п. предметовъ и чѣмъ больше, тѣмъ лучше; это—*лапша*, которую и должны *расхлебать* играющіе. Водящій, называемый *поваромъ* или *кухаркой*, берется одною рукой за край веревки (чтобы рука водящаго не соскакивала съ веревки, можно на концѣ ея сдѣлать петлю) и бѣгаетъ вокругъ кола, стараясь другою свободной рукой запятнать кого-либо изъ игроковъ, старающихся растаскать у него всѣ чурочки или лапшу, складывая добытое каждый въ свое мѣсто. Запятнанный дѣлается водящимъ, а всѣ утащенные имъ чурочки кладутся назадъ въ котель. Если водящій настолько нерасторопенъ, что позволить *расхлебать* всю лапшу, то всѣ игроки снова складываютъ къ колу натасканныя имъ щепки и чурки, и игра продолжается тѣмъ же порядкомъ. Такъ полагается дѣлать до трехъ разъ; послѣ третьяго раза несумѣвшій никого запятнать водящій выходитъ изъ

игры и не участвуетъ въ игрѣ до тѣхъ поръ, пока также не выйдетъ изъ игры другой игрокъ; тогда первый провинившійся игрокъ снова вступаетъ въ игру.

130. Бокція (кошонеть).

Для этой игры требуются 13 шаровъ, величина ихъ зависитъ отъ силы и возраста играющихъ, обыкновенные же шары, имѣющіеся для этой игры въ продажѣ, дѣлаются въ величину крокетнаго шара. Одинъ шаръ (*кошонеть* у французовъ или *лекко* у итальянцевъ) окрашивается въ какой-нибудь яркій цвѣтъ, положимъ, красный, другіе 12—въ какіе-нибудь другіе цвѣта: шесть въ одинъ цвѣтъ и шесть въ другой. Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, по 2—6 игроковъ въ каждой, и одной партіи по жребію достается право начинать игру. Одинъ изъ игроковъ этой партіи беретъ *лекко* (*кошонеть*) и съ опредѣленнаго мѣста (черты) выкидываетъ его на любое разстояніе, потомъ беретъ другой шаръ своей партіи (положимъ, шары въ ихъ партіи желтые) и бросаетъ его или катитъ (это по желанію) такъ, чтобы онъ сталъ какъ можно ближе къ *лекко*. Потомъ бросаетъ свой шаръ игрокъ другой партіи, у которой шары, положимъ, черные; если его шаръ ляжетъ ближе къ *лекко*, то кидать за нимъ долженъ опять желтый; если же нѣтъ, то черные кидаютъ свои шары до тѣхъ поръ, пока какой-либо шаръ ихъ партіи не станетъ ближе къ *лекко*. При этомъ въ видахъ выгоды своей партіи стараются сдвинуть своимъ шаромъ или *лекко* съ мѣста и перекатить его ближе къ шарамъ своей партіи или же сбить чужой шаръ, стоявшій около *лекко*. Когда въ объ-

ихъ партіяхъ всѣ шары будутъ выкинуты, считаютъ шары, ближе всего стоящіе къ *лекко*; за первый шаръ партіи записывается одно очко, за 2-й—2, за 3-й—3 и т. д. Шары разныхъ партій, находящіеся на равныхъ разстояніяхъ къ *лекко*, въ счетъ не идутъ, ихъ снимаютъ и смотрятъ на другіе шары (рис. 71). Если во время игры чей-либо шаръ ударить по *лекко*, то это даетъ его партіи одно очко; но если отбитый этимъ ударомъ *лекко* коснется шара противной партіи, то очко выигрываетъ эта послѣдняя партія. Затѣмъ



Окончаніе игры. Партія желтой выигрываетъ 6 очковъ, такъ какъ ея шары 1, 2 и 3 ближе всего лежатъ къ *лекко*.

Рис. 71.

всѣ шары снимаются, и игра начинается снова въ томъ же порядкѣ; выигравшей партіи предоставляется и право выкинуть *лекко*. Игра считается оконченной, когда какая-нибудь партія выиграетъ условленное количество очковъ (12—15) или сразу уложить всѣ свои шары ближе къ *лекко*; такая партія сразу и выигрываетъ, несмотря ни на какое условленное число.

131. Крокеть.

Для этой игры необходима ровная площадка или коротко скошенный ровный лугъ. Размѣры площадки зависятъ отъ силы и ловкости играющихъ. Всѣ играющіе дѣлятся на двѣ партіи, по 8 человѣкъ въ каждой, и берутъ по молотку, шару и по номерку.

Шары должны быть въ $3\frac{1}{2}$ —4 дюйма и вѣсомъ до 1 фунта и окрашены въ 8 цвѣтовъ: красный, черный, голубой, малиновый, желтый, коричневый, оранжевый и зеленый или же просто съ полосами двухъ цвѣтовъ.

Молотки имѣютъ видъ обыкновенныхъ молотковъ съ длинными ручками. Головка молотка цилиндрической формы, въ 3 дм. діаметромъ, дѣлается различной длины; хорошіе игроки предпочитаютъ молотки съ головкою въ 8—10 дюймовъ, такъ какъ ударъ такими молотками бываетъ сильнѣе и точнѣе; у насъ же большею частью употребляютъ молотки съ головками половинной длины. Ручка молотка должна быть длиною въ 32 дюйма и окрашена полосами того же цвѣта, какъ и шаръ. Молотокъ долженъ быть не слишкомъ легокъ, отъ 2 до $3\frac{1}{4}$ ф. вѣсомъ. Чтобы ударъ былъ вѣрнѣе, молотокъ всегда берется двумя руками, не сжимая ихъ слишкомъ сильно и держа такъ, чтобы молотокъ былъ параллеленъ линіи, соединяющей носки двухъ ногъ (рис. 72).



Рис. 72.

Номерки или *всадники* употребляются для того, чтобы

отмѣчать пройденныя ворота; они окрашиваются такъ же, какъ и шары съ молотками.

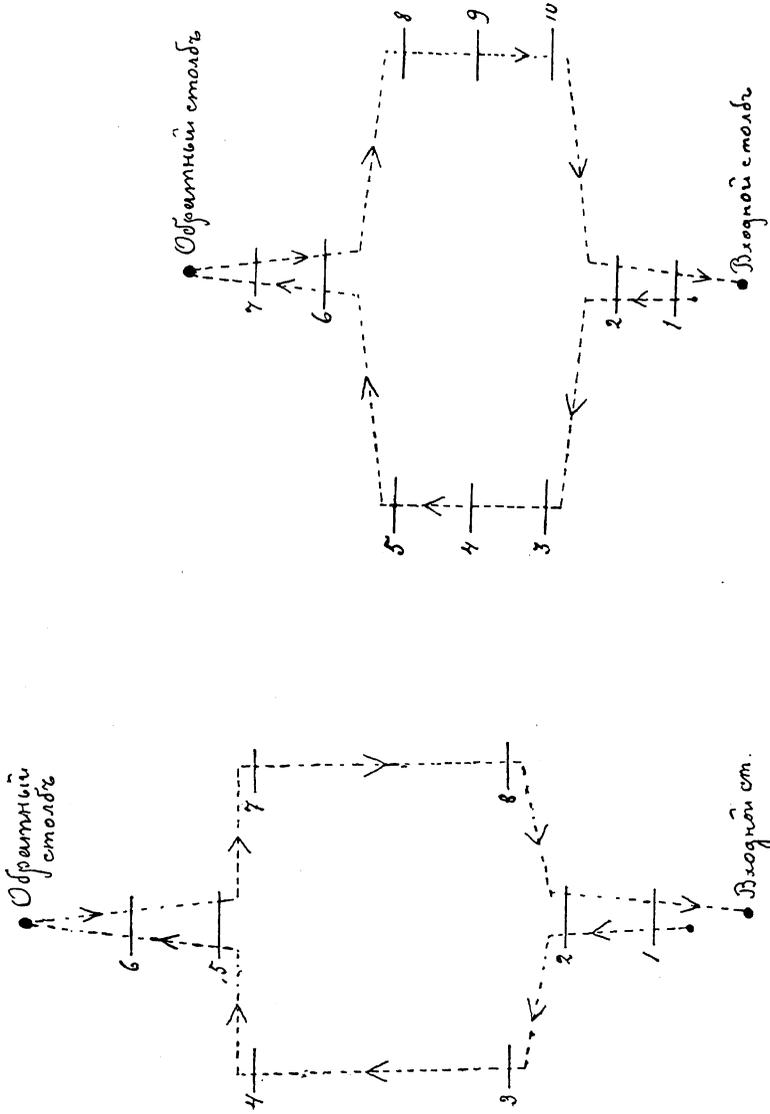
Къ принадлежностямъ игры надо еще отнести *ворота* и *колышки*.

Ворота или *дуги* ставятся на мѣстѣ игры въ известномъ порядкѣ. Они состоятъ изъ проволоки, согнутой подъ прямымъ угломъ такъ, что верхняя часть имѣетъ въ длину около 8 дюймовъ, боковыя же стороны съ заостренными концами около 16 дюймовъ. Ворота втыкаются на 6 дюймовъ. Для большаго интереса можно дѣлать ворота и меньшей ширины, напримѣръ, дюйма въ 4.

Столбики или *колышки*, числомъ 2, дѣлаются изъ палки, толщиною въ $1\frac{1}{2}$ дюйма, надъ землею они возвышаются на $\frac{3}{4}$ аршина. Одинъ столбикъ называется *входнымъ*, другой—*обратнымъ*. Столбики раскрашиваются или восьмицвѣтными кольцами въ такомъ порядкѣ: голубой (сверху), малиновый, черный, желтый, коричневый, оранжевый, зеленый, красный, или же просто нѣсколькими полосами, красными или черными.

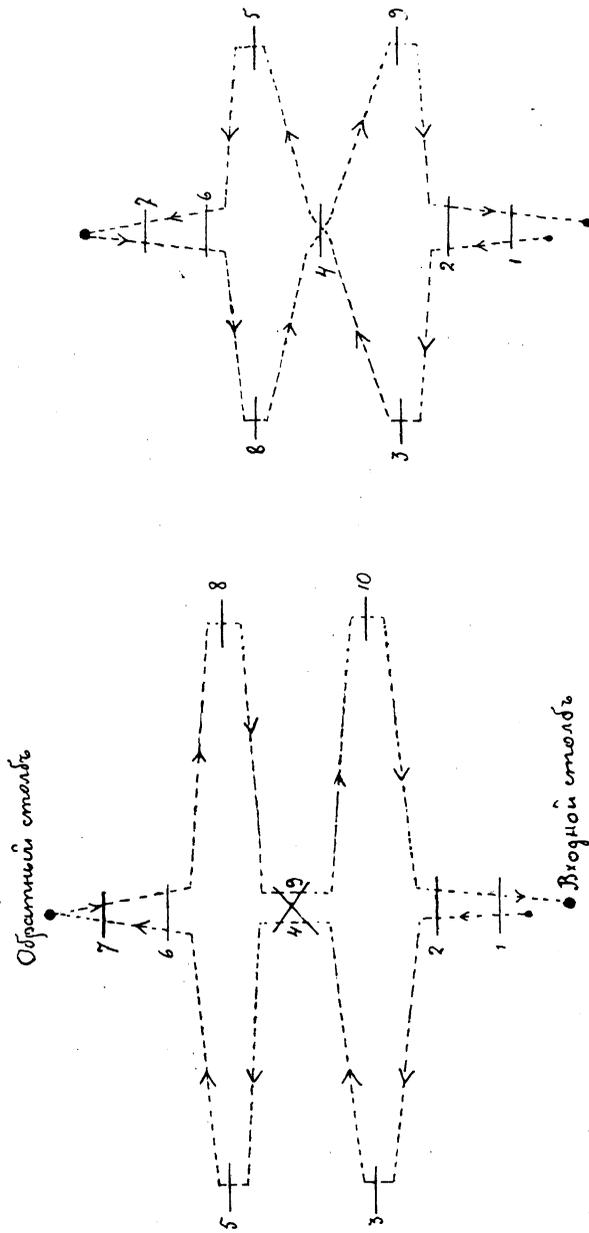
Теперь скажемъ нѣсколько о разстановкѣ этихъ воротъ. Разстояніе между воротами дѣлають различно, что зависитъ отъ величины мѣста, а также и отъ ловкости играющихъ. Обыкновенно за разстояніе между воротами принимаютъ длину ручки молотка. Ворота же разставляются такъ (рис. 73, 74, 75 и 76):

Играють поочередно, т.-е. сначала одинъ игрокъ (имѣющій одну черту на молоткѣ и шарѣ) изъ первой партіи, потомъ одинъ изъ второй (такъ же имѣющій на шарѣ и молоткѣ одну черту), затѣмъ второй изъ первой партіи (имѣющій двѣ черты на молоткѣ и шарѣ) и второй игрокъ



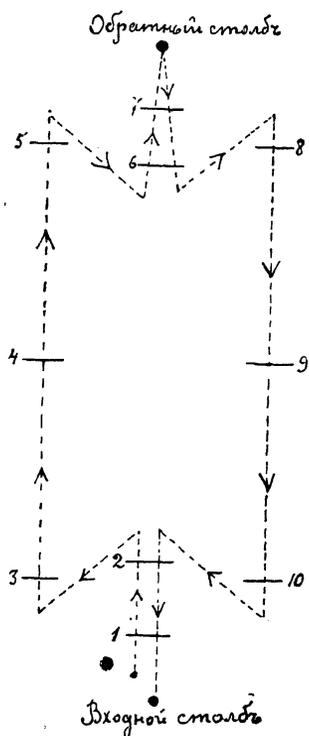
Разстановка „Орель“.

Рис. 73.



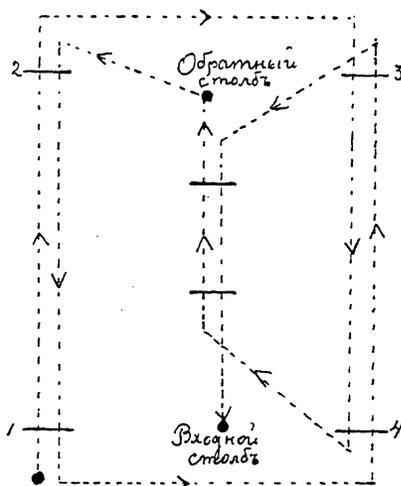
Разстановка „Андреевский крестъ“.

Рис. 74.



Разстановка „Черепаха“.

Рис. 75.



Разстановка „Всеанглийский клубъ“.

Рис. 76.

изъ второй партіи и т. д. Пропустившій свою очередь теряетъ ее и ждетъ новую.

Если играютъ разноцвѣтными восемью шарами, то партіи раздѣляются такъ: имѣющіе шары голубой, черный, коричневый и зеленый составляютъ одну партію, другая же составляется получившими малиновый, желтый, оранжевый и красный. Шары бьются по очереди цвѣтовъ колецъ столбовъ, т.-е. голубой, малиновый и т. д.

Начинающій ставитъ свой шаръ на половинѣ разстоянія между входнымъ столбомъ и первыми воротами и бьетъ по немъ молоткомъ такъ, чтобы онъ прошелъ пер-

вья ворота, а если возможно и вторья и т. д. до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаеть промаха, послѣ котораго выставляеть свой номерокъ на своихъ очередныхъ воротахъ. Если шаръ не пройдетъ подъ первыми воротами и станетъ такъ, что загородить дорогу слѣдующимъ, то его принимаютъ, пока тѣ играютъ, и затѣмъ онъ опять становится на то же мѣсто, съ котораго былъ принятъ. Если шаръ остановится подъ дугою, то для рѣшенія спора, прошелъ онъ или нѣтъ, прикладывають плотно къ задней сторонѣ воротъ ручку молотка. Если ручка можетъ быть приложена, не сдвинувъ шара, то онъ считается прошедшимъ. Шаръ считается правильно сыграннымъ только послѣ ясно слышаннаго удара молоткомъ по шару, въ противномъ случаѣ игрокъ теряетъ право на слѣдующій ходъ. Потерю хода влечетъ за собою и слѣдующее: если игрокъ ударить чужой шаръ вмѣсто своего; ударить по своему шару два раза; дотронется какою-либо частью тѣла до какого-либо шара; тронетъ шаромъ проволоку воротъ или зацѣпитъ шаръ молоткомъ; двинетъ шаръ, стоящій у проволоки воротъ или у столба, ударивши по проволокѣ или по столбу; если не удалось рокировать шаръ; если ему не удалось при рокированіи сдвинуть съ мѣста передній шаръ; если онъ прогонитъ шаръ за черту игры. Вообще всякая ошибка ведетъ за собою потерю хода и оставленіе шара на томъ же мѣстѣ, гдѣ онъ былъ до удара. Удачно проведеній свой шаръ чрезъ первыя ворота получаетъ право бить не только въ слѣдующія ворота, но и въ чужой шаръ, т.-е *рокировать*, при чемъ, желая рокировать, надо всегда называть рокируемый шаръ. Если два шара соприкасаются, то рокировать нельзя. Рокируемый шаръ должно необходимо

послѣ *крокировать* или *крокетировать*. Это дѣлается такъ: бившій приставляетъ свой шаръ къ тому шару, въ который попалъ, наступаетъ на свой носкомъ ноги и ударомъ молотка по своему шару отбиваетъ чужой шаръ *). Если это свой шаръ, то крокетирующій старается провести его черезъ очередныя для этого шара ворота или поставить его на болѣе удобное мѣсто, шаръ же чужой партіи отбиваютъ подальше. Послѣ крокетированія дается еще ударъ. Рокировать или крокировать одинъ и тотъ же шаръ два раза нельзя; это можно только тогда, когда между обоими разами пройдены ворота или тронуть обратный столбикъ. Если же при ударѣ (крокированьи) свой шаръ пошевелится, то игрокъ теряетъ право на слѣдующій ударъ. Если при крокетированіи игрокъ проведетъ свой шаръ или чужой черезъ очередныя ворота, то шаръ считается прошедшимъ эти ворота, и номерокъ шара перевѣшивается на слѣдующія ворота.

Проходя такимъ образомъ черезъ ворота (порядкомъ, указаннымъ на рисункахъ), игрокъ доходитъ до обратнаго столба, ударяется въ него и идетъ обратно до выходнаго столба, гдѣ и можно окончить игру, ударившись въ этотъ столбикъ. Тогда шаръ считается вышедшимъ изъ игры — *мертвымъ*. Обыкновенно же сейчасъ не выходятъ изъ игры, а просто обходятъ входной столбикъ, чтобы сдѣлаться *разбойникомъ*, *бойцомъ* или *казакомъ*. Такъ какъ боецъ уже прошелъ всѣ ворота, то цѣль его игры теперь помогать своей партіи и вредить чужой, рокируя и крокируя шары свои и чужіе. Только когда всѣ шары своей партіи благополучно прошли всѣ ворота,

*) Такой способъ крокированія употребляется только у насъ, въ Англии же оба шара ставятся рядомъ и загѣмъ бьется свой шаръ, *не дотрогиваясь* до него ногою.

можно бойцу и выйти изъ игры. Выигрываетъ та сторона, которая раньше выведетъ свои шары изъ игры. Боецъ въ одну очередь можетъ крокировать одинъ и тотъ же шаръ только одинъ разъ. Но иногда даютъ право бойцу и два крокета въ одну очередь, а иногда даже неограниченное число, до перваго промаха. Боецъ, ударившійся какимъ бы то ни было образомъ въ выходной столбикъ, дѣлается *мертвымъ* и выходитъ изъ игры. Никакой шаръ не можетъ сдѣлать бойца противной партіи мертвымъ, не будучи самъ бойцомъ.

132. Звѣри (болѣе сложный видъ).

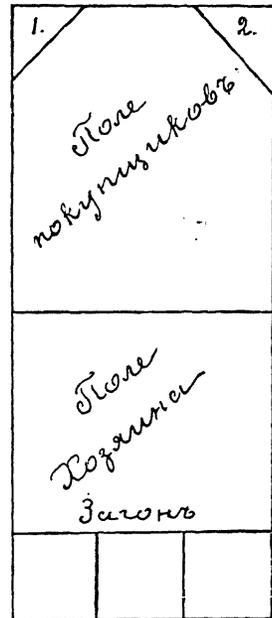
По жребію выбираютъ *хозяина* и двухъ *покупщиковъ*. Остальные играющіе дѣлятся на четыре группы: три группы *звѣрей* и четвертая *помощниковъ* *покупщиковъ*. На одной сторонѣ помѣщенія отдѣляютъ мѣсто для *загона* съ тремя отдѣленіями для звѣрей, на противоположной же сторонѣ помѣщенія одинъ уголь подъ *домъ покупателейъ*, а другой—подъ *домъ помощниковъ*, все мѣсто игры дѣлится на двѣ равныя части линіей—*границею*, одна часть *поле хозяина*, другая—*поле покупателейъ* (рис. 77). Когда всѣ станутъ на свои мѣста, одинъ изъ покупателейъ подходитъ къ хозяину и покупаетъ у него какого-либо звѣря (звѣри каждой группы, какъ и въ предыдущихъ играхъ въ *звѣрей*, рассчитываются на номера). Когда хозяинъ съ покупщикомъ сторгуется и будетъ платить, ударяя по рукѣ определенное количество разъ, купленный звѣрь выбѣгаетъ изъ загона и бѣжитъ въ домъ покупателя, а оттуда опять въ загонъ, стараясь миновать цѣпь помощниковъ,

выбѣжавшихъ при послѣднемъ ударѣ покупщика навстрѣчу купленному звѣрю. Держа руки за спиною, помощники стараются удержать звѣря на своемъ полѣ, пока не прибѣжитъ покупщикъ. Если звѣрь будетъ имъ запятнанъ, то дѣлается плѣннымъ. Но покупщику это не легко сдѣлать, такъ какъ при послѣднемъ его ударѣ по ладони хозяина изъ загона выбѣгаютъ звѣри той группы, изъ которой купленъ звѣрь, и преграждаютъ путь покупщику къ звѣрю, опять держа руки за спиною. Руками пользоваться позволяется только звѣрю въ борьбѣ съ помощниками и покупщику въ борьбѣ со звѣрями.

Если въ пылу игры помощники или звѣри подойдутъ близко къ границѣ, то они могутъ перетягивать другъ друга на свое поле, и затащенный такимъ образомъ помощникъ становится звѣремъ, а звѣрь—плѣннымъ. Послѣ третьей покупки покупщикъ передаетъ свое право другому покупщику, а самъ идетъ домой и отдыхаетъ до слѣдующей

очереди. Каждый разъ покупщики должны покупать звѣрей изъ разныхъ группъ. Игра считается оконченной, если звѣри какой-нибудь группы будутъ всѣ плѣнными или всѣ помощники стануть звѣрями.

Въ этой игрѣ можно также и освобождать плѣнныхъ. Хозяинъ на вопросъ покупщика о цѣнѣ отвѣчаетъ: *не-продажный*—и быстро бѣжитъ къ дому покупщика, гдѣ



1.- поле покупщиковъ
2.- " " помощниковъ

Рис. 77.

на линіи стоять плѣнные съ протянутыми руками. Помощники преграждаютъ ему путь и, если ему удастся проваться сквозь нихъ, то онъ бѣжитъ къ плѣннымъ, ударяетъ ихъ по рукамъ и вмѣстѣ съ ними бѣжитъ обратно, стараясь избѣжать пятнанія покупщика, котораго въ это время удерживаютъ звѣри той группы, изъ которой былъ названъ звѣрь. Если ни освобожденные звѣри, ни хозяинъ не будутъ запятнаны, то освобожденные звѣри свободны, если же запятнаны, то снова идутъ въ плѣнъ.

133. Зайчикъ (сложный видъ).

Игроки дѣлятся на три партіи, которыя должны отличаться чѣмъ-либо одна отъ другой, и становятся въ кругъ, лицомъ внутрь круга, такъ чтобы около игрока 1-й партіи находился по лѣвую руку игрокъ 2-й, около игрока 2-й игрокъ 3-й и опять далѣе игрокъ 1-й группы. Одинъ изъ игроковъ водить и становится въ кругъ, остальные въ это время, держа руки назади, передаютъ другъ другу мячъ (обыкновенный маленькій). Водящій ищетъ мячъ, прося игроковъ показывать ему руки, и если у кого найдеть мячъ, тотъ идетъ водить. Но въ это время, когда водящій ищетъ мячъ, игрокъ, стоящій позади водящаго, можетъ его запятнать мячомъ, если только онъ не принадлежитъ къ той партіи, къ какой принадлежитъ водящій. Запятнанный водящій поднимаетъ мячъ и бѣжитъ за запятнавшимъ его игрокомъ. Тогда игроки дѣлятся на двѣ партіи: *партію помощниковъ*, которую составляютъ игроки партіи водящаго, и *партію защитниковъ*, состоящую изъ игроковъ остальныхъ партій. Помощники удерж-

живають защитниковъ, помогая водящему запятнать игрока, защитники же преграждаютъ путь водящему и помощникамъ, при чемъ они не могутъ пользоваться руками, и должны ихъ держать за спиною, тогда какъ водящій и помощники имѣютъ право пользоваться и руками. Борьба ведется до тѣхъ поръ, пока водящій не запятнаетъ убѣгающаго или не промахнется; въ первомъ случаѣ водить запятнанный, во второмъ опять тотъ же водящій.

134. Осложненные пятнашки.

Число играющихъ можетъ быть отъ 15 до 50. Если играющихъ 15 человекъ, то одинъ выбирается *главною* пятнашкою, а двое другихъ — *неглавными* пятнашками; если игроковъ 20 человекъ, то изъ нихъ 2 главныхъ и 3 неглавныхъ пятнашекъ; если 30, то 3 главныхъ и 5 неглавныхъ. Пятнашки должны отличаться чѣмъ-нибудь отъ прочихъ игроковъ. Игра происходитъ такъ: главныя пятнашки стараются запятнать неглавныхъ, а остальные же игроки защищаютъ ихъ, мѣшая главнымъ пятнашкамъ, при чемъ они должны держать руки за спиною, главнымъ же пятнашкамъ предоставляется право въ борьбѣ съ преградившими имъ путь остальными игроками пользоваться и руками. Запятнанная неглавная пятнашка дѣлается главною и вмѣстѣ со всѣми главными догоняетъ остальныхъ неглавныхъ. Когда же всѣ пятнашки сдѣлаются главными, игроки составляютъ кругъ, держась за руки, въ середину котораго входятъ всѣ пятнашки и изъ котораго онѣ и должны выйти, перепрыгнувъ черезъ ихъ руки или подлѣзши подъ нихъ, но ни въ какомъ случаѣ не

разрывая напоромъ съ разбѣга цѣпи игроковъ. Когда въ кругѣ остается одна пятнашка, то ей довольно долго приходится помучиться, прежде чѣмъ ей удастся выйти изъ круга. Тогда, съ общаго согласія, выскочившимъ пятнашкамъ позволяется выручать находящуюся въ кругу, для чего онѣ должныя снова проникнуть въ кругъ. Какъ только послѣдняя пятнашка вышла изъ круга или послѣдняя пятнашка вошла въ кругъ, всѣ игроки разбѣгаются, такъ какъ всѣ пятнашки теперь имѣютъ право ихъ ловить. Запятнанные выходятъ изъ игры, и игра кончается, когда всѣ игроки пойманы пятнашками.

135. Барръ.

На одномъ концѣ помѣщенія чертятъ мѣсто для города одной партіи, а на противоположномъ концѣ—для другой. Около cadaго города съ бока чертятъ еще по небольшой линіи *плъна*. Раздѣлившись на двѣ партіи, съ предводителемъ въ каждой, игроки становятся каждые въ своемъ городѣ. Игра начинается тѣмъ, что изъ одной партіи, по назначенію предводителя, выходитъ игрокъ и направляется къ противной партіи дѣлать вызовъ. Подойдя къ противникамъ, онъ ударяетъ три раза по вытянутой рукѣ того, кого желаетъ вызвать, и послѣ третьяго удара бѣжитъ въ свой городъ, а тотъ его преслѣдуетъ. Вызывающій можетъ ударять по вытянутой рукѣ и другихъ игроковъ, но бѣжать за нимъ долженъ только получившій третій ударъ. Вызванный старается догнать ударившаго и запятнать его. Но это ему удастся не скоро: предводитель, пославшій игрока дѣлать вызовъ, зорко

слѣдить за бѣгущими игроками и при приближеніи игрока противной партіи высылаетъ на помощь своему игроку еще своего игрока, который имѣетъ право пятнать перваго игрока изъ противной партіи, предводитель же противниковъ сейчасъ же, въ свою очередь, на помощь первому своему игроку высылаетъ второго своего, который имѣетъ право пятнать какъ перваго (вызывавшаго) игрока противной партіи, такъ и второго, выбѣжавшаго послѣ. Тогда изъ начинающей партіи высылаютъ третьяго игрока, изъ вызванной партіи тоже третьяго и т. д., при чемъ каждый имѣетъ право пятнать только выбѣжавшихъ позже его. Когда какому-либо игроку изъ какой-нибудь партіи удастся запятнать противника, онъ долженъ громко крикнуть *пойманъ!* послѣ чего всѣ игроки должны возвратиться въ свои города, плѣнный же долженъ стать на линію плѣна.

Теперь игра становится сложнѣе, такъ какъ можно освобождать плѣнныхъ. Партіи, взявшей въ плѣнъ, принадлежитъ право вызова. Теперь вызванный игрокъ можетъ не только пятнать вызвавшего, но и освобождать своего товарища изъ плѣна, но изъ противоположной партіи снова выбѣгаетъ новый игрокъ, изъ вызванной тоже—и снова въ полѣ бѣгаютъ нѣсколько игроковъ до тѣхъ поръ, пока кто-нибудь не будетъ запятнанъ или плѣнный не будетъ освобожденъ, при чемъ игрокъ, освободившій плѣннаго, долженъ крикнуть *свободенъ!* и тогда всѣ снова расходятся по своимъ городамъ. Освобождать плѣнныхъ имѣетъ право всякій игрокъ той партіи, къ какой принадлежатъ плѣнные. Партіи, освободившей плѣннаго, принадлежитъ право вызова. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока одна партія не заберетъ въ плѣнъ всѣхъ игроковъ противной партіи.

Иногда игра осложняется тѣмъ, что внутри каждого города чертятъ по короткой линіи, которая называется *крѣпостью*; для ея защиты ставятся особые сторожа, которые могутъ пятнать всякаго игрока противной партіи, если онъ проникнетъ въ чужой городъ и станетъ на линіи крѣпости ногою, т.-е. *возьметъ крѣпость*; если крѣпость взята, игра кончается въ пользу партіи, игрокъ которой взялъ крѣпость. Если же игрокъ будетъ запятнанъ, онъ становится плѣннымъ. Взять крѣпость имѣетъ право всякій игрокъ противной партіи, вышедшей въ поле.

136. Вызовъ.

Подобная „Баррамъ“ есть другая игра, но нѣсколько проще—*Вызовъ*. Въ ней игрокъ, спасаясь отъ преслѣдованія противника, громко выкликаетъ игрока изъ своей партіи себѣ на помощь, назвавъ его по имени. Тотъ, услышавъ свое имя, обязанъ выбѣжать изъ города и пятнать противника, который, въ свою очередь, вызываетъ себѣ защитника и т. д. Такимъ образомъ игрокъ выходитъ изъ города не по приказанію предводителя, а по вызову своего товарища; преслѣдуя противника, онъ долженъ бояться того, кого тотъ вызываетъ себѣ въ защитники. Въ остальномъ игра ведется такъ же, какъ и предыдущая.

137. Перебѣжчики и защитники.

Играющіе выбираютъ двухъ предводителей и дѣлятся на двѣ партіи. На длинныхъ сторонахъ помѣщенія проводятъ двѣ черты, пространство между ними называется

крѣпостью, а пространство между крѣпостью и граничною линіею, называется *городомъ*. Ширина крѣпости должна равняться 1—2 шагамъ, а ширина города—около двухъ шаговъ (рис. 78).

Каждый предводитель дѣлитъ игроковъ своей партіи на *перебѣжчиковъ* и *защитниковъ*. Число защитниковъ должно быть вдвое больше числа перебѣжчиковъ. Защитники становятся въ крѣпости, перебѣжчики—въ городѣ. Когда всѣ встали на свои мѣста, предводитель начинающей партіи даетъ знакъ, и его перебѣжчики бѣгутъ къ противной партіи, стараясь перебѣжать черезъ крѣпость и встать въ городѣ. Въ это время защитники крѣпости, не выходя за ея предѣлы, пытаются задержать перебѣжчиковъ, обхвативъ ихъ руками поперекъ туловища, перебѣжчики же ихъ партіи должны отойти къ краю города, чтобы не мѣшать перебѣжчикамъ противной партіи; задерживать же послѣднихъ они не могутъ. Послѣ первой перебѣжки очередь брать городъ принадлежитъ второй партіи.

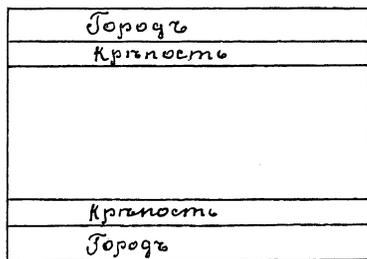


Рис. 78.

При игрѣ соблюдаются слѣдующія правила: 1. Защитники имѣютъ право задерживать, только обхвативъ туловище перебѣгающаго обѣими руками. 2. Защитникъ, вышедшій за черту крѣпости, дѣлается игрокомъ противной партіи. 3. Перебѣжчики, допустившіе себя обхватить обѣими руками, не имѣютъ права вырываться. 4. Перебѣжчики, задержанные въ крѣпости или совсѣмъ не бывшіе въ ней, поступаютъ въ число игроковъ противной партіи

5. Каждый перебѣжчикъ, пробравшійся въ городъ, не бывъ задержанъ въ крѣпости, долженъ выбрать одного игрока противной партіи, который и поступаетъ въ число игроковъ его партіи. 6. Какъ въ началѣ игры, такъ и послѣ каждой перебѣжки предводители должны уравнивать отношеніе числа защитниковъ къ числу перебѣжчиковъ; первыхъ должно быть болѣе, чѣмъ послѣднихъ. 7. Если въ какой-нибудь партіи останется слишкомъ мало игроковъ, то, съ позволенія предводителя противной партіи, перебѣжчики и защитники этой партіи могутъ соединиться въ одну группу для перебѣжки или защиты своей крѣпости. Впрочемъ это допускается не болѣе одного раза для каждой партіи.

Игра считается оконченною, когда въ одной изъ партій останется менѣе одной пятой всего числа играющихъ.

138. На бѣгъ.

Вдоль помѣщенія для игры, посрединѣ, съ одного конца на другой проводятъ двѣ черты, на аршинъ или полтора одна отъ другой. Пространство между этими линіями называется *рвомъ* или *валою*; пространство между валомъ и боковой границею помѣщенія называется *лагеремъ*, на границѣ лагеря, противоположной валу, отдѣляютъ мѣсто для *пльна-крѣпости* (рис. 79). Играющіе дѣлятся на двѣ партіи съ предводителями и становятся каждая въ своемъ лагерѣ. Необходимо, чтобы партіи отличались чѣмъ-нибудь другъ отъ друга. Игра начинается тѣмъ, что одинъ изъ игроковъ какой-нибудь партіи перепрыгиваетъ черезъ ровъ (*дѣлаетъ набѣгъ*) и пятнаетъ зазѣвавшагося против-

ника крича: *Убитъ!*—и проворно возвращается въ свой лагерь. Запятнанный считается убитымъ и выходитъ изъ игры. Но запятнанный еще можетъ отыгаться, если успѣетъ въ свою очередь запятнать этого игрока, т.-е. возвратить ему ударъ, но не иначе, какъ только въ своихъ предѣлахъ. Въ этомъ ему помогаетъ вся его партія. Если нападавшій игрокъ не успѣетъ возвратиться къ себѣ въ лагерь и будетъ запятнанъ на непріятельской землѣ, то его ударъ считается недѣйствительнымъ, и самъ онъ дѣлается плѣнникомъ; если же его успѣютъ запятнать ранѣе,

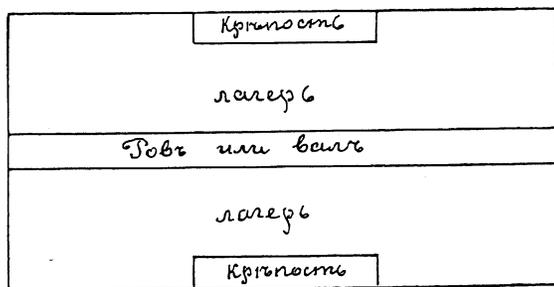


Рис. 79.

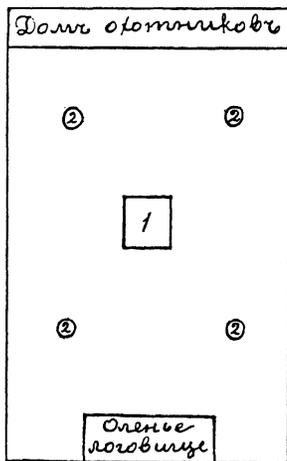
чѣмъ онъ ударилъ кого, онъ считается убитымъ и выходитъ изъ игры. Съ плѣнными игра дѣлается еще интереснѣе: такъ теперь можно выручать ихъ, для чего нужно проникнуть до непріятельскаго плѣна, избѣгая въ то же время непріятелей, чтобы не быть запятнаннымъ. Особенно эта игра бываетъ интересна, когда она ведется на мѣстности, изрѣзанной овражками, покрытой кочками или кустарникомъ или другими какими прикрытіями, позволяющими незамѣтно пробираться на непріятельскую землю. Если кому удастся достигнуть плѣнныхъ товарищей и ударить по рукѣ кого-либо изъ нихъ, крикнувъ: *Вырученъ!* то плѣн-

ные считаются свободными и бѣгутъ въ свой лагерь. На пути ихъ могутъ снова пятнать; запятнанный вторично считается убитымъ и выходитъ изъ игры. Игра кончается, когда въ какой-либо партіи всѣ игроки будутъ въ плѣну.

139. Охотники и олени.

На одномъ концѣ мѣста для игры отмѣчаютъ *домъ охотниковъ*, на противоположномъ—*логовище оленей*, два или болѣе *болотистыхъ мѣстъ* и по самой серединѣ—

берлогу медвѣдя, остальное все пространство называется *полемъ* (рис. 80).



1. - медвѣжья берлога
2. - болото

Рис. 80.

Одинъ изъ игроковъ выбирается *главнымъ охотникомъ*, другой—*медвѣдемъ*; остальные играющіе дѣлятся на три части: *охотниковъ*, *олений* и *собакъ*. Группа оленей должна быть больше каждой изъ остальныхъ группъ. Необходимо, чтобы партіи отличались чѣмъ-нибудь другъ отъ друга. Охотники и собаки имѣютъ право быть дома и въ полѣ, олени—въ логовищѣ, болотахъ и полѣ, медвѣдь—въ берлогѣ и полѣ. Какъ охотники въ своемъ домѣ, такъ и олени въ логовищѣ и болотахъ свободны отъ нападенія со стороны своихъ противниковъ. *Главный охотникъ* распоряжается всѣмъ ходомъ игры, указываетъ охотникамъ и собакамъ, назначаетъ собакъ для присмотра за пойманными. Ловить или сторожить оленей онъ не имѣетъ

олени въ логовищѣ и болотахъ свободны отъ нападенія со стороны своихъ противниковъ. *Главный охотникъ* распоряжается всѣмъ ходомъ игры, указываетъ охотникамъ и собакамъ, назначаетъ собакъ для присмотра за пойманными. Ловить или сторожить оленей онъ не имѣетъ

права. Роль остальных *охотниковъ* заключается въ томъ, чтобы увлечь всѣхъ оленей въ свой домъ, въ чемъ имъ помогаютъ собаки, при чемъ охотники въ борьбѣ съ оленями имѣютъ право пользоваться и руками, собаки же, находясь въ полѣ, ведутъ борьбу только плечами, но въ домѣ охотниковъ, куда помѣщаютъ пойманныхъ оленей, могутъ пользоваться и руками. *Медвѣдь* долженъ освободить пойманныхъ оленей изъ рукъ охотниковъ, которыхъ онъ имѣетъ право ловить и отводить въ берлогу. Ловить охотниковъ медвѣдь можетъ только въ томъ случаѣ, если они тащатъ оленя. Но и медвѣдь можетъ быть пойманъ, если онъ выйдетъ изъ берлоги, а въ это время всѣ собаки вбѣгутъ въ его берлогу. Тогда медвѣдь теряетъ право ловить охотниковъ и идетъ въ домъ сторожить пойманныхъ оленей. Въ борьбѣ съ охотниками и собаками медвѣдь можетъ пользоваться и руками; собакъ же ловить онъ не имѣетъ права. Обязанность оленей очень нелегкая: они должны, съ одной стороны, избѣжать нападенія охотниковъ, а съ другой—сначала ослабить силы охотниковъ, увлекши нѣкоторыхъ изъ нихъ въ логовище, а потомъ овладѣть и остальными, послѣ чего игра считается оконченною; такъ же и въ томъ случаѣ, когда всѣ олени будутъ находиться въ домѣ охотниковъ. Въ первомъ случаѣ выигрываютъ олени, а во второмъ—охотники.

Игра начинается тѣмъ, что по знаку главнаго охотника въ поле выбѣгаютъ олени и охотники. Олени стараются занять болота, чтобы, когда охотникъ близко подойдетъ къ логовищу, напасть на него и увлечь въ логовище или же спасти товарища, когда его одолѣваютъ охотники. Охотники же стараются преградить путь оленей къ логовищу, такъ какъ въ полѣ борьбу вести удобнѣе, потому

что здѣсь помогаютъ охотникамъ и собаки. Олени въ борьбѣ съ охотниками и собаками могутъ пользоваться и руками. Какъ только охотникамъ съ помощью собакъ удастся схватить оленя, наступаетъ очередь выходить медвѣдю. Онъ старается освободить оленя и затащить охотника въ берлогу. Охотникъ, затащенный въ берлогу или въ логовище, лишается права ловить оленей и долженъ идти къ себѣ въ домъ и принять на себя обязанность сторожа пойманныхъ оленей, для чего ему позволяется вести съ ними борьбу плечомъ. Если, несмотря на поддержку медвѣдя, олень все-таки будетъ отведенъ въ домъ, главный охотникъ назначаетъ нѣсколько собакъ сторожить его. Пойманный олень дожидается удобнаго момента и убѣгаетъ изъ дома, послѣ чего продолжаетъ игру со всѣми оленями.

140. Американская лапта.

Для этой игры нужно очень большое пространство, на одномъ концѣ котораго обозначаютъ городъ, а полукругомъ отъ него еще нѣсколько другихъ городковъ подобно французской или нѣмецкой лаптѣ. Большой городъ обносятъ небольшимъ валомъ, а между маленькими городами дѣлаютъ всевозможныя препятствія, напр., канавы, заборы, барьеры, кладутъ на двухъ подставкахъ наклонно бревно или двѣ планки для прыганья въ ширину и т. п. Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи, и, по жребію, одна идетъ въ городъ *играть*, а другая—въ поле *водить* или служить. Одинъ изъ служащихъ бросаетъ мячъ въ городъ, а кто-нибудь изъ играющихъ отбиваетъ его лаптою въ поле и самъ спѣшитъ поскорѣе перебѣжать въ слѣдую-

щій городъ, при этомъ онъ долженъ преодолѣть поставленное на пути препятствіе. Служащіе подхватываютъ мячъ и стараются запятнать имъ бѣгущаго, пока онъ не достигъ городка. Если служащіе промахнулись, то мячъ опять кидается въ городъ и опять отбивается какимъ-либо игрокомъ города, который опять долженъ бѣжать въ первый городокъ, изъ котораго тѣмъ временемъ первый игрокъ долженъ бѣжать во второй. Запятнанные выходятъ изъ игры. Лишній долженъ возвратиться изъ городка назадъ, а если это нельзя, то онъ выходитъ изъ игры. Если бѣгущій успѣетъ, онъ можетъ пробѣжать нѣсколько городковъ, если они свободны, касаясь ихъ ногою. Возвратившись въ городъ, онъ снова имѣетъ право бить. Каждый изъ играющихъ можетъ бить до трехъ разъ, послѣ чего онъ обязанъ бѣжать. Служащіе выигрываютъ, когда всѣ игроки играющей партіи выйдутъ изъ игры, когда будетъ взятъ городъ или городокъ и когда будетъ поймана свѣча. Взять городокъ можетъ быть тогда, когда бѣгущій пропуститъ городокъ, а служащій, воспользовавшись этимъ, броситъ мячъ въ городокъ, крикнувъ: „*городокъ взятъ!*“ — Затѣмъ всѣ служащіе должны бѣжать въ городъ.

Городъ берется такимъ образомъ: если подавальщикъ замѣтитъ, что въ городѣ нѣтъ игроковъ, онъ бросаетъ туда мячъ и кричитъ: „*городъ взятъ!*“ Всѣ служащіе должны тогда бѣжать въ городъ или же въ ближайшій городокъ. Поймавшій свѣчу, долженъ кинуть мячъ на землю и крикнуть: „*въ городъ!*“ И всѣ служащіе такъ же бѣгутъ въ городъ. Но во всѣхъ этихъ случаяхъ играющей партіи предоставляется право отыгаться, т.-е. схватить мячъ и запятнать кого-либо изъ бѣгущихъ противниковъ. Мячъ

никто изъ играющихъ не имѣетъ права брать; взявшій выходитъ изъ игры.

Игроки, вышедшіе изъ игры, при перемѣнѣ партій ролями, снова входятъ въ игру.

141. Лисицы.

Эта лѣтняя игра въ особенности съ успѣхомъ можетъ примѣняться тогда, когда совершаются съ учащимися загородныя прогулки. Изъ всѣхъ участниковъ прогулки выбираютъ двухъ, хорошо знающихъ мѣстность, куда отправляются, и хорошихъ бѣгуновъ, снабжаютъ ихъ мѣшками съ мелко нарванною бумагой, для чего могутъ служить старыя исписанныя тетради, и отправляютъ ихъ впередъ, минутъ на 15 ранѣ остальныхъ участниковъ. Это—*лисицы*. Остальные игроки изображаютъ *гончихъ* и должны догнать лисицъ, но это бываетъ не легко, такъ какъ лисицы бѣгутъ не по прямому направленію, а дѣлая всевозможные повороты и расходясь въ разныя стороны. Но лисицы должны по временамъ выбрасывать бумагу, чтобы оставить послѣ себя слѣдъ, а часто и для того, чтобы еще болѣе сбить съ толку гончихъ. Перепрыгивая канавы и заборы, запутавши, насколько возможно, гончихъ, лисицы усталыя добираются, наконецъ, до заранѣ намѣченнаго мѣста, куда ранѣ отправляютъ провіантъ, чтобы уставшіе игроки могли подкрѣпить свои силы. Мѣсто это всегда держится въ секретѣ лисицами, объ немъ могутъ знать только выборные, которымъ будетъ поручено заготовить все къ приходу игроковъ, или только руководитель или воспитатель.

142. Х о к е й.

Для этой игры нужно запастись *клюшками*, т.-е. большими палками съ загнутыми и немного утолщенными концами. Для большей крѣпости загнутый конец палки обматывают проволокой или бечевкой. Для того же, чтобы клюшка не выскакивала изъ рукъ, верхній конец клюшки лучше обматывать бечевкой и придѣлать петлю для надѣванія на руку. Мячъ для этой игры лучше брать не деревянный, а гуттаперчевый или сдѣланный изъ веревокъ, величиной въ $3\frac{1}{2}$ дюйма. Для игры требуется обширная ровная площадка, лучше, во избѣжаніе пыли, покрытая короткою травой. Четырьмя флагами или просто палками обозначаютъ четырехугольникъ, размѣръ котораго зависитъ отъ мѣста и силы игроковъ. На короткихъ сторонахъ четырехугольника по срединѣ ставятъ двое воротъ, обозначая ихъ столбами или флагами, ширина воротъ пять-шесть шаговъ. На верху воротъ кладутъ перекладину или протягиваютъ веревку, подъ которой и долженъ проходить мячъ въ игрѣ.

Раздѣлившись на двѣ партіи, съ предводителями въ каждой, вооружившись клюшками и кинувъ жребій, кому начинать и какія ворота защищать, играющіе приступаютъ къ игрѣ. Два игрока изъ противоположныхъ партій становятся около воротъ; это—*сторожа*, а два другихъ—на срединѣ поля лицомъ къ лицу, имѣя свои ворота справа, мячъ кладется на землю, игроки опускаютъ свои клюшки, и потомъ по счету—*разъ! два!* ударяются клюшками два раза и потомъ по счету—*три!* быстро стараются ударить по мячу, отбивъ его къ воротамъ противника. Послѣ этого

мячъ считается въ игрѣ, и всѣ игроки могутъ принимать участие. Цѣль каждой партіи загнать мячъ въ ворота противника и тѣмъ выиграть. Гнать мячъ и бить можно только клюшкой, не поднимая ея выше плеча. Задерживать мячъ разрѣшается, только подставивъ неподвижно руку или ногу, но не беря его въ руки. Если мячъ пройдетъ выше перекладины, то ворота не считаются пройденными, и мячъ вводится въ игру защитникомъ воротъ *вольнымъ ударомъ*. Вольный ударъ дѣлается такимъ образомъ: мячъ кладется на коновую линію; партія, получившая вольный ударъ, располагается сбоку бьющаго, а противники отступаютъ на 10 шаговъ. Вольнымъ же ударомъ мячъ вводится и тогда, когда онъ, минуя ворота, вылетитъ за коновую черту или боковую. Тогда мячъ вводится съ того мѣста, гдѣ онъ перешелъ черту и право вводить мячъ въ игру принадлежитъ партіи, чей конъ перешелъ мячъ, а на боковой границѣ—партіи противоположной пославшему неудачно мячъ. Всякое нарушеніе правилъ игры доставляетъ противной партіи право на вольный ударъ. Новую игру начинаетъ проигравшая партія вольнымъ ударомъ изъ своихъ воротъ, при чемъ всѣ играющіе той и другой партіи располагаются въ своихъ городахъ, за коноюю линіей, и бѣгутъ въ поле уже послѣ удара.

Выигрышъ партіи опредѣляется различно: тремя, четырьмя или болѣе очками или временемъ, послѣ котораго считаютъ число очковъ.

143. Канадская лапта. Кроссь-лапта.

Съ „Хокеемъ“ очень сходна игра „Кроссь-лапта“, *Канадская лапта*. Разница только въ слѣдующемъ: на углахъ четырехугольника ставятся столбики и соединяются веревкою (вверху); около воротъ чертится полукругъ (радіусомъ изъ центра воротъ до столба воротъ), въ этомъ полукругѣ и помѣщается *сторожъ*, которому предоставляется право, останавливая мячъ, пользоваться и руками, отбивать же его, ловить и посылать мячъ въ поле онъ не имѣетъ права. Изъ полукруга же мячъ выгоняется вольнымъ ударомъ сторожа. Полукругъ, въ которомъ помѣщается сторожъ, называется *городскимъ кругомъ*, и туда остальные игроки входить не могутъ (рис. 81). Ключка, употребляемая въ этой игрѣ, устроена нѣсколько иначе: она дѣлается изъ длиннаго камыша, загнутаго въ нижнемъ концѣ и заплетеннаго сѣткой изъ ремней, которая доходитъ до середины рукоятки (рис. 82). Эта ключка, или *кроссь*, держится двумя руками и служитъ для поимки мяча, для остановки его на лету или для захватыванія на бѣгу и бросанія къ воротамъ противника. Если мячъ переносится въ сѣткѣ однимъ изъ игроковъ къ воротамъ противника (*мячъ въ переносѣ*), то каждый игрокъ можетъ ударить по палкѣ съ мячомъ

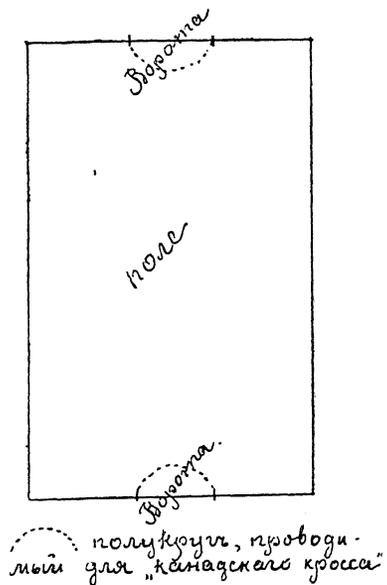


Рис. 81.

своей палкой, чтобы выбить мяч. Отбивший мяч, хотя бы и нечаянно, не палкой, на первый раз считается на замѣчаніи, а на второй—исключается изъ игры. Если игрокъ по ошибкѣ пройдетъ собственныя ворота, то выигрышъ очка считаетъ противная партія. Игрокъ исклю-

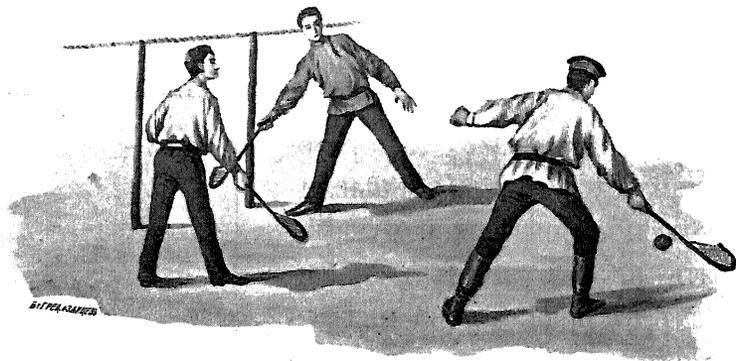


Рис. 82.

чается изъ игры, если войдетъ въ городской кругъ. Должно стремиться провести мячъ лишь въ городской кругъ, а не сразу черезъ ворота, такъ какъ въ кругѣ мячу дается второй ударъ, которымъ можно уже вѣрнѣе пройти ворота.

144. Бубень-лапта.

Эта игра важна тѣмъ, что представляетъ изъ себя простѣйшій видъ лаунъ-тенниса и служитъ прекрасной для него подготовкой, но своимъ же даннымъ вполне пригодна для физическаго упражненія молодыхъ дѣвушекъ. Для игры нужны: бубень, или тамбуринъ, сдѣланный изъ мягкой кожи на широкомъ деревянномъ кольцѣ; неболь-



В. ГРЕКАВИЧ

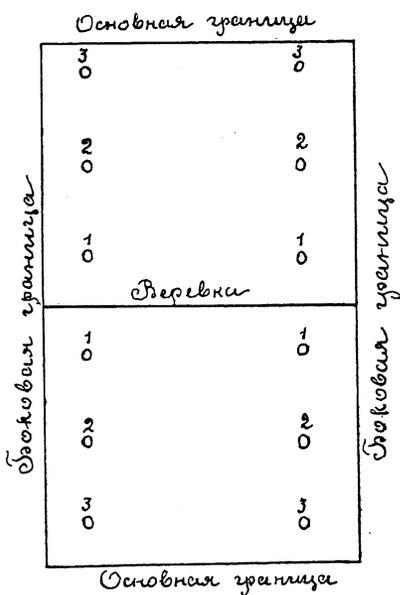
Рис. 82.

шіе черные *мячи*, болѣе или менѣе увѣсистые, смотря по возрасту и силѣ играющихъ; *веревка*.

Мѣсто игры—ровная площадка, лучше крѣпко убитая. Прежде чѣмъ приступить къ игрѣ, лучше нѣсколько попрактиковаться въ простомъ перебрасываніи мяча отъ одного къ другому, отбивая мячъ то лѣвою, то правою рукою. Овладевъ нѣсколько искусствомъ владѣть тамбуриномъ, можно приступить и къ настоящей игрѣ. Тогда уже стараются соразмѣрять и угадывать скачокъ мяча по ту или другую сторону веревки, чтобы знать: что выгоднѣе—отбить мячъ тамбуриномъ или пропустить его для выигрыша очка. Играющіе раздѣляются на двѣ партіи отъ 2 до 8 человекъ въ каждой и размѣщаются въ извѣстномъ порядкѣ, чтобы лучше посылать и вѣрнѣе отбивать мячъ. Посланный или отбитый мячъ долженъ всегда перелетѣть веревку. Отбивать мячъ можно или *до* или *послѣ* скачка отъ земли. На землѣ чертятъ четырехугольникъ, раздѣленный на двѣ части *веревкой*.

Игроки, стоящіе около веревки, называются *канатными*. Они отбиваютъ мячи короткаго и низкаго полета.

Игроки, стоящіе за ними, называются игроками *полулета*. Они отбиваютъ мячи средняго полета. Наконецъ



1.1 - игроки "канатные"
2.2 - игроки "полулета"
3.3 - игроки "основные"

Рис. 83.

игроки, стоящіе у самой задней линии, называются *основными*. Они отбиваютъ длинные и высокіе полеты мяча. Сюда ставятся, обыкновенно, самые лучшіе игроки. Одна партія подаетъ мячъ, другая отбиваетъ. Первый мячъ считается *пробнымъ* и отбивается послѣ скачка отъ земли. Подавальщикъ долженъ всегда предупреждать противную партію, крича: „подаю“ или „начинаю“ (рис. 83).

Партія состоитъ изъ 6 игръ, каждая игра въ 60 очковъ: считая по 15 за разъ.



Рис. 84.

Ошибки, дающія 15 очковъ выигрыша противникамъ, слѣдующія: 1. Если поданный мячъ или отбитый не перелетитъ надъ веревкой. 2. Если мячъ посланъ или отбитъ неправильно, т.-е. не кожею бубна, а деревяннымъ кольцомъ или рукой игрока. 3. Если посланный или отбитый мячъ перелетитъ боковыя границы. 4. Если посланный или отбитый мячъ задѣнетъ игрока (мячъ этотъ не отбивается, а просто подымается и посылается вновь). 5. Если мячъ посланный или отбитый пропущенъ черезъ основныя линіи. 6. Если мячъ посланный или отбитый сдѣлаетъ два скачка о землю.

Если игрокъ выигрываетъ первый ходъ, его партія за-



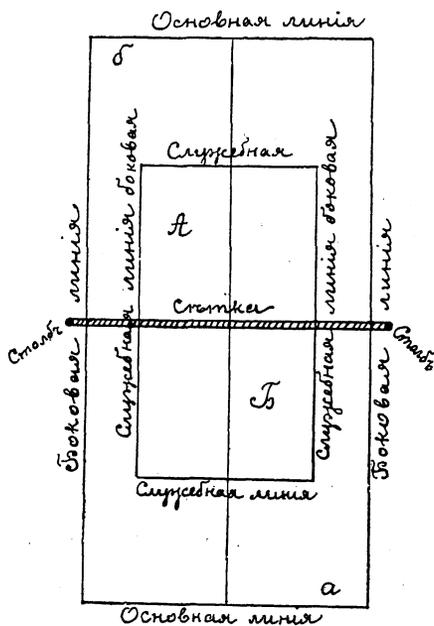
Рис. 84.

считываютъ 15 очковъ, второй—30, третій—45 и четвертый 60 очковъ или *игра*. Когда обѣ партіи имѣють по 45, онѣ считаются „*квитъ*“, и слѣдующій выигрышъ не рѣшаетъ игры, а даетъ партіи только „*старшинство*“, т.-е. если она возьметъ еще слѣдующій ходъ, то выигрываетъ, если же возьметъ не она, то партіи опять будутъ „*квитъ*“, пока какая-нибудь партія не возьметъ подъ рядъ два хода (рис. 84).

145. Паунъ-теннисъ.

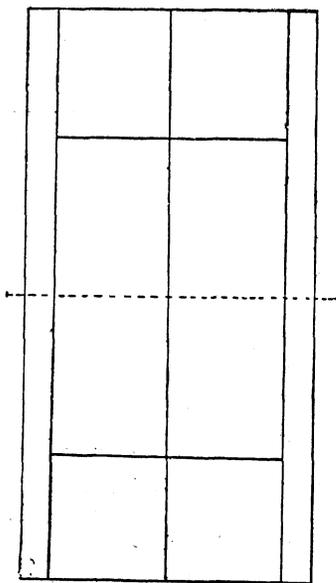
Для игры необходимы: хорошая утрямбованная *площадка* въ 34 метра длины (около 48 арш.) и 19 метровъ ширины (около 27 арш.) Черты, разграничивающія мѣсто игры, должны быть ясно обозначены; ихъ обыкновенно проводятъ растворомъ мѣла; тамъ же, гдѣ есть постоянная площадка, границы лучше всего обозначать тонкими (въ $\frac{3}{4}$ дм. толщ.) дощечками, врытыми въ землю въ уровень съ нею, такъ, чтобы были видны только ихъ ребра, которыя окрашиваются въ бѣлый цвѣтъ. Уменьшать размѣры площадки не слѣдуетъ, но увеличивать можно, конечно, подъ условіемъ, что всѣ части будутъ имѣть между собою такія же пропорціональныя отношенія. На площадкѣ для игры чертятъ мѣломъ или разграничиваютъ планками длинный четырехугольникъ, или *дворъ*, длина котораго 78 фут. и ширина 27 фут. Онъ дѣлится поперекъ на двѣ равныя половины сѣткой, концы которой прикрѣпляются къ столбамъ, стоящимъ на три фута отъ обѣихъ продольныхъ границъ двора. Вышина сѣтки должна быть 3 фут. 6 дюйм. у столбовъ и 3 фута посрединѣ. На обѣихъ сторонахъ двора, параллельно съ сѣткой и на

разстояніи 39 фут. отъ нея, наносятся *основныя* черты, концы которыхъ сходятся съ *боковыми* чертами. Весь дворъ раздѣляется пополамъ продольной *срединной* чертой, параллельной боковымъ чертамъ, на *лѣвый* и *правый*. Параллельно сѣткѣ, по обѣ стороны ея, еще проводятъ по чертѣ, такъ называемыя *служебныя линіи*. Такъ дворъ



Для игры вдвоемъ.

Рис. 85.



Для игры втроемъ и вчетверомъ.

Рис. 86.

расчерчивается только лишь для игры *вдвоемъ*. Для игры же *втроемъ* и *вчетверомъ* дворъ долженъ быть шириною въ 36 футовъ. Между боковыми линіями, на разстояніи $4\frac{1}{2}$ футовъ отъ нихъ и параллельно имъ, наносятся *боковыя служебныя* линіи. Остальное все такъ же, какъ и въ первомъ случаѣ. По большей же части, такъ какъ разстояніе служебныхъ и основныхъ линій отъ сѣтки одина-

ково, боковыя же служебныя линіи совпадаютъ съ боковыми линіями двора для игры вдвоемъ, тамъ, гдѣ дѣлается постоянное мѣсто для игры, оба двора, т.-е. и для игры вдвоемъ и для игры втроемъ и вчетверомъ, соединяются въ одинъ (рис. 85, 86).

Каучуковые мячи должны быть не менѣе 2 дюймовъ 5 линій и не болѣе 2 дм. 6 лин. діаметромъ и не менѣе $12\frac{1}{2}$ и не болѣе 13 золотниковъ вѣсомъ, числомъ не менѣе четырехъ. Для большей прочности и лучшаго сохраненія ихъ эластичности они обшиваются сукномъ или кожей.

Ракета или *отбойникъ* (каждому игроку). Длина и вѣсъ ракетъ довольно различны и всегда должны соответствовать силѣ игрока. Наболѣе употребительныя имѣютъ около 23 дюйм. въ длину и вѣсятъ отъ 31 до 35 лот. для мужчинъ и отъ 26 лот. до 31 лот. для женщинъ. Хорошая ракета должна быть не особенно широкой съ туго-натянутыми струнами, эластична и не тяжела въ рукѣ; ручка ея дѣлается четырехгранной и обтягивается резиной, чтобы не скользила и не вертѣлась въ рукѣ (рис. 87).

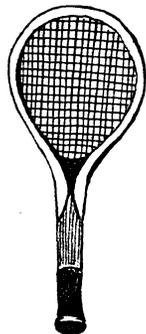


Рис. 87.

Игра лаунъ-теннисъ въ сущности очень проста. Сѣтъ дѣлится площадь игры на двѣ половины и игроковъ на двѣ партіи. Каждая партія старается отбить мячъ такъ, чтобы онъ упалъ на непріятельскомъ дворѣ. Если это удалось, то она выигрываетъ *очко*, если не удалось, то выигрываетъ противная партія. Партія, получившая первыя четыре очка, выигрываетъ. Игра идетъ такимъ образомъ. Стоящій на основной чертѣ (рис. 88) *подавальщикъ* слегка подбрасываетъ мячъ вверхъ и, ударяя его ракетой, *подаетъ*

Правила игры вдвоемъ:

1. Выборъ стороны мѣста игры и право *подачи* въ первую игру должно рѣшаться по жребію, при чемъ, если тотъ, кому выпалъ жребій, выбираетъ себѣ *подачу*, то противникъ его выбираетъ сторону мѣста игры, и наоборотъ. Тотъ, кому выпалъ жребій, можетъ, если пожелаетъ, требовать, чтобы первый выборъ сдѣлалъ противникъ.

2. Игроки должны стоять по обѣимъ сторонамъ сѣтки; тотъ, кто первый *подаетъ* мячъ, называется „*подавальщикомъ*“, другой же игрокъ— „*отбойщикомъ*“.

3. По окончаніи первой игры отбойщикъ становится подавальщикомъ и наоборотъ; такъ поочередно они мѣняются ролями во всѣхъ слѣдующихъ одна за другою играхъ.

4. Подавальщикъ долженъ стоять, поставивъ одну ногу на основную линію, а другую отставивъ назадъ за эту линію и подавая мячъ попеременно съ праваго и лѣваго двора, начиная съ праваго.

5. Подаваемый мячъ долженъ падать по ту сторону сѣтки въ четырехугольникъ между сѣткой, средней линіей, служебною и боковою (въ квадратѣ 1, если подавальщикъ стоитъ въ А, и въ квадратѣ 2, если подавальщикъ стоитъ въ Б) или же на одной изъ этихъ линій (см. рис. 88).

6. Считается *ошибкой*: а) если мячъ поданъ не съ того двора; б) если подавальщикъ стоитъ не по 4 правилу; в) если поданный мячъ попадетъ въ сѣтку или упадетъ внѣ границъ, указанныхъ въ прав. 5.

7. Неправильно поданный мячъ не отбивается.

8. Послѣ ошибки подавальщикъ долженъ снова подать мячъ, и если вторая подача сдѣлана правильно, то первая ошибка не считается.

9. Поданный мяч не долженъ отбиваться на лету, а только послѣ перваго скачка.

10. Подавальщикъ долженъ подавать мячъ только тогда, когда будетъ готовъ отбойщикъ. Но если послѣдній сдѣлаетъ попытку отбить мячъ, то считается готовымъ.

11. Если подача сдѣлана хорошо, то мячъ считается въ игрѣ и его можно отбивать, какъ угодно, т.-е. и „на лету“ и послѣ одного скачка съ земли.

12. Мячъ перестаетъ быть въ игрѣ: а) когда мячъ упадетъ за границы игры или въ сѣтку; б) если мячъ коснется одного изъ игроковъ или его одежды; в) если мячъ ударенъ ракетой болѣе одного раза кряду; г) если отбить на лету прежде, чѣмъ перелетѣлъ сѣтку; д) вовсе мячъ не перелетѣлъ за сѣтку; е) если мячъ сдѣлалъ два скачка подъ рядъ по землѣ по ту или другую сторону сѣтки, хотя бы второй скачокъ произошелъ и внѣ границы игры.

13. Ударъ не считается за проигрышъ: а) если поданный мячъ задѣнетъ сѣтку, когда подача была правильна въ другихъ отношеніяхъ; б) если подача или ошибка сдѣлана была въ то время, когда отбойщикъ былъ еще не готовъ; в) если подача или отбой не могли быть сдѣланы по независящимъ отъ игроковъ обстоятельствамъ.

Во всѣхъ этихъ случаяхъ подача или отбой не считается, и подавальщикъ долженъ подать вновь.

14. Подавальщикъ выигрываетъ 15 очковъ, если отбойщикъ: а) отбилъ подачу на лету; б) не отобьетъ вовсе подачи или мяча *въ игру* (исключая случаевъ, указанныхъ въ прав. 13); в) отобьетъ мячъ *въ игру* или подачу за границы игры; г) сдѣлаетъ одну изъ ошибокъ, указанныхъ въ прав. 16.

15. Отбойщикъ выигрываетъ 15 очковъ: а) если подающій сдѣлалъ двѣ ошибки подъ рядъ; б) не отобьетъ мяча *въ игръ* (исключая случаевъ, указан. въ прав. 13); в) отобьетъ мячъ за границы игры; г) сдѣлаетъ одну изъ ошибокъ, указанныхъ въ прав. 16.

16. Всякій игрокъ проигрываетъ 15 очковъ: а) если мячъ *въ игръ* задѣлъ его платье или его самого; б) если онъ ударилъ мячъ *въ игръ* два раза подъ рядъ; в) если мячомъ *въ игръ* коснется сѣтки или столбовъ; г) если отбилъ мячъ на-лету прежде, чѣмъ онъ перелетѣлъ сѣтку.

17. Первый выигрышъ даетъ 15 очковъ, второй—30, третій—40, четвертый—*игру*. Если оба игрока имѣютъ по 40, то они считаются „квитъ“, и слѣдующій выигрышъ даетъ лишь „*старшинство*“. Если такой игрокъ получить затѣмъ очко, то онъ выигрываетъ *игру*, но если слѣдующій ходъ выигрываетъ другой игрокъ, то опять они становятся „квитъ“ до тѣхъ поръ, пока который либо изъ игроковъ не получитъ послѣ „квита“ два очка, послѣдовательно одинъ за другимъ.

18. Первый, выигравшій 6 игръ, выигрываетъ *партію*. При этомъ соблюдается то же, что и въ играхъ, т.-е. если оба игрока имѣютъ по 5 игръ, то они считаются „квитъ“ въ играхъ и т. д. по прав. 17. По уговору можно этого и не считать, а дойдя до *квита въ играхъ*, рѣшать партію одною выигранною затѣмъ *игрою*.

19. Послѣ каждой игры играющіе мѣняются сторонами поля.

20. Когда играютъ неравные игроки, то болѣе сильный игрокъ можетъ давать слабому нѣкоторыя льготы: а) дается въ началѣ каждой игры по 15 очковъ впередъ; б) дается впередъ 15 очковъ въ началѣ игры: 2-ой, 3-й,

4-й, 6-й, 7-й, 8-й и т. д.; в) дается впередъ 15 очковъ въ началѣ игры: 2-й, 4-й, 6-й и т. д.; г) дается впередъ 15 очковъ въ началѣ игры: 2-ой, 6-й, 10-й и т. д.; д) дается въ началѣ каждой игры по 30 и 40 очковъ впередъ.

Игра втроемъ и вчетверомъ.

Кромѣ всѣхъ вышеуказанныхъ правилъ при игрѣ втроемъ и вчетверомъ соблюдаются еще слѣдующія правила:

I. При игрѣ втроемъ одинокій игрокъ долженъ быть подавальщикомъ въ каждой послѣдующей черезъ одну игрѣ, т.-е., въ четырехъ играхъ двѣ подачи принадлежать ему, а двѣ его противникамъ, которыми они пользуются по очереди.

II. При игрѣ вчетверомъ тѣ два игрока, которымъ досталось по жребію подавать въ первой игрѣ, условиваются между собою, кому быть подавальщикомъ. Точно такъ же и ихъ противники при второй игрѣ. Но разъ установленный порядокъ уже не мѣняется до конца партіи. Порядокъ подачи такой: отъ перваго игрока первой партіи подача переходитъ къ первому игроку второй партіи; затѣмъ ко второму игроку первой партіи, а отъ него ко второму игроку второй партіи и т. д.

III. При каждой подачѣ подавальщикъ мѣняетъ мѣсто соотвѣтственно чему и его партнеръ переходитъ съ мѣста на мѣсто (прав. 4 для игры вдвоемъ).

IV. Отбивающіе игроки не мѣняются мѣстами, но, вслѣдствіе перемѣны подачи, они отбиваютъ мячъ по очереди и не имѣютъ права *въ подачу* отбивать мячъ не въ свою очередь.

V. Подаваемый мячъ долженъ падать въ мѣстѣ, діагонально противоположномъ тому, съ котораго поданъ, между

служебною, боковую служебною и срединною чертами двора или на одной изъ этихъ чертъ. Такъ, если мячъ поданъ изъ *a* (рис. 85), то онъ долженъ упасть въ квадратъ А; если изъ *b*, то въ квадратъ Б.

VI. Если поданный мячъ упадетъ не такъ, какъ требуется правиломъ V, или если онъ коснется партнера подавальщика или его одежды, то это не считается *ошибкой*.

Какъ при игрѣ вдвоемъ, такъ и при игрѣ втроемъ и вчетверомъ иногда выбирается *посредникъ*, рѣшеніе кото-

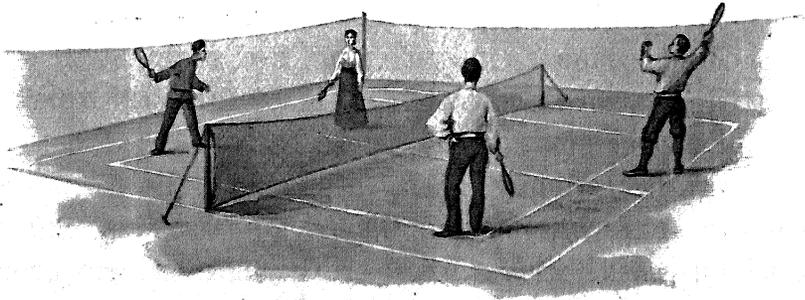


Рис. 89.

раго считается окончательнымъ. Въ этой игрѣ игроки никогда не должны забывать, что каждая пара ихъ представляетъ нѣчто цѣльное, и между двумя товарищами не должно быть никакого соперничества, вслѣдствіе чего часто бываетъ только потеря очка; при отбоѣ мяча, не слѣдуетъ перебивать его другъ у друга, а предупреждать крикомъ *мой* или *вашъ*, чтобы не столкнуться и не помѣшать другъ другу. Относительно разстановки игроковъ можно сказать слѣдующее: подавальщикъ становится по прав. 4, остальные, какъ кому угодно, но партнеру подавальщика лучше не становится близко къ сѣткѣ, такъ какъ это невыгодно подавальщику, а стать, такъ какъ показано на рис. 89; для

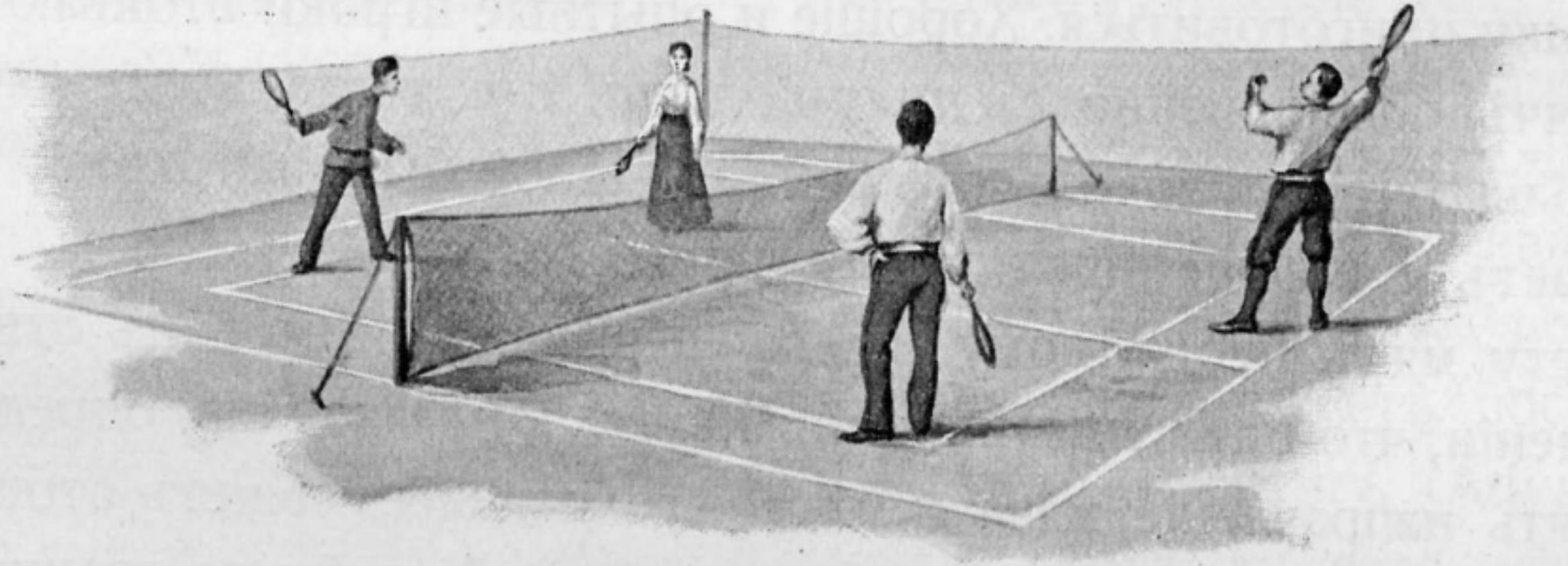


Рис. 89.

отбойщика же всего удобнѣе становиться на срединной чертѣ между служебною и основною линиями.

Начинающимъ совѣтуемъ не спѣшить отбивкою мяча, особенно *на лету*, такъ какъ отбить мячъ *на лету* въ надлежащемъ направленіи и съ надлежащею силою дѣло очень мудреное и требуетъ долгой практики. Лучше всего отбивать мячъ послѣ перваго скачка его отъ земли,—такой мячъ можно всегда направить туда, куда всего выгоднѣе въ данный моментъ. Но не надо давать мячу отскакивать на большую вышину, такъ какъ это даетъ время противнику приготовиться. Хорошіе и опытные игроки отбиваютъ мячъ обыкновенно съ *полу-полета*, т.-е. тогда, когда мячъ только-что отскочилъ отъ земли,—такой быстрой отбой не даетъ времени противнику приготовиться. Отбивать на лету мячъ неопытному игроку невыгодно и въ томъ отношеніи, что онъ, еще не привыкнувъ по глазомѣру опредѣлять направленіе мяча и мѣсто его паденія, можетъ отбить *на лету* и такой мячъ, который вылетѣлъ бы за границы игры, и такимъ образомъ, торопясь отбить мячъ, онъ тѣмъ самымъ приноситъ пользу противнику. Самое же лучшее, конечно, чтобы сдѣлаться хорошимъ игрокомъ, это чаще присматриваться къ игрѣ опытныхъ хорошихъ игроковъ и играть съ ними, всѣ же практическіе совѣты не могутъ сдѣлать хорошихъ игроковъ. Игра лаунъ-теннисъ появилась очень недавно и въ короткій срокъ получила большое распространеніе. Не требуя такихъ сильныхъ движеній и напряженія, какъ большинство игръ въ мячъ, она тѣмъ не менѣе требуетъ большого движенія, ловкости и быстроты, развивая притомъ изящество и грацію. Эта игра удобна еще и потому, что въ ней могутъ принимать участіе и дамы.

Для желающих приведемъ нѣсколько англійскихъ выраженій, употребляющихся въ игрѣ: начинающій игру, подавая мячъ, говоритъ — плэ (Play); по-русски „*начинаю, подаю*“. Принимающій говоритъ: реды (Ready) т.-е. „*готовъ*“. Когда мячъ перелетитъ за основанія или боковыя границы, говорятъ: ауть (Out); по-русски: *перелетѣлъ*. Когда поданный мячъ попадетъ за предѣлы четверугольника, въ который долженъ былъ упасть, говорятъ: фолъ (Fall), по-русски „*за черту*“. Когда поданный или отбитый мячъ упадетъ на одну изъ чертъ, проведенныхъ на землѣ, говорятъ: райтъ (Rihgt), т.-е. „*на черту*“. Нецболъ (Netsball) говорятъ, когда мячъ коснется сѣти, но все-таки попадетъ въ поле противниковъ. По-русски: „*коснулся сѣти*“. Игра называется: гемъ (Game). Партія—сѣтъ (Set). Равное количество очковъ въ двухъ партіяхъ называется: дюсъ (Deuce)—„*квитъ*“. Когда одна партія приобрѣтетъ послѣ квита слѣдующіе 15 очковъ, говоритъ: эдвентигъ (Advantage); по-русски — „*преимущество*“. Хотя, кажется, нѣтъ нужды употреблять англійскія выраженія, когда можно то же самое выразить по-русски.

146. Мячъ въ корзину.

(Basket Ball).

Мѣсто для игры — продолговатый четырехугольникъ аршинъ 40—60 въ длину и 20—30 въ ширину. Четырехугольникъ этотъ дѣлится на равныя 3 части. Посрединѣ короткихъ сторонъ врывается или ставится на подставкахъ по столбу, къ которымъ на разстояніи $4\frac{1}{2}$ арш. отъ земли до верхней части корзины, прикрѣпляются двѣ

корзины, состоящія изъ двухъ желѣзныхъ обручей, соединенныхъ сѣткою; нижній обручъ долженъ имѣть діаметръ меньшій, чѣмъ верхній. Къ нижнему обручу привязывается веревка, которая идетъ черезъ верхній обручъ и посредствомъ которой мячъ выбрасывается изъ корзины; нужно только дернуть за веревку, и мячъ выпадаетъ (рис. 90). На разстояніи 7 шаговъ отъ корзины проводятся еще двѣ короткія черты для свободнаго бросанія.

Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, отличающіяся чѣмъ-нибудь одна отъ другой (костюмами, перевязками, фуражками и т. п.), въ каждой партіи можетъ быть по 5, 7 или 9 человѣкъ.

Каждый игрокъ занимаетъ въ игрѣ опредѣленное мѣсто, и въ продолженіе всей игры нужно стараться по возможности держаться своего мѣста *); если на время игроку придется удалиться съ своего мѣста, то онъ долженъ какъ можно скорѣе на него возвратиться. Это правило должно строго соблюдать, въ противномъ случаѣ играющіе то и дѣло будутъ сбиваться въ кучу, а это будетъ мѣшать правильному ходу игры. Суть игры состоитъ въ томъ, что партіи стремятся бросить мячъ подальше отъ своей корзины и вмѣстѣ съ тѣмъ стараются бросить мячъ въ корзину противной партіи. Бросать въ корзину мячъ чаще всего приходится *нападающимъ*, поэтому они и не должны слишкомъ удаляться отъ своихъ мѣстъ. Обязанность *передовыхъ*—поскорѣе бросить мячъ нападающимъ. Конечно, и всѣ играющіе, не только нападаю-

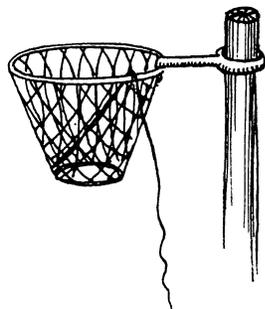


Рис. 90.

*) Поэтому пусть каждый игрокъ только въ случаѣ крайней надобности оставляетъ ту треть площадки, въ которой ему пришлось стать въ началѣ игры.

щіе, имѣютъ право бросать мячъ въ корзину, если думаютъ, что въ нее попадутъ. *Защитники* должны заботиться о томъ, чтобы мячъ не попалъ въ корзину. Когда они замѣчаютъ, что мячъ летитъ по направленію къ корзинѣ, то они, поднявши вверхъ руки, подпрыгиваютъ по возможности выше и отбиваютъ мячъ назадъ или, схвативши его, бросаютъ кому-нибудь изъ своей партіи. Защитники тоже не должны слишкомъ удаляться отъ своихъ мѣстъ.

Руководитель или судья начинаетъ игру. Онъ долженъ старательно наблюдать за правильнымъ ходомъ игры и слѣдить, чтобы играющіе не нарушали правилъ. При нарушеніи правила руководитель прекращаетъ игру, а затѣмъ рѣшаетъ, какимъ образомъ ее слѣдуетъ продолжать. Рѣшенію его должны подчиняться всѣ играющіе. Для игры нужно обыкновенный футбольный мячъ, сантиметровъ 25 въ діаметрѣ.

Правила для игры такія:

1. Жребіемъ рѣшается, которая партія можетъ выбираетъ себѣ любую корзину.

2. Руководитель или, если происходитъ состязаніе, судья начинаетъ игру; онъ беретъ мячъ и, стоя въ серединѣ площади, бросаетъ его прямо вверхъ.

3. Когда мячъ, брошенный руководителемъ, упадетъ на землю, то его сперва долженъ схватить и бросить кому-нибудь изъ товарищей одинъ изъ *среднихъ* игроковъ. Если мячъ схватитъ кто-нибудь изъ остальныхъ игроковъ раньше, чѣмъ одинъ изъ среднихъ до него коснется, то это считается неправильностью.

4. Никто изъ играющихъ не имѣетъ права держать мячъ въ рукахъ больше, чѣмъ 5 секундъ. Если кто-нибудь сдѣлаетъ это, то руководитель прекращаетъ игру,

береть мячъ и бросаетъ его вверхъ на томъ же мѣстѣ, гдѣ онъ отобралъ его у играющаго.

5. Такъ же поступаетъ руководитель и въ томъ случаѣ, если мячъ схватятъ сразу двое или нѣсколько играющихъ.

6. Мячъ можно бросать въ любомъ направленіи одной или двумя руками.

7. Отбивать мячъ кулакомъ или ногою нельзя, это считается ошибкою.

8. Мячъ можно держать только руками; держать его другимъ образомъ считается ошибкою.

9. Переносить мячъ воспрещается, т.-е. никто изъ играющихъ не имѣетъ права схватить мячъ и бѣжать или итти съ нимъ впередъ. Каждый долженъ немедленно бросить мячъ съ того мѣста, гдѣ его схватить. Всякое уклоненіе отъ этого правила считается ошибкою. Играющій, стоя на томъ мѣстѣ, гдѣ схватить мячъ, можетъ нагибаться или поворачиваться, но только ни въ какомъ случаѣ не долженъ сходить съ мѣста. Если же играющій схватить мячъ на бѣгу, то онъ сейчасъ же долженъ бросить его дальше или же быстро остановиться.

10. Если мячъ перелетитъ за черты, обозначающія боковыя границы или же коновыя линіи, то его обратно въ поле бросаетъ тотъ игрокъ, который первый его коснется. Ловить мячъ раньше, чѣмъ онъ долетитъ въ четырехугольникъ для игры, никто не имѣетъ права; если же все-таки кто-нибудь изъ играющихъ коснется мяча раньше, то это считается неправильностью, и мячъ обратно отдается игроку, бросившему его, для новаго бросанія.

11. Игрокъ, первый коснувшійся мяча, перелетѣвшаго за черты, бросаетъ его въ поле съ того мѣста, гдѣ его подниметь, перпендикулярно къ той чертѣ, черезъ кото-

рую онъ перелетѣлъ. Если перелетѣвшій мячъ закатится далеко за предѣлы площади, такъ что игрокъ, бросая его обратно въ поле, не доброситъ, и мячъ упадетъ на землю передъ чертою, то игра прекращается; руководитель беретъ мячъ, идетъ на середину площади и, бросая мячъ вверхъ, снова начинаетъ игру.

12. Корзина *взята*, когда мячъ попадетъ въ нее и останется въ ней.

13. Если играющій броситъ мячъ въ корзину, стоя внѣ границъ, то это считается неправильностью, и нужно начать игру снова.

14. Выигравшей считается та партія, которой въ теченіе заранее опредѣленнаго срока удастся правильно бросить въ корзину мячъ бѣльшее число разъ.

15. Послѣ того, какъ какой-нибудь партіи удастся бросить мячъ въ корзину, играющіе снова размѣщаются по своимъ мѣстамъ.

16. Если происходитъ состязаніе, то время раздѣляется на двѣ половины по 10, 15 и 20 минутъ, съ отдыхомъ въ 10 минутъ послѣ первой половины; послѣ первой половины партіи мѣняются мѣстами и корзинами.

17. Если кто-либо изъ играющихъ сдѣлаетъ одну изъ ошибокъ, указанныхъ въ правилѣ 20-мъ, то это ошибка даетъ противной партіи право „свободно бросить“ мячъ въ корзину; для этого ея нападающій беретъ мячъ, становится на черту (ab) и бросаетъ мячъ въ корзину. Съ черты онъ не имѣетъ права удаляться, пока мячъ не попадетъ въ корзину, или же, если сдѣланъ промахъ,—не упадетъ на землю.

18. Во время свободнаго бросанія никто изъ играющихъ не долженъ приближаться къ бросающему ближе,

чѣмъ на три аршина; запрещается также какъ-нибудь мѣшать бросающему или же задерживать его. Если кто-нибудь нарушитъ это правило, то нападающій, если онъ не попадетъ въ корзину, можетъ снова „свободно бросать“. Если мячъ, когда нападающій его *свободно броситъ*, пролетитъ мимо корзины, то игру продолжаютъ обыкновеннымъ способомъ.

19. Если мячъ посредствомъ *свободнаго бросанія* удастся бросить въ корзину, то за это присчитывается только одно очко, тогда какъ за брошенный въ корзину мячъ въ полномъ разгарѣ игры засчитывается партіи 2 очка.

20. Ошибкою (т.-е. нарушеніемъ правилъ), которая даетъ партіи противниковъ право *бросать мячъ свободно*, считаются слѣдующіе случаи:

а) если коснется мяча въ то время, когда руководитель бросилъ его вверхъ, не одинъ изъ среднихъ игроковъ, а кто-нибудь изъ другихъ игроковъ;

б) если кто-нибудь отобьетъ мячъ кулакомъ или ногою;

в) если играющіе держатъ мячъ не исключительно руками, а какъ-нибудь иначе;

г) если кто-нибудь, схвативъ мячъ, несетъ его;

д) если нарочно бросятъ мячъ такъ, что онъ перелетитъ черты;

е) если кто-нибудь хватается, толкаетъ, задерживаетъ, сваливаетъ противника, вырываетъ у него мячъ и вообще грубо ведетъ себя. При повтореніи подобнаго игрокъ можетъ быть и исключенъ изъ игры.

Ходъ игры приблизительно слѣдующій (рис. 91). Партіи по костюму или перевязки раздѣляются на бѣлую и черную. Руководитель бросаетъ мячъ вверхъ; одинъ изъ среднихъ долженъ его коснуться. Положимъ, что мячъ схватитъ

ный № 3, такъ какъ ему трудно бросить мячъ въ корзину, бросаетъ его черному № 2, тотъ—черному № 1, который, наконецъ, и бросаетъ его въ корзину бѣлыхъ, вслѣдствіе чего партія черныхъ и выигрываетъ 2 очка.

Игра эта очень занимательна и пригодна для мальчиковъ и дѣвочекъ, для взрослыхъ и дѣтей.

Самое главное въ этой игрѣ, чтобы никто изъ игроковъ не думалъ исключительно о себѣ, всякій долженъ прежде всего заботиться о томъ, чтобы узнать, что выгодно для сосѣдей изъ его же партіи. Чѣмъ быстрее и ловче играющіе одной партіи умѣютъ передавать мячъ другъ другу изъ рукъ въ руки, тѣмъ болѣе у нихъ шансовъ на побѣду. Мячъ лучше всего бросать дугообразно и снизу вверхъ, т.-е. держа руки внизу, бросать размахомъ вверхъ.

147. Футъ-болъ (Foot-ball—ножной мячъ).

Въ Англии эта игра извѣстна въ двухъ видахъ: *по правиламъ союза Регби*, гдѣ допускается употребленіе рукъ, чтобы схватить мячъ и бѣжать съ нимъ; игра эта допускаетъ борьбу и поэтому не такъ безопасна, какъ вторая—*по правиламъ Ассоціаціи*, допускающей только трогать мячъ ногами. Игра по этимъ правиламъ Ассоціаціи гораздо легче и безопаснѣе, хотя настоящая, англійская игра въ ножной мячъ это игра по правиламъ Регби, гораздо болѣе интересная и увлекательная. Но въ виду большей доступности и безопасности игры по правиламъ Ассоціаціи обыкновенно она болѣе всего у насъ и употребляется, и ее мы здѣсь и опишемъ.

Мѣстомъ для игры можетъ служить большой дворъ или, что еще лучше, ровная лужайка, на которой проводятъ 4 линіи, составляющія стороны прямоугольника, длина котораго должна быть не болѣе 90 и не менѣе 45 саж., а ширина вдвое меньше. Длинныя линіи называются *граничными (боковыми)*, а короткія—*коновыми*. На углахъ становятся шести съ флагами. Флаги же ставятся и на

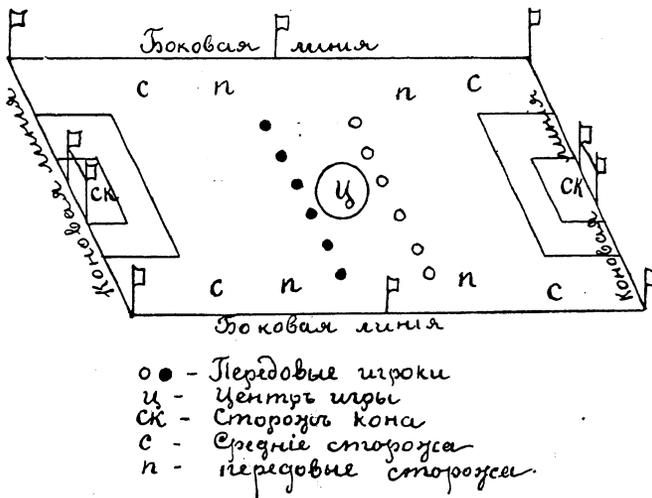


Рис. 92.

среди́нѣ граничныхъ боковыхъ линій. По среди́нѣ коновыхъ линій, на равномъ разстояніи отъ угловъ, ставятся *ворота*, состоящія изъ двухъ столбовъ (высотой около 4 арш.) съ перекладиною или веревкою вверху, ширина воротъ— $3\frac{1}{2}$ саж.; параллельно коновымъ линіямъ, на разстояніи 15 арш. отъ нихъ проводятъ еще такъ называемыя *штрафныя линіи* (въ 15 арш. длины), а на разстояніи 5 арш. отъ воротъ проводятъ еще линіи, которыя заключаютъ въ себѣ *площадь воротъ*, на ней сторожь кона имѣетъ право отбивать мячъ и руками. По среди́нѣ поля

также проводится линия (*средняя*) съ *кругомъ центра*, около 13 арш. въ діаметрѣ (рис. 92). Для игры требуется еще большой мячъ изъ бычьяго пузыря или сѣрой резины, обтянутый кожею, діаметромъ отъ 8 до 9 дюймовъ. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, по *одинадцати* чело-вѣкъ въ каждой. Желательно, чтобы игроки каждой партіи отличались костюмами. Въ каждой партіи долженъ быть *предводитель (капитанъ)*. Передъ началомъ игры рѣшаютъ, кому начинать игру свободнымъ ударомъ по мячу, положенному въ центрѣ поля, и кому выбирать себѣ для защиты тотъ или другой конъ.

Играющіе располагаются какъ въ той, такъ и въ другой партіи слѣдующимъ образомъ; одинъ игрокъ передъ воротами—это *сторожъ* кона; немного впереди его и нѣсколько сбоку еще два сторожа—*средніе сторожа*, впереди нихъ, ближе къ центру еще два игрока—это *передніе сторожа*; остальные игроки располагаются въ линію, шагахъ въ 10 отъ центра—это *загонщики* или *передовые*. Цѣль каждой партіи заключается въ томъ, чтобы рядомъ послѣдовательныхъ ударовъ ногами по мячу прогнать мячъ въ ворота противниковъ. Въ настоящее время разстановка игроковъ принята нѣсколько иная: впереди *пять* нападающихъ (*форварды*); за ними *три* среднихъ сторожа (*хавбеки*); потомъ *два* заднихъ сторожа (*беки*) и у воротъ *сторожъ* кона (*голкиперъ*).

Игра начинается тѣмъ, что одинъ изъ передовыхъ той партіи, которой досталось начинать, кладетъ мячъ въ центръ и сильнымъ ударомъ ногою по мячу посылаетъ его къ кону противниковъ, послѣ чего всѣ игроки (*загонщики*) его партіи бѣгутъ за нимъ; сторожа остаются на мѣстѣ, вступая въ игру только въ случаѣ проскока мяча черезъ

цѣль передовыхъ игроковъ. Противная партія отбиваетъ мячъ обратно и бѣжитъ вслѣдъ за нимъ, стараясь про-
вести его ближе къ воротамъ противника. Такъ продол-
жается до тѣхъ поръ, пока какой-нибудь партіи не удастся
прогнать мячъ сквозь ворота противнаго кона и тѣмъ
самымъ не выиграть *очка (голь)*. Послѣ этого игра снова
продолжается обычнымъ порядкомъ, начинаясь опять *сво-*
боднымъ ударомъ по мячу съ центра поля. Посылаетъ мячъ
та партія, которая проиграла очко. При игрѣ слѣдуетъ,
кромѣ вышеуказаннаго соблюдать слѣдующія правила:

1. Во все время игры игроки должны находиться между
мячомъ и своимъ кономъ (кромѣ случая посыланія мяча
съ коновой линіи), въ противномъ случаѣ они считаются
не въ игрѣ и не могутъ гнать мячъ.

2. Игроки посылающей партіи не имѣютъ права захо-
дить за линію центра, пока мячъ не будетъ посланъ.
Игроки же противнаго стана (пока мячъ не посланъ) не
имѣютъ права приближаться къ центру ближе 10 шаговъ.

3. Предъ началомъ игры условливаются, въ продолже-
ніи какого времени играть (обыкновенно 1½ часа); по
прошествіи половины этого времени партіи мѣняются
мѣстами, при чемъ право начальнаго (*свободнаго*) удара
предоставляется партіи противной той, которая начинала
игру. Партія считается выигравшею та, которая въ назна-
ченное для игры время большее количество разъ прого-
нить мячъ въ ворота противниковъ.

4. Свободнымъ ударомъ очко не выигрывается.

5. Мячъ, коснувшійся одного изъ столбовъ воротъ и
отскочившій въ поле, считается въ игрѣ.

6. Отбивать и задерживать мячъ рукою возбраняется.
Право это дается только одному сторожу кона. Осталь-

ные игроки должны гнать мяч только ногами, задерживать же мяч туловищемъ, плечомъ до локтя и отбивать головою допускается.

7. Запрещается толкаться, подставлять противникамъ ногу, задерживать ихъ руками или вообще мѣшать имъ чѣмъ-либо.

8. Въ случѣ нарушенія правилъ 6 и 7 противной партіи предоставляется право на *вольный ударъ* съ того мѣста, гдѣ произошло нарушеніе правила. Вольный ударъ не можетъ быть сдѣланъ ближе 10 шаговъ отъ воротъ противнаго кона, при чемъ провинившаяся партія отступаетъ на десять шаговъ.

9. Въ моментъ вольнаго удара на десять шаговъ отъ воротъ кона игроки этого кона становятся на коновой линіи, и только одинъ сторожъ воротъ стоитъ передъ воротами.

10. Если вольнымъ ударомъ мячъ пройдетъ ворота, выигрыша очка онъ не даетъ, и его вводитъ въ игру сторожъ воротъ вольнымъ ударомъ съ кона.

11. Если мячъ перелетитъ черезъ боковую линію, то его бросаютъ въ поле съ того мѣста, гдѣ онъ перешелъ границу. Мячъ поднимается надъ головой и бросается обѣими руками игрокомъ противной партіи, а не той, по винѣ которой онъ вышелъ изъ игры. Мячъ считается въ игрѣ только послѣ того, какъ коснулся земли и бросившій его не имѣетъ права играть, пока не сыграетъ имъ другой игрокъ.

12. Если мячъ перелетитъ черезъ верхнюю перекладину воротъ или черезъ коновую линію сбоку воротъ, то его вводятъ вольнымъ ударомъ въ первомъ случаѣ сторожъ воротъ, а во второмъ—одинъ изъ ближайшихъ

сторожей этого кона. Если же мяч будетъ загнанъ самими игроками этого кона, то вольный ударъ принадлежить ихъ противникамъ и дѣлается изъ угла поля игры.

13. Если кто-нибудь изъ играющихъ, стоя между коновой линіей своей же партіи и между *штрафной* линіей, умышленно нарушаетъ правило 6 или 7, то посредникъ разрѣшаетъ противной партіи произвести *штрафной* ударъ, который и дѣлается со штрафной линіи; ворота въ это время защищаетъ только одинъ голкиперъ; всѣ остальные играющіе обѣихъ партій, кромѣ бьющаго, отступаютъ на 7 арш. за мячъ, и могутъ принимать участіе въ игрѣ только послѣ этого удара.

14. Иногда въ игрѣ—особенно, если происходитъ состязаніе между двумя партіями,—выбирается *посредникъ, судья (рефери)*, къ которому и обращаются въ случаяхъ нарушенія правилъ игры. Во время самага обращенія къ посреднику мячъ долженъ находиться въ игрѣ до тѣхъ поръ, пока имъ не будетъ разрѣшенъ споръ; рѣшенію его обѣ партіи должны повиноваться безпрекословно.

Правила для футъ-бола изложены здѣсь мною очень коротко; для желающихъ болѣе подробнѣе ознакомиться съ этою игрою, рекомендую обратиться къ книгѣ Г. А. Дюперрона „Футъ-болъ“ и Дементьева „Англійскія игры на открытомъ воздухѣ. Ножной мячъ“.



ОТДѢЛЪ II.

ЗИМНІЯ ИГРЫ.

148. Расчистка мѣста для игры.

Первое чѣмъ можно занять дѣтей, вышедшихъ изъ душныхъ комнатъ побѣгать на свѣжемъ, чистомъ зимнемъ воздухѣ,—это расчистка двора или вообще мѣста для игры отъ снѣга. Конечно, для этого нужны лопаты всякаго размѣра на всякій ростъ и силу. Расчистивъ же площадку, можно приступить и къ играмъ.

149. Снѣжки.

Самая простая, но вмѣстѣ съ тѣмъ и самая любимая зимняя игра.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, чертятъ или обозначаютъ чѣмъ-нибудь двѣ линіи, разстояніемъ другъ отъ друга по желанію, становятся на эти линіи и перебрасываются комочками снѣга (снѣжками).

Обыкновенно, чтобы всегда имѣть готовые снѣжки подъ рукою, обѣ партіи располагаются поближе къ сугробамъ.

Кидаться ледышками воспрещается. Эта игра можетъ быть осложнена устройствомъ крѣпости.

150. Крѣпость.

Если погода теплая, и снѣгъ мягкій и липкій, то можно приступить и къ постройкѣ крѣпости. Дѣлаютъ руками маленькій комочекъ, кладутъ его въ снѣгъ и начинаютъ его катать. Уже черезъ нѣсколько минутъ изъ этого маленькаго комочка получается большой комъ, который уже vorочать надо нѣсколькимъ игрокамъ. Такіе комы снѣга укладываютъ на предназначенномъ для крѣпости мѣстѣ рядами въ четырехугольникъ, слѣдующіе комы идутъ во второй рядъ и т. д., пока не выйдутъ стѣны нужной высоты. Потомъ такія стѣны хорошо обмазать снѣгомъ, размоченнымъ въ водѣ, и если еще на ваше счастье хватить ночью морозецъ, то крѣпость будетъ утромъ совсѣмъ готова и можетъ простоять долгое время. Въ серединѣ крѣпости посрединѣ натаскивается снѣгъ, чтобы защитникамъ крѣпости было изъ чего дѣлать ядра и пули. По угламъ крѣпости можно устроить башни, поставить на нихъ флаги, по стѣнамъ можно сдѣлать зубцы и т. п. украшенія—все это зависитъ уже отъ вкуса, умѣнья и фантазіи строителей. Устроивъ крѣпость, можно приступить и къ игрѣ въ войну.

151. Снѣжная война.

Раздѣлившись на двѣ партіи, участвующіе выбираютъ въ каждой партіи предводителя, приказаніямъ котораго всѣ въ партіи должны безусловно повиноваться, въ каждой партіи должно быть свое знамя; предводители рѣшаютъ между собою, какой партіи защищать городъ и какой осаждать. Защитники входятъ въ крѣпость, а осаждающіе уходятъ на другой край мѣста для игры, и какъ первые, такъ и вторые начинаютъ готовить ядра и пули для игры; первые, снося все это въ крѣпость, а вторые, складывая ихъ гдѣ-нибудь въ опредѣленномъ мѣстѣ подальше отъ крѣпости. Когда все готово, предводители даютъ знакъ начинать игру. Защитники крѣпости частью становятся на стѣны, частью же рассыпаются около крѣпости; осаждающіе начинаютъ подступать со всѣхъ сторонъ къ крѣпости, кидая въ защитниковъ снѣжками и стараясь загнать ихъ въ крѣпость; если это имъ удастся, то тогда уже начинается осада крѣпости. Защитники крѣпости, прячась за стѣны и зубцы ея, внезапными выстрѣлами стараются отогнать осаждающихъ, дѣлая иногда даже и вылазки изъ крѣпости для того, чтобы овладѣть знаменемъ осаждающихъ. Для защиты отъ пуль осажденныхъ, осаждающіе могутъ пользоваться щитами, описанными въ игрѣ „Сраженіе“. Цѣль игры—ворваться въ крѣпость и схватить стоящее на стѣнѣ или башнѣ непріятельское знамя. Шагахъ въ тридцати-сорока отъ крѣпости у осаждающихъ должно быть мѣсто для лагеря, гдѣ и должно стоять ихъ знамя.



Рис. 93.

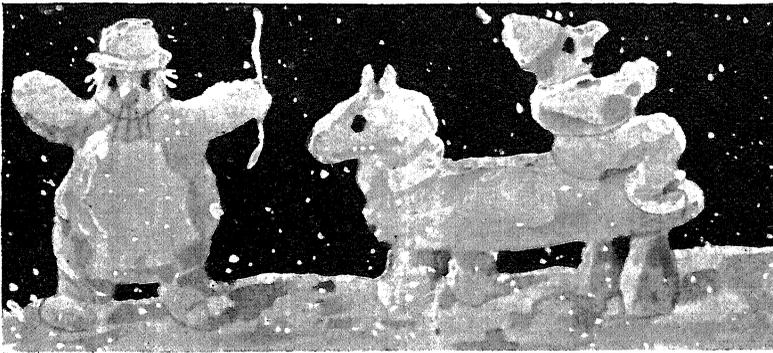


Рис. 94.

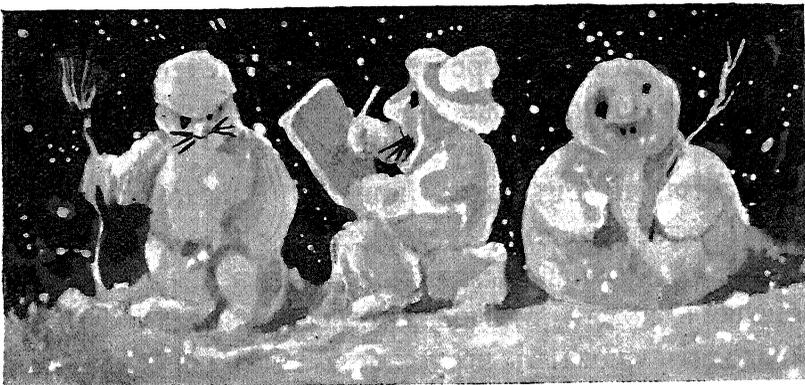


Рис. 95.



Рис. 93.



Рис. 94.



Рис. 95.

152. Снѣжныя фигуры.

Интересъ представляетъ для дѣтей также и лѣпка всевозможныхъ снѣжныхъ фигуръ (рис. 93—95),—здѣсь представляется полнѣйшая свобода каждому игроку лѣпить, что ему нравится; иногда же лѣпятъ одну большую фигуру общими силами и потомъ ее по очереди разстрѣливаютъ снѣжками, кто сшибетъ голову, тотъ и выигрываетъ (рис. 96).

153. Коровка.

По жребію одинъ изъ игроковъ дѣлается водящимъ и беретъ себѣ „коровку“, т.-е. небольшой кусокъ льду или обледенѣлаго снѣга; коровка кладется около ноги водящаго, или даже онъ на нее становится ногою, остальные игроки размѣщаются, какъ попало, около водящаго. Игра состоитъ въ томъ, что водящій быстрымъ ударомъ ноги по коровкѣ старается толкнуть ее такъ, чтобы она ударилась въ какого-нибудь игрока; если это ему удалось, водящимъ становится этотъ послѣдній, а прежній водящій входитъ въ число игроковъ; если же онъ промахнулся, то скорѣе долженъ бѣжать къ коровкѣ и стать на нее ногою или просто около нея, игроки же всѣ въ это время считаютъ до десяти; если водящій успѣлъ добѣжать до коровки во время счета, то онъ опять водить; если же не успѣлъ, игроки сосчитали до десяти прежде, чѣмъ онъ сталъ на коровку, то водящій выходитъ изъ игры, а на его мѣсто выбираютъ новаго водящаго; вышедшій изъ игры водящій входитъ снова въ игру, когда замѣнившій его водящій проштрафится самъ.

Наконецъ, когда нѣтъ вѣтра и сильнаго мороза, можно играть и въ слѣдующія игры, какъ не требующія особенныхъ принадлежностей (мячей, лоптъ и т. п.), неудобныхъ въ зимнее время: Короли, Коршунъ, Медвѣдь, По-



Рис. 96.

прыгунчики, Море волнуется, Желѣзная дорога, Черный человекъ, Волкъ и овцы, Волкъ и пастухъ, Пятнашки, Щука и караси, Лошадки, Канатъ, Змѣя на охотѣ, Змѣя и ежъ, Удавъ и звѣри, Колдунъ, День и ночь, Корабль; игры эти описаны уже ранѣе.



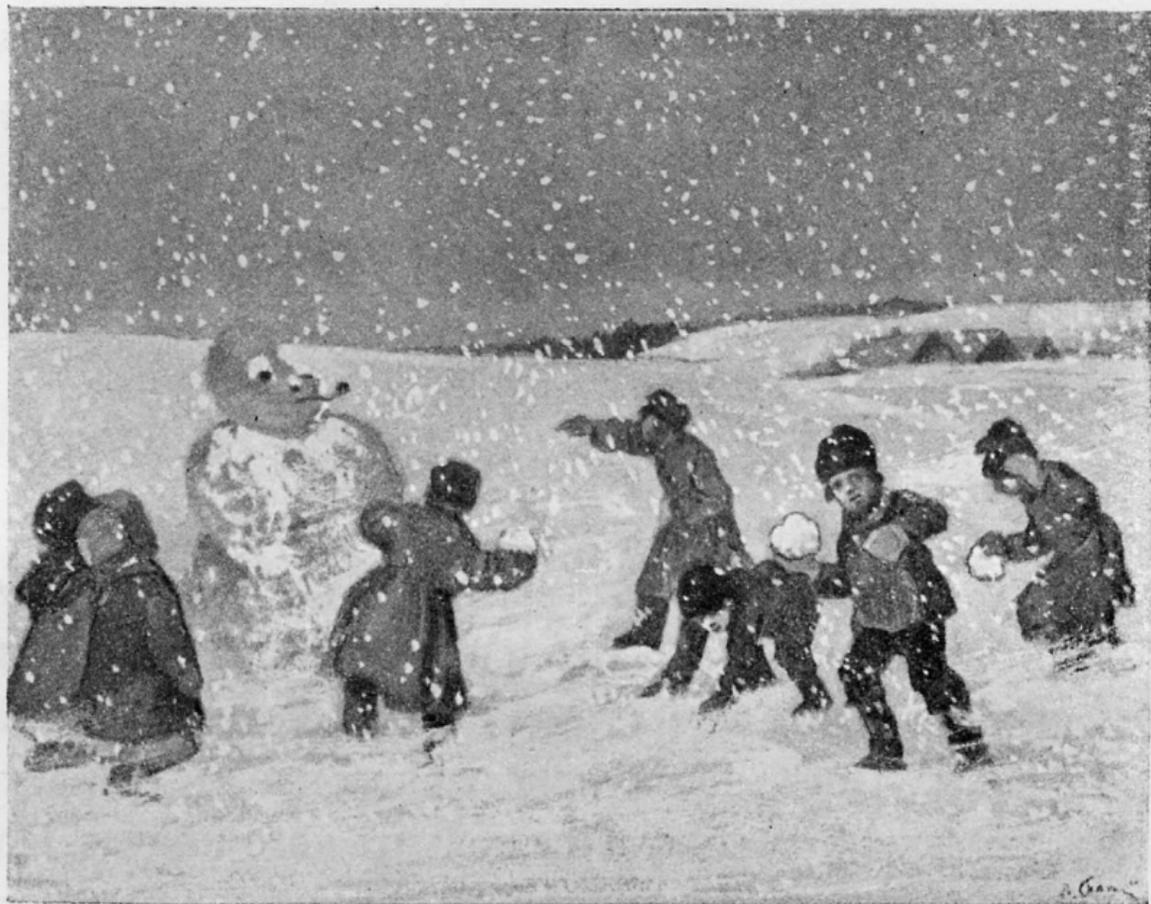


Рис. 96.

ОТДѢЛЪ III.

ДОМАШНІЯ ИГРЫ.

1. Жмурки простыя.

Одному изъ играющихъ завязываютъ глаза платкомъ, выводятъ на средину комнаты и нѣсколько разъ кружатъ, чтобы онъ не зналъ, гдѣ стоитъ, и разбѣгаются въ разныя стороны. Повязанный прислушивается къ шопоту и шороху играющихъ и старается поймать кого-нибудь. Пойманный становится водящимъ. Если водящій приближается къ какому-нибудь предмету, о который онъ можетъ ушибиться или который онъ, не видя, нечаянно можетъ сломать, обыкновенно играющіе предупреждаютъ его, крича: „огонь!“.

2. Жмурки на мѣстахъ.

Всѣ играющіе становятся по одному около столовъ, стульевъ и т. п. Водящаго съ завязанными глазами ставятъ посрединѣ, перевертываютъ, и онъ отправляется искать. Стоящимъ на мѣстахъ позволяется измѣнять по-

ложение: они могут присѣсть и даже лечь, но необходимо должны касаться при этомъ рукою или ногою предмета, около котораго они встали (рис. 97).



Рис. 97.

3. Жмурки съ голосомъ.

Всѣ играющіе становятся кругомъ, держась за руки. Повязанный становится посрединѣ и держитъ въ рукѣ палочку. Играющіе начинаютъ кружиться, а водящій, когда найдетъ нужнымъ, говоритъ: „стой!“ Всѣ останавливаются, и водящій протягиваетъ кому-нибудь палочку, тотъ долженъ взяться за конецъ. Тогда водящій проситъ его подать три раза голосъ. Если водящій не узнаетъ играющаго, то снова водитъ, узнаетъ—идетъ водить узнанный. Конечно, всякій, отвѣчая водящему, старается измѣнить свой голосъ.



Рис. 97.

4. Обратныя жмурки.

Одному игроку (*звонарю*) связываютъ назадъ руки и привѣшиваютъ на шею колокольчикъ. Связываютъ руки для того, чтобы онъ не задерживалъ нарочно колокольчика. Остальные всѣ играющіе завязываютъ себѣ глаза и должны ловить звонаря. Поймавшій звонаря дѣлается звонаремъ. Во время смѣны звонарей остальнымъ разрѣшается на время снять повязки съ глазъ. Для этой игры нужно достаточно просторное и свободное отъ мебели помѣщеніе. Игра въ высшей степени забавная и интересная.

№ 5. Краски.

Одинъ изъ играющихъ выбирается *покупщикомъ* и уходитъ въ другую комнату, остальные игроки загадываютъ каждый какую-нибудь краску и говорятъ задуманное выбранному *хозяину*. Когда всѣ загадали, зовутъ покупателя, который входитъ и говоритъ: „*тукъ, тукъ!*“ — „*Кто тутъ?*“ спрашиваетъ хозяинъ. „*Сенька поповъ*“. — „*Зачѣмъ?*“ — „*За краскою*“. — „*За какою?*“ — „*За синею*“, говоритъ покупатель. „*Такой нѣтъ*“, отвѣчаетъ хозяинъ. Покупщикъ опять называетъ какую-нибудь краску и такъ до тѣхъ поръ, пока не назоветъ краску, загаданную кѣмъ-либо изъ игроковъ; первый отгаданный идетъ водить.

6. К р у г ъ .

Всѣ играющіе становятся или садятся въ кругъ. Одинъ стоитъ въ серединѣ и вертитъ деревянный кругъ. Заставивъ быстро вертѣться кругъ, онъ вызываетъ громко кого-либо изъ играющихъ, который и долженъ захватить кругъ, пока онъ еще не упалъ. Неуспѣвшій платитъ фантъ. Для разнообразія можно всѣмъ играющимъ взять себѣ названія какихъ-либо звѣрей или цвѣтовъ, и тогда вертящій кругъ называетъ не имя играющаго, а взятое имъ названіе.

7. В е р е в о ч к а .

Берутъ веревочку, длина которой зависитъ отъ числа играющихъ, и связываютъ ея концы. Всѣ схватываются за веревочку, а одинъ становится въ серединѣ круга и водить. Игра состоитъ въ томъ, что водящій старается ударить кого-нибудь по рукѣ. Кого онъ ударитъ, тотъ идетъ водить. Но игрокамъ позволяется отнимать руки съ тѣмъ, чтобы, когда опасность миновала, снова сейчасъ же схватиться за веревочку. Или же играютъ такъ: водящій долженъ бить только одной рукой, и игроки хотя бы одной рукой, но обязаны держаться за веревочку.

8. К о л ь ц о .

На веревочку надѣваютъ небольшое колечко и концы связываютъ. Всѣ берутся за веревочку и, быстро двигая руками направо и налево, передаютъ другъ другу колечко.

Одинъ изъ играющихъ водить и, стоя въ кругу, старается угадать, у кого колечко. Для этого онъ можетъ просить показать ему руки, при чемъ подъ рядъ у нѣсколькихъ чело-вѣкъ онъ не можетъ этого требовать. Пойманный съ коль-цомъ идетъ водить.

9. П е т и т ь .

Всѣ играющіе садятся вокругъ стола и кладутъ на него свои указательные пальцы. Одинъ игрокъ начинаетъ называть птицъ, звѣрей, насѣкомыхъ и т. д. Всѣ играющіе при названіи летающаго предмета должны поднять пальцы вверхъ. Кто не подниметъ пальца при названіи нелетающаго предмета или же не подниметъ при названіи летающаго,—платитъ фантъ.

Иногда играютъ и такъ: всѣ становятся въ кругъ, одинъ посрединѣ и такъ же, какъ и въ предыдущей игрѣ, называетъ летающіе и нелетающіе предметы. При названіи летающаго всѣ игроки должны подпрыгнуть.

10. Отыскиваніе спрятанной вещи.

Одинъ изъ играющихъ уходитъ въ другую комнату, а остальные берутъ какую-нибудь небольшую вещь, напр. булавку, кольцо, носовой платокъ, прячутъ гдѣ-нибудь въ комнатѣ и зовутъ водящаго. Когда онъ входитъ, играющіе кричатъ: *холодно!* если онъ стоитъ далеко отъ спря-танной вещи, или „*теплѣе*“, „*тепло*“, „*жарко*“, если онъ все приближается къ ней. Слыша крики *жарко!* водящій обращаетъ особенное вниманіе на то мѣсто, гдѣ стоитъ, и старается въ этомъ мѣстѣ и найти спрятанную вещь.

Иногда это дѣлается подъ звукъ музыки. Если играютъ громко, то водящій долженъ знать, что стоитъ далеко отъ спрятанной вещи; заиграютъ тихо—значить приближается къ ней.

11. Д о з о р ь .

Ставятся два ряда стульевъ спинка къ спинкѣ по числу играющихъ безъ одного; при нечетномъ числѣ игроковъ одинъ стулъ ставятъ спинкою къ боку крайней пары. Одного играющаго назначаютъ *дозорнымъ*; онъ ходитъ вокругъ стульевъ, а за нимъ хвостомъ всѣ играющіе, припѣвая:

Ужъ полночь бьетъ, дозоръ идетъ:

Ступайте по домамъ!

Кто не уйдетъ, дозоръ возьметъ

Того въ тюрьму! трамъ, трамъ!

Разъ, два, три! Разъ, два, три!

Дозорный идетъ впереди съ палкой въ рукѣ и въ концѣ стиха постукиваетъ палкой. Идетъ онъ то тихо, то быстро или въ припрыжку и вдругъ садится на стулъ, когда менѣе всего это ожидаютъ. Всѣ бросаются къ стульямъ (*по домамъ*). Кому неостанетъ мѣста, того дозорный отводитъ въ тюрьму, гдѣ онъ и остается до конца игры; вмѣстѣ съ тѣмъ убираютъ и одинъ стулъ, и игра продолжается попрежнему. Такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ играющіе не попадутъ въ тюрьму. Оставшійся послѣдній игрокъ дѣлается *дозорнымъ* *).

*) Съ этой игрой я познакомился по сборнику игръ Бокина и, примѣнявши ее нѣсколько разъ, могу засвидѣтельствовать, что игра эта доставляетъ всегда большое оживленіе и удовольствіе играющимъ.

12. Трубочистъ.

Играють вдвоемъ. На бумагѣ проводятъ посрединѣ черту и на каждой половинѣ страницы сверху пишутъ свои имена. Потомъ берутъ какой-нибудь предметъ, который удобно незамѣтнымъ держать въ рукѣ, и по очереди предлагаютъ другъ другу угадать, въ какой рукѣ онъ находится. Неугадавшій ставитъ на своей половинѣ—*т*. Если не угадалъ и во второй разъ, то ставитъ—*р* и т. д. Если же угадалъ, то букву *т* на своей половинѣ ставитъ первый игрокъ, и очередь прятать предметъ переходитъ къ угадавшему. Такъ продолжаютъ до тѣхъ поръ, пока у кого-нибудь не получится слово—*трубочистъ*. Получившій скорѣе это слово считается проигравшимся.

13. Крестики и нолики.

Бумагу расчерчиваютъ клѣтками. Играють двое. Одинъ изъ играющихъ ставитъ гдѣ-нибудь въ клѣткѣ *крестикъ*, а другой—*ноликъ* и такъ ставятъ до тѣхъ поръ, пока у кого-нибудь крестики или нолики не составятъ одну непрерывную линію изъ угла въ уголь (по діагонали клѣтокъ) или съ одного конца квадрата на другой. Тогда всѣ эти клѣтки зачеркиваютъ и считаютъ, сколько клѣтокъ зачеркнули. Количество зачеркнутыхъ клѣтокъ выигравшій записываетъ сбоку на своей сторонѣ. Когда всѣ клѣтки будутъ зачеркнуты, подсчитываютъ выигранное обоими игроками и у кого окажется больше, тотъ и выигралъ.

14. Три слова.

Каждому изъ играющихъ водящій предлагаетъ три слова, которыя начинаются съ одной и той же буквы, или же три слова, начинающія съ буквъ его имени, отчества и фамилии. Изъ этихъ словъ спрошенный быстро долженъ составить цѣлое предложеніе. Напр. даны слова: *вътеръ, вишня, весна*. Спрошенный отвѣчаетъ: *Вътеръ качаетъ вишню весною*. Кто не можетъ этого сдѣлать, платитъ фантъ.

15. Яша, угадай!

Всѣ дѣти держатся за руки, составивъ кружокъ; въ серединѣ круга сидитъ водящій съ завязанными глазами. Дѣти ходятъ вокругъ него и поютъ или приговариваютъ:

Сиди, сиди, Яша,
 Подъ орѣховымъ кустомъ;
 Грызи, грызи, Яша,
 Орѣхи кедровы.
 Придетъ время—отгадай,
 Вѣрнѣй имя называй!

Послѣ этого всѣ садятся на полъ, и водящій протягиваетъ руки и на ощупь угадываетъ, кто передъ нимъ сидитъ; если угадалъ—Яшей дѣлается угаданный, не угадалъ—игра продолжается съ прежнимъ Яшей.

16. Концертъ животныхъ.

Одинъ игрокъ изображаетъ дирижера и становится въ серединѣ играющихъ. Подходя поочереди ко всѣмъ игрокамъ, онъ назначаетъ каждому, какимъ животнымъ или птицею онъ долженъ быть. Потомъ, ставъ посрединѣ, взмахиваетъ палочкой, и поднимается невообразимая музыка, такъ какъ всѣ играющіе должны кричать, подражая тѣмъ животнымъ или птицамъ, какими они названы. По знаку дирижера концертъ прекращается, но обыкновенно сами музыканты не выдерживаютъ долго и раздражаются хохотомъ.

17. Оркестръ.

Всѣ играющіе выбираютъ себѣ какой-нибудь инструментъ и садятся въ кругъ. Посрединѣ становится капельмейстеръ и палочкой подаетъ знакъ начинать. Тотчасъ всѣ начинаютъ подражать звуку выбраннаго инструмента, и начинается оглушительная музыка, которая должна перестать только по знаку капельмейстера.

18. Нѣмые музыканты.

Игра похожа на предыдущую, только здѣсь музыканты изображаютъ лишь видъ, что они играютъ на томъ или другомъ инструментѣ, не произнося ни слова. Кто засмѣется или произнесетъ какой-либо звукъ,—платитъ фантъ.

19. Брр!

Всѣ по очереди начинаютъ считать съ единицы и каждый разъ, когда доходятъ до числа кратнаго 7, т.-е. 14, 21, 28, 35, 42, 49 и т. д., то вмѣсто этихъ чиселъ должны произносить! брр! Можно включить сюда и всѣ числа, въ которыя вообще входитъ цифра 7, т.-е, 17, 27, 37 и т. д. Кто ошибется, платитъ фантъ.

20. Карликъ.

Это не игра въ собственномъ смыслѣ, а просто шутка, могущая разсмѣшить всѣхъ и доставить большое удовольствіе. Двое уходятъ въ другую комнату и заворяютъ двери. Передъ дверью они ставятъ небольшой столъ, накрываютъ его длинной скатертью и ставятъ на него двѣ зажженныхъ свѣчи. Потомъ одинъ надѣваетъ на себя, на шею, какую-нибудь рубашку или платье задомъ напередъ, на голову шляпу или чепчикъ, а на руки сапоги. За спину къ нему становится его



Рис. 98.



Рис. 98.

товарищъ, который и продѣваетъ свои руки въ рукава платья, надѣтаго на первомъ (рис. 98). Тогда двери растворяются, и карликъ раскланивается съ публикою, шаркая ножкой и снимая шляпу. Послѣ этого карликъ можетъ что-нибудь пропѣть или прочитать какіе-нибудь стихи или басни, а руки его товарища начинаютъ въ это время выдѣлывать различные жесты и притомъ самымъ несоотвѣтствующимъ образомъ. Наконецъ, карликъ можетъ и сплясать, доставивъ еще больше смѣха зрителямъ.

21. Пословицы.

Выбирается какая-нибудь пословица или поговорка, всѣмъ извѣстная. Каждый играющій беретъ себѣ изъ пословицы одно слово. Водящій, который долженъ отгадывать пословицу, подходитъ къ кому-либо изъ играющихъ и предлагаетъ ему какой-нибудь вопросъ. Спрошенный долженъ отвѣтить такъ, чтобы въ его отвѣтѣ обязательно было взятое имъ слово. Отвѣчая нужно стараться не дѣлать на этомъ словѣ ударенія, чтобы не обратить на него вниманія водящаго. Водящій можетъ или переспросить всѣхъ и тогда уже отгадывать пословицу или же можетъ отгадывать слово каждаго играющаго. Первый игрокъ, слово котораго угадано водящимъ, идетъ водить, если водящій угадаетъ всю пословицу. Если водящій не можетъ отгадать и отказывается, ему говорятъ пословицу, и онъ долженъ итти отгадывать во второй разъ. Нужно слѣдить только, чтобы играющіе не давали слишкомъ большіе отвѣты. Можно принять за правило, чтобы отвѣтъ не заключалъ въ себѣ болѣе 10 словъ.

22. Почта.

Всѣ садятся въ кругъ, а одинъ посрединѣ изображаетъ почтальона. Всѣ называются какими-нибудь городами. Почтальонъ подходитъ къ кому-либо и говоритъ: *Нѣтъ ли писемъ?*—*Есть*,—отвѣчаютъ ему. *Куда?*—*Въ Москву, чтобы привезли оттуда малины, масла, муки, маку.* Слѣдуетъ произносить названіе предметовъ, начинающихся съ той же буквы, какъ и городъ. Почтальонъ долженъ, не перепутавши, повторить письмо, подойдя къ игроку, назвавшемуся *Москвою*.—*Хорошо*,—отвѣчаетъ Москва,—*иди теперь въ Тулу, я посылаю туда тюфяки, табакъ, тарелки, топоръ* и т. д. Все это должно говориться быстро, иначе платится фантъ. Почтальонъ, перепутавшій посылку, тоже платитъ фантъ.

23. Почта со звонкомъ.

Играющіе садятся въ кружокъ, и кто-нибудь начинаетъ игру, говоря: *„Динь, динь!“* Ему отвѣчаютъ: *„кто тамъ?“* „Почта“, говоритъ первый. *„Откуда?“* спрашиваютъ его. *„Изъ города“* (называетъ какой-либо городъ). *„А что тамъ дѣлаютъ?“* спрашиваютъ его. Водящій можетъ сказать, что ему угодно: *пляшутъ, пишутъ, поютъ* и т. п. Какъ только водящій сказалъ, что въ городѣ дѣлаютъ, всѣ игроки должны дѣлать то же самое, что сказано, прозѣвавшій игрокъ платитъ фантъ или выходитъ изъ игры.

24. Ремесленники.

Играющіе дѣлятся на двѣ партіи. Одна водить, другая загадываетъ какое-нибудь ремесло и воспроизводитъ его, показывая руками, передъ другой партіей, которая и должна угадать, что задумано; угадывать можно до 2 или 3 разъ, смотря по условію. Если угадають, то водить уже идетъ первая партія и т. д.

25. Хозяинъ и работники.

Играющіе садятся въ кружокъ, и каждый выбираетъ себѣ какое-нибудь ремесло, которое онъ видалъ, наблюдалъ и, можетъ быть, самъ исполнялъ. Одинъ играющій— *хозяинъ* — садится посерединѣ, напѣваетъ что-либо или играетъ на какомъ-нибудь инструментѣ. Остальные дѣлаютъ видъ, что занимаются своимъ ремесломъ. Вдругъ хозяинъ кончаетъ пѣть или играть и начинаетъ изображать ремесло кого-либо изъ игроковъ. Тогда этотъ игрокъ долженъ сейчасъ же быстро начать занятіе хозяина. Черезъ нѣсколько времени хозяинъ беретъ ремесло другого играющаго; теперь уже этотъ игрокъ берется за дѣло хозяина, а первый игрокъ опять продолжаетъ свое ремесло. Зазѣвавшійся работникъ платитъ фантъ. Игра должна итти очень быстро, и чѣмъ хозяинъ чаще перемѣняетъ свое занятіе, тѣмъ болѣе будетъ фантовъ.

26. Синонимы.

Одинъ изъ играющихъ водить и уходитъ въ другую комнату. Остальные придумываютъ слово, которое имѣло бы нѣсколько значеній, и зовутъ водящаго. Водящій каждому изъ играющихъ по очереди можетъ предлагать слѣдующіе три вопроса: 1. *Любите ли вы эту вещь?* 2. *Всегда ли ее любите и когда нѣтъ?* 3. *Отчего вы ее не любите?* По полученнымъ отвѣтамъ отгадчикъ и долженъ сообразить, какое слово задумали. Не отгадаетъ—идетъ снова въ другую комнату, а игроки задумываютъ новое слово. Напр., задумано слово *коса*. На первый вопросъ водящаго одинъ изъ играющихъ отвѣчаетъ: „*Люблю*“.—На второй: „*я люблю, когда это длинно и пышно, и не люблю, когда коротко и тонко*“.—Другой отвѣчаетъ на первый вопросъ такъ: „*Нѣтъ*“.—На вопросъ: „Отчего вы ее не любите?“—„*Потому что не умѣю съ ней управляться*“. Третій на первый вопросъ говорить: „*люблю*“. На второй: „*Когда это блестяще и ново*“ и т. д.

27. Рекрутскій наборъ.

Лучше когда играютъ мальчики и дѣвочки,—тогда всѣ игроки дѣлятся на двѣ партіи: дѣвочекъ и мальчиковъ и по жребію рѣшаютъ, кому первымъ выбирать. Предположимъ, досталось это дѣвочкамъ. Мальчики уходятъ въ другую комнату, а дѣвочки садятся на стулья и выбираютъ: одна—Васю, другая—Сеню и т. д. Когда всѣ разобраны, приглашаютъ мальчиковъ, которые должны входить по-

одинокѣ, кланяться всему рекрутскому присутствію и потомъ подходитъ къ кому-нибудь изъ дѣвочекъ. Если вошедшій угадалъ, ему говорятъ: *годень!* и онъ остается въ комнатѣ. Если не угадалъ, то всѣ хлопаютъ въ ладоши и громкимъ смѣхомъ провожаютъ неудачника. И такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ не будутъ приняты. Тогда очередь наступаетъ мальчиковъ, которые такъ же выбираютъ себѣ дѣвочекъ, но на стулья не садятся, а стоятъ сзади нихъ, и дѣвочки, поклонясь присутствію, должны сѣсть на какой-нибудь стулъ. Остальное все такъ же.

28. Предложеніе.

Всѣмъ играющимъ раздають бумагу и карандаши. Одинъ пишетъ мужскія имена, другой женскія, третій—дѣйствіе, четвертый мѣсто дѣйствія, пятый—причину, шестой—результатъ и т. д.

Каждый пишетъ, не показывая другому, и когда у всѣхъ готово, читаютъ вслухъ полученное предложеніе. Выходить иногда очень смѣшно, напр.: *Иванъ Ивановичъ и Таня читаютъ газету въ коробкѣ по бользни, и отъ этого идетъ дождь* и т. п.

29. Путешествіе.

Всѣ игроки называются именами городовъ, а одинъ изъ нихъ путешественникомъ. Путешественникъ выходитъ на средину и начинаетъ разсказъ о своемъ путешествіи, упоминая имена городовъ, напр.: *„Я долго прожилъ въ Америкѣ, но, наконецъ, соскучился и пріѣхалъ въ Петер-*

бургъ (Петербургъ встаетъ), *гдѣ, поживъ немного, отпра-*
вился въ Москву (Москва встаетъ и мѣняется мѣстами съ
 Петербургомъ, а путешественникъ старается занять пустое
 мѣсто). Оставшійся безъ мѣста дѣлается путешественни-
 комъ. Если путешественнику не удалось занять мѣсто,
 онъ продолжаетъ рассказъ далѣе, называетъ другіе города.
 Иногда путешественникъ можетъ сказать: *я проѣхался по*
всѣмъ городамъ, и тогда всѣ играющіе мѣняются мѣстами.

30. Телефонъ.

Всѣ играющіе садятся въ рядъ, и крайній говоритъ
 какое-нибудь слово на ухо своему сосѣду, тотъ также на
 ухо передаетъ это слово своему сосѣду и такъ далѣе до
 послѣдняго. Послѣ этого всѣ обязаны сказать, что они
 слышали; первый, перепутавшій сказанное слово, садится
 на самый конецъ, остальные такимъ образомъ передви-
 гаются ближе къ телефонирующему. Телефонируетъ ка-
 ждый три раза, послѣ чего также садится на конецъ.

Теперь телефонируетъ слѣдующій по порядку и т. д.
 Игра очень интересная и всегда вызываетъ много смѣха,
 такъ какъ рѣдко когда слово точно повторится до по-
 слѣдняго, обыкновенно же у второго и далѣе игрока по-
 лучается совершенно не то, что сказано первымъ.

31. Мнѣнія.

Кто-нибудь изъ играющихъ называется какимъ-нибудь
 предметомъ, напр., *книгою*, и уходитъ въ другую комнату.
 Въ это время кто-нибудь изъ играющихъ собираетъ съ

остальныхъ игроковъ мнѣнія объ этомъ ушедшемъ игрокъ. Мнѣнія говорятся такъ: одинъ говоритъ: *эта книга подъ заглавiемъ „легкомысліе“*; другой говоритъ: *книга въ роскошномъ переплетѣ, но съ неинтереснымъ содержанiемъ* и т. п. Когда всѣ сказали свои мнѣнія, зовутъ ушедшаго игрока, и собравшій мнѣнія говоритъ ихъ всѣ вслухъ, стараясь только не говорить ихъ по порядку сидящихъ игроковъ, такъ какъ догадливый игрокъ скоро можетъ тогда отгадать мнѣнія. Первый отгаданный идетъ водить. Невѣрно указавшій на мнѣнія три раза снова уходитъ. Игра очень интересная, но не всегда прiятная для игрока, о которомъ собираются мнѣнія, такъ какъ въ своемъ мнѣнии каждый старается выставить какую-нибудь характерную черту этого игрока, часто не всегда для него прiятную.

Иногда играютъ и просто, собирая мнѣнія, напр., *хорошій, добрый, злой* и т. п.

32. Адвокатъ.

Всѣ играющіе садятся въ два ряда лицомъ другъ къ другу, въ каждомъ ряду по одинаковому количеству игроковъ. Одинъ водить и, идя между рядами, обращается къ кому-либо съ какимъ-нибудь вопросомъ, отвѣчать же ему долженъ не спрошенный, а сидящій напротивъ него. Если спрошенный ошибется и отвѣтитъ самъ—платитъ фантъ. Однимъ словомъ, каждый долженъ помнить, что онъ долженъ отвѣчать только за своего товарища, сидящаго напротивъ (визави).

33. Платокъ.

Всѣ садятся на стуль и перебрасываютъ другъ другу платокъ. Перебрасывая надо сказать: *назовите мнѣ что-нибудь воздушное (или водяное)*. Отвѣчать надо немедленно, въ противномъ случаѣ платится фантъ.

34. Риѣмы.

А.

Какъ и въ предыдущей игрѣ кидается платокъ и при этомъ говорится какое-нибудь слово, напр., *Паша*. Спрошенный отвѣчаетъ въ риѣму: *каша* или что-нибудь другое подходящее. Не смогшій подыскать скоро, платитъ фантъ.

Б.

Или же играютъ въ риѣмы такъ. Одинъ изъ играющихъ говоритъ какое-нибудь предложеніе, слѣдующій долженъ сказать другое предложеніе, которое оканчивалось бы риѣмой къ первому. Напримѣръ, одинъ говоритъ: *Хорошо намъ здѣсь гулять*. Другой: *Лучше было бы поспать*. Третій: *Завтра надо вѣдь пахать*. Четвертый: *Дождикъ можетъ помѣшать*. И такъ далѣе.

В.

Каждый выбираетъ себѣ имя или фамилію своего любимаго героя или писателя и говоритъ объ этомъ цѣлымъ предложеніемъ такъ, чтобы послѣднимъ слово было выбранное имъ имя. Сосѣдъ долженъ сказать на это предложеніе другое въ риѣму. Напр.: *Мой любимый писатель*

Островскій. Сосѣдъ отвѣчаетъ: *А мнѣ нравится лучше Жуковскій*. Или далѣе говорятъ: *Мой герой Ахиллесъ*. Отвѣчаютъ: *Съ нимъ не страшно идти въ густой лѣсъ* и т. д.

35. С л о г и.

Бросаютъ платокъ и говорятъ начало какого-нибудь слова (одинъ слогъ). Напр., кинувшій говоритъ—*па*. Ему отвѣчаютъ, доканчивая слово: *ша* или *раша*, или *мять* и т. д. Затѣмъ онъ бросаетъ платокъ еще кому-нибудь. Не сказавшій скоро окончанія или сказавшій неподходяще—платить фантъ.

36. Общее сочиненіе.

Берется какая-нибудь тема, напр., *весна*, *лѣто*, *прогулка въ лѣсу* и т. п. Первый пишетъ на бумагѣ что-нибудь на тему (одно предложеніе), погибаетъ листокъ и даетъ сосѣду, тотъ пишетъ тоже одно предложеніе и передаетъ дальше. Когда всѣ написали, кто-нибудь одинъ читаетъ все вслухъ.

37. П и с ь м о.

Всѣ играющіе пишутъ на лоскуткахъ бумаги какое-нибудь предложеніе, годное для письма. Затѣмъ всѣ бумажки смѣшиваются и кто-нибудь одинъ подбираетъ ихъ такъ, чтобы изъ нихъ составилось что-нибудь похожее на письмо, и читаетъ вслухъ,

38. Вопросы и отвѣты.

Всѣ берутъ по клочку бумаги и пишутъ какой-нибудь вопросъ. Потомъ всѣ бумажки смѣшиваются, и каждый беретъ себѣ одну бумажку и, не глядя на вопросъ, пишетъ отвѣтъ. Послѣ этого кто-нибудь обираетъ бумажки и читаетъ вслухъ.

39. Секретари.

Игра похожа на предыдущую. Разница та, что здѣсь вопросы можно читать сначала, а потомъ уже на нихъ и писать отвѣтъ. Послѣ все это собирается *секретаремъ* и прочитывается вслухъ.

40. Разсказъ.

По жребію одному изъ играющихъ всѣ остальные участвующие каждый назначаютъ по слову (лучше эти слова записать на бумажкѣ); изъ этихъ словъ и надо составить какой-нибудь связный разсказъ. Напр., даны такія слова: *окно, прудъ, гвоздь, гусь, собака, испугъ, кольцо*. Получившій эти слова можетъ составить что-нибудь въ родѣ слѣдующаго: *Посмотрѣвъ въ окно, я вышелъ на прудъ и, нашедши гвоздь, кинулъ его въ гуся. Выскочившая въ это время собака страшно меня испугала, и я потерялъ кольцо*. Несумѣвшій скоро составить разсказъ или составившій очень нескладно, платитъ фантъ. Слова нужно говорить въ томъ порядкѣ, какъ они даны.

41. Прилагательныя.

Кто-нибудь пишетъ небольшой разсказъ, оставляя передъ каждымъ существительнымъ пустое мѣсто. Остальные не должны знать, что онъ пишетъ. Потомъ онъ по очереди спрашиваетъ всѣхъ играющихъ, какое бы они хотѣли поставить прилагательное и ставить его на пропущенныя мѣста въ разсказѣ по порядку. Послѣ этого читается весь разсказъ вслухъ, при чемъ, конечно, получаютъ такія несообразности, что чтеніе вызываетъ много смѣха.

42. Школьники.

Вырѣзаютъ изъ газетъ буквы и наклеиваютъ ихъ на картонѣ, можно воспользоваться и купленную разрѣзною азбукою. Чѣмъ больше буквъ, тѣмъ лучше. Всѣ буквы кладутъ въ мѣшокъ или шляпу, и всѣ по очереди вынимаютъ изъ мѣшка опредѣленное количество буквъ, изъ которыхъ и должны составить какое-нибудь слово. Въ составъ слова должны входить всѣ вытасканныя буквы. Кто сдѣлать это не можетъ, платитъ фантъ.

43. Перышко или пушинка.

Всѣ играющіе садятся вокругъ стола и кладутъ на столъ маленькое перышко или пушинку, и каждый старается дунуть на нее такъ, чтобы она перелетѣла къ другому. Кто усталъ дуть и допустить сѣсть перышко на себя, платитъ фантъ.

44. Защита.

Одинъ изъ играющихъ, по жребію, задумываетъ что-нибудь и потомъ спрашиваетъ всѣхъ остальныхъ по очереди, на что похоже задуманное. Получивъ отвѣты, онъ говоритъ, что задумалъ и проситъ всѣхъ защищать высказанное сходство. Напримѣръ, одинъ сказалъ, что задуманное похоже на *вишню*, другой—на *гвоздь*, третій—на *собаку* и т. д. Спросивъ всѣхъ, задумавшій проситъ защищать. Первый говоритъ: *какъ кольцо круглое, такъ и вишня круглая*. Второй—*какъ кольцо дѣлается при посредствѣ огня, такъ и гвоздь*. Третій не могъ защитить сходство кольца съ собакой и платитъ фантъ.

45. Тѣни.

На стѣнѣ развѣшиваютъ простыню, и одинъ изъ играющихъ садится къ ней лицомъ. Сзади него на столъ ставится свѣча. Остальные играющіе ходятъ по очереди между свѣчей и отгадывающимъ, по возможности измѣняя свою фигуру. Отгадчикъ долженъ узнать, кто прошелъ сзади него. Узнанный садится угадывать.

46. Шарady.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, и по жребію одна идетъ въ другую комнату и загадываетъ, а другая остается и должна угадать задуманное первой. Предположимъ, что первая партія задумала слово *паромъ*. Она

входить въ комнату, гдѣ сидитъ вторая партія, и молча начинаетъ танцовать. Отгадчики должны догадаться, что это значить *па*, первый слогъ задуманнаго слова. Потомъ первая партія уходитъ и, возвратившись опять, показываетъ видъ, что она что-то пьетъ изъ бутылки (*ромъ*). Послѣ этого первая партія должна предупредить отгадчиковъ, что теперь она покажетъ задуманное въ *цѣломъ видѣ*, и, войдя въ комнату, дѣлаетъ видъ, что плыветъ на паромѣ. Если вторая партія отгадаетъ, то идетъ сама отгадывать, не отгадала, должна отгадывать вновь. Предположимъ—не отгадала. Тогда первая партія задумываетъ слово *Воронежъ*. Войдя въ первый разъ, игроки показываютъ слѣдующее: одинъ идетъ, а другой у него сзади тихо вытаскиваетъ платокъ изъ кармана (*вор*). Во второй разъ показываютъ то же, но обкраденный скоро замѣчаетъ покражу и оборачиваясь хватается идущаго за нимъ третьяго игрока, изобразившій же вора уже успѣлъ отойти въ сторону. Потерпѣвшій хватается третьяго и показываетъ мимикой, что тотъ у него укралъ платокъ. Третій игрокъ также мимикой протестуетъ противъ этого и обернувшись показываетъ на вора (*он*). Явившись въ третій разъ, игроки показываютъ видъ, что ловятъ ежа и укалываютъ руки. Дозволяется употреблять и нѣсколько словъ для поясненія, напр.: *ахъ, уколеть!* и т. п. Цѣлое можно изобразить такъ: всѣ выходятъ на средину и, плотно ставъ другъ къ другу, изображаютъ тынь, въ срединѣ оставляютъ ворота, держа руки вверхъ (городъ, городьба). Мудреный слогъ дозволяется и сказать въ какой-нибудь коротенькой фразѣ. Игра—въ высшей степени развивающая догадку и сообразительность. Въ нее охотно играютъ большіе.

47. Розыгрышъ фантовъ.

По окончаніи игры происходитъ розыгрышъ набранныхъ фантовъ. Фанты собираются назначеннымъ для сего сборщикомъ и кладутся въ шляпу или платокъ. Фантами могутъ быть всякіе небольшіе предметы какъ: колечки, ключики, пуговицы и т. п. Когда съ cadaго играющаго полученъ фантъ, приступаютъ къ розыгрышу. Фанты смѣшиваются, перетряхиваются, и сборщикъ, вынувъ одинъ фантъ, спрашиваетъ; „Что этому фанту слѣдуетъ?“ Съ общаго согласія придумываютъ какое-нибудь наказаніе въ родѣ слѣдующаго:

1. Заложивъ руки за спину, задуть свѣчу, которую кто-нибудь изъ играющихъ быстро пронеситъ передъ его лицомъ.

2. Безъ помощи рукъ сѣсть и подняться съ пола.

3. На вопросъ всѣхъ играющихъ отвѣчать совершенно вѣрно.

4. Изобразить статую, при чемъ каждый изъ играющихъ можетъ поставить въ любую позу.

5. Поцѣловать свою тѣнь. Конечно, вы не станете цѣловать стѣну или печку, а направите тѣнь на чье-нибудь лицо.

6. Подражать какому-нибудь музыкальному инструменту.

7. Стоя поцѣловать себѣ ногу.

8. Прочестъ какое-нибудь стихотвореніе.

9. Пропѣть свою любимую пѣсню.

10. Прочестъ самому себѣ нотацию.

11. Быть попугаемъ, т.-е., повторять все сказанное вамъ играющими.

12. Покаяться передъ всѣми въ своихъ недостаткахъ.
13. Сказать каждому въ глаза правду.
14. Сказать каждому на ухо тайну.
15. У каждаго узнать, что тотъ о немъ думаетъ.

15. Быть *лодочкой*. Предполагается, что лодка можетъ поднять только двухъ, изъ которыхъ одинъ самъ, получившій это наказаніе. Каждый изъ играющихъ говоритъ ему, положимъ, такъ: *въ лодкѣ сидятъ вы, Маня, Коля и дядя Вася; кого бы вы оставили въ лодкѣ, кого бы потопили, кого бы высадили на берегъ?* Спрошенный долженъ отвѣчать: *„Съ собой оставилъ бы Маню, Колю потопилъ, а дядю Васю посадилъ бы на берегъ“*. Но это легко только на бумагѣ, а на самомъ дѣлѣ стараются всегда такъ подобрать пассажировъ въ лодку, что приходится очень и очень долго думать, какъ распредѣлить ихъ.

Первое условіе веселаго розыгрыша фантовъ—это не обижаться на шутки и смѣхъ, которые могутъ выпасть вамъ на долю при розыгрышѣ, каждый долженъ поддерживать веселое и шутивное настроеніе. Конечно, неудобныхъ и неприятныхъ наказаній не слѣдуетъ назначать, точно такъ же не надо позволять и грубыхъ шутокъ. Кромѣ приведенныхъ выше наказаній, конечно можетъ быть еще цѣлая масса ихъ, мы же привели только наиболѣе употребительные изъ нихъ. Иногда розыгрышъ ихъ производятъ и такъ: каждый изъ играющихъ долженъ предложить по наказанію, которое и записывается по порядку на бумагу. Потомъ сборщикъ предлагаетъ кому-нибудь не участвующему въ игрѣ, главное, незнающему ничьихъ фантовъ, вытаскивать фанты. Первому вытасченному фанту будетъ и первое записанное наказаніе и т. д.