

346 ИГР для ГАРМОНИЧНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА

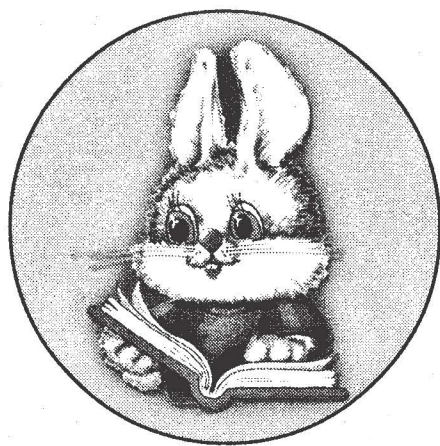


Scanned by

03-2010



346 ИГР для ГАРМОНИЧНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА



Санкт-Петербург
2000

ББК 47.22
Т 40

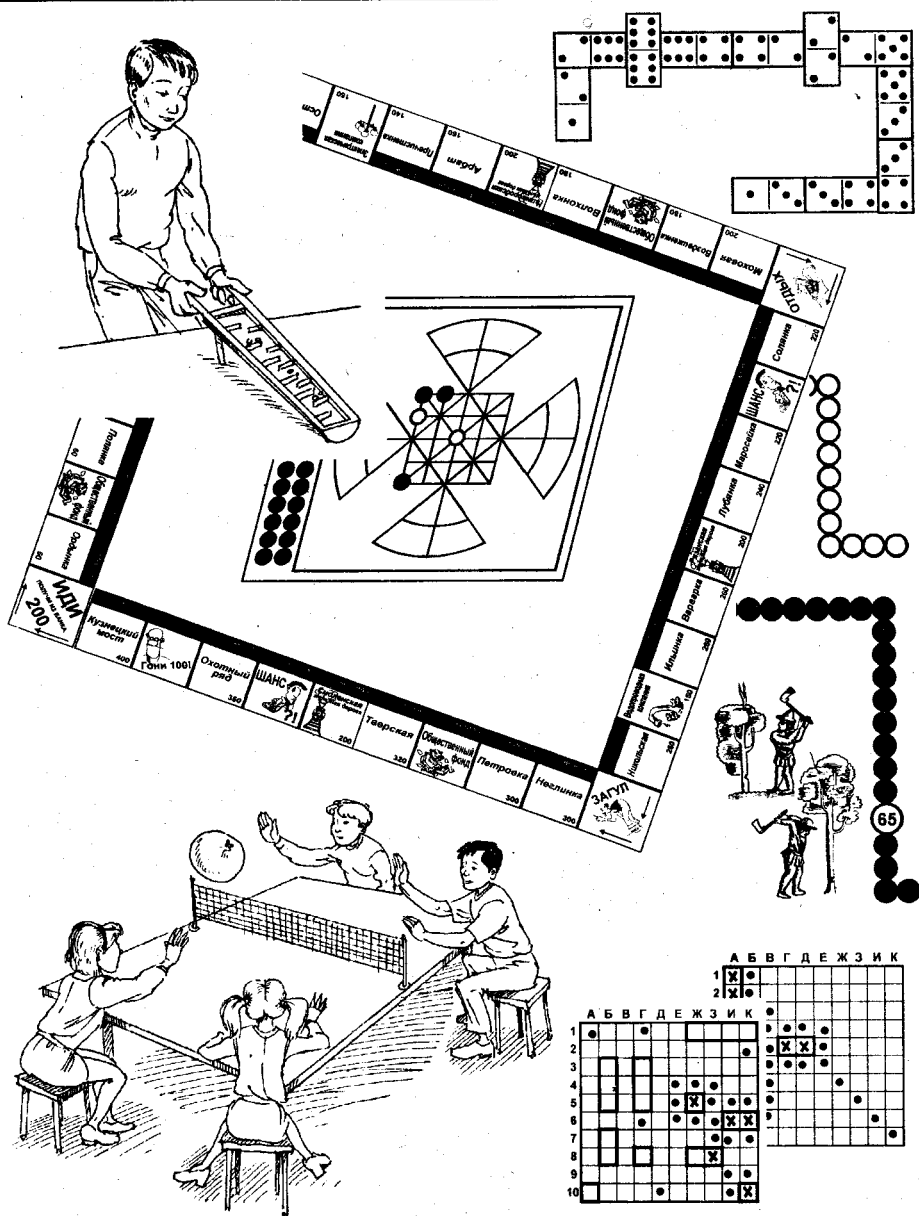
**Т 40 346 игр для гармоничного развития ребенка. — СПб.:
Дельта, 2000. — 304 с., ил.**

В книге собраны описания настольных и спортивных игр, увлекательных состязаний и головоломок, способствующих развитию внимания, интеллекта, физической силы, ловкости и координации детей как дошкольного, так и старшего школьного возраста.

ББК 47.22

ISBN 5-89151-085-5

© Дельта, 2000



ЗНАНИЯ И СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ

ИГРЫ НА ЛОВКОСТЬ

Случается порой, что погода совсем не располагает к игре на улице, а бывает — просто хочется посидеть дома, провести досуг спокойно, но интересно. Особенно, если в гости пришли друзья и их надо развлечь каким-то интересным занятием.

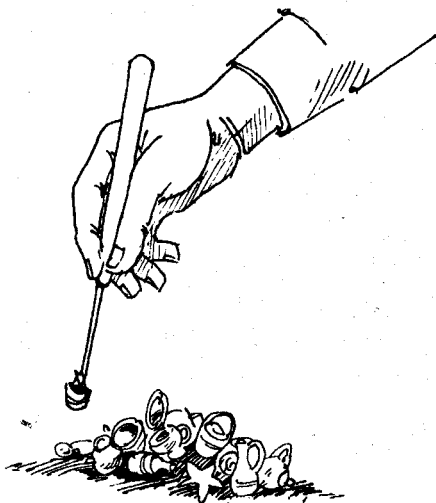
Итак, чай выпит, привычные темы разговоров исчерпаны, но еще не так поздно, можно еще пообщаться, тем более, что вы дав-

но не виделись. А не поиграть ли вам в бирюльки? Не надо морщиться — это вовсе не «глупое занятие». Игра, название которой стало синонимом к понятию «бессмысленное времяпрепровождение», на самом деле уходит корнями в далекое прошлое. А как она была популярна! Сейчас бирюльки основательно забыты, но о них стоит вспомнить. Да и о многих других играх.

БИРЮЛЬКИ

Когда-то искусные мастера вытачивали для этой игры затейливые маленькие фигурки — бирюльки. Вытачивались они из кости или из дерева твердых пород. Обычно это были маленькие самовары, чайники, чашечки, кувшинчики и прочая домашняя утварь. Бирюльки складывали в ларец, несколько раз встряхивали и потом быстро опрокидывали на стол. После этого можно было начинать игру.

Играющие, водружившись деревянным, костяным или железным крючком, должны осторожно вынимать из груды бирюльки,



одна за другой, и делать это таким образом, чтобы ни одна из лежащих рядом бирюлек не шелохнулась. Игра эта требует большого терпения, осторожности и точности движений. Если рука игрока чуть дрогнула и бирюлька едва за-

метно шевельнулась, он уступает право снимать бирюльки другому игроку. Кончается игра, когда все бирюльки разобраны. А победителем, конечно же, считается тот игрок, у которого окажется больше всех снятых бирюлек.

МЕЧЕННЫЕ ПАЛОЧКИ

Эта игра похожа на бирюльки, но изготовить необходимые для нее принадлежности проще. Для игры требуется 20–30 тонких палочек одинаковой длины и толщины. Один конец палочки отмечается полосками, от одной до четырех. Полоска — 1 очко. Эти полоски можно нарисовать тушью, краской или выжечь.

Правила игры:

Один из играющих собирает палочки и зажимает их в кулаке. Он выравнивает концы палочек и затем быстро разжимает пальцы. Палочки падают на стол. Теперь играющий должен вытянуть из этой груды одну палоч-

ку и затем с ее помощью извлечь наибольшее количество палочек. Малейшее неосторожное движение, задета и сдвинута соседняя палочка — и право хода получает следующий игрок.

Количество черточек на снятых палочках покажет, сколько очков вы набрали. Игра обычно проводится до 50 очков.

Побеждает игрок, первым набравший установленное число очков.

Возможен и другой вариант. Заранее оговаривается количество ходов. Допустим, пять, десять или пятнадцать. Игрок, набравший за условленное количество ходов больше очков, выигрывает.

ФУТБОЛ С ЛАПТОЙ

Разновидностей игры в футбол на столе существует такое множество, что о них можно было написать отдельную книгу. Венгерские ребята придумали настольный футбол-лапту.

Поле для этой игры представляет собой плоский деревянный ящик длиной 120 (140) см и шириной 60 (70) см. Это настоящее футбольное поле, взятое в сотом масштабе. На коротких сторонах

в стенках ящика сделаны прорезы для установки ворот. Чтобы забитые в ворота мячи не падали на пол, рамки ворот с одной стороны затягивают сеткой, как бильярдные лузы. Само поле расчерчено, как настоящее футбольное поле.

Но играют четыре человека — двое на двое.

Как устроено поле и как размещаются игроки возле него, смотрите на рисунке.

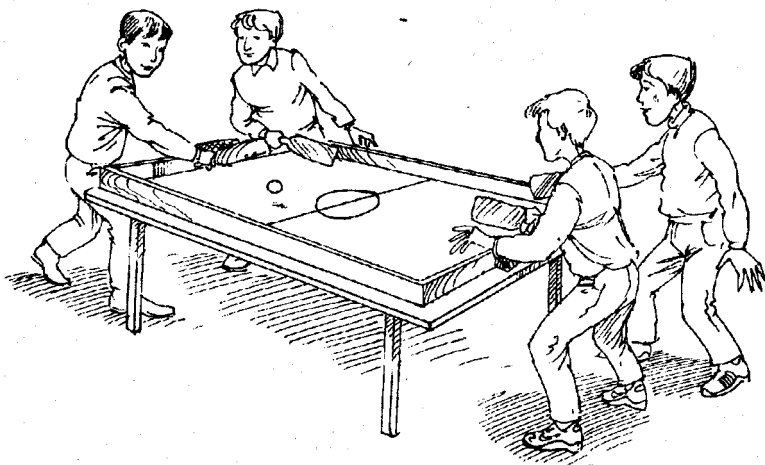
Игра началась. Каждый занимает у стола свое место. Каждый игрок вооружен лаптой и только ударами лапты может защищать

свои ворота и атаковать ворота соперников.

А мячом в этой игре служит целлулоидный мяч настольного тенниса.

Продолжительность игры 10 минут (2 тайма по 5 минут). Между таймами команды меняются сторонами площадки. Счет в игре ведется так же, как и в футболе. Победителем считается команда, которая сможет забить больше мячей в ворота соперника.

Есть в этой игре одно условие: если после удара игрока мяч вылетает за пределы игрового поля, его вводят в игру соперники.



ВОЛЕЙБОЛ НАСТОЛЬНЫЙ

Практически все спортивные игры могут иметь свой настольный аналог. Конечно, это не значит, что

настольная игра во всем похожа на настоящую игру на поле. Но вот настольный волейбол очень близок

к настоящему, хотя и имеет некоторые особенности.

Команда для игры в настольный волейбол формируется из трех человек. Если стол у вас большой, то состав команды можно увеличить до четырех человек.

Для игры нужен прямоугольный стол, столешница которого разделяется пополам сеткой. Верхний край сетки должен находиться примерно в 50 см над поверхностью стола.

Для игры требуется надувной резиновый шарик. Достаточно легкого щелчка, чтобы мяч взвился над сеткой.

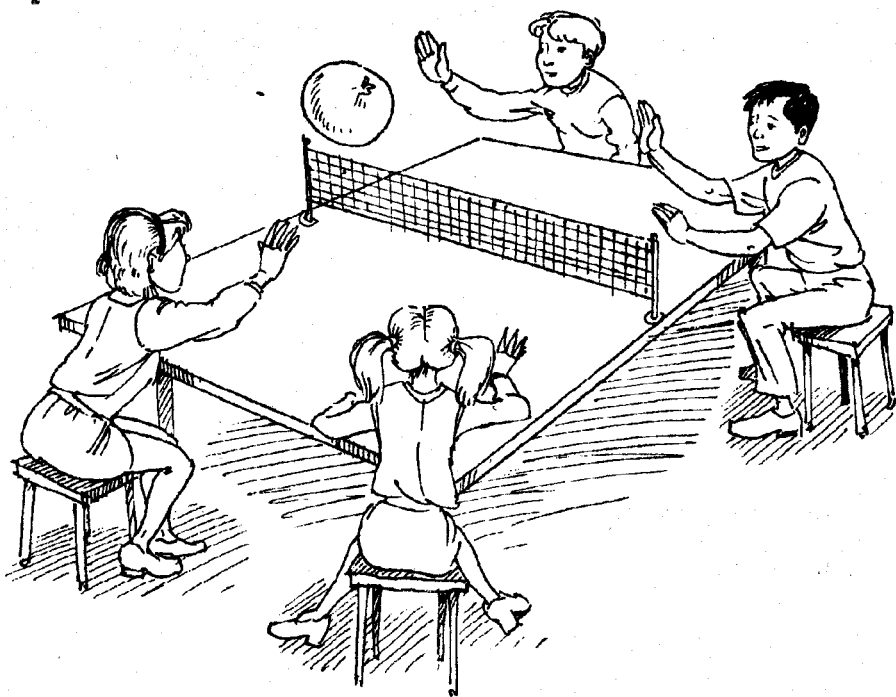
Счет ведется так же, как и в настоящем волейболе. По жре-

бию одна команда подает, а при ошибке теряет право подачи. Очки засчитываются подающей команде. Играют три партии до 15 очков. Команда, выигравшая две партии подряд, объявляется победительницей. В этом случае третья партия не проводится.

Правила игры:

Игроки, сидящие сбоку от стола, имеют право играть только одной рукой на своей стороне площадки, а подающий имеет право играть двумя руками.

Устройство волейбольного поля на столе, приемы игры смотрите на рисунке.



БАСКЕТБОЛ НАСТОЛЬНЫЙ

В настольный баскетбол можно играть двумя командами.

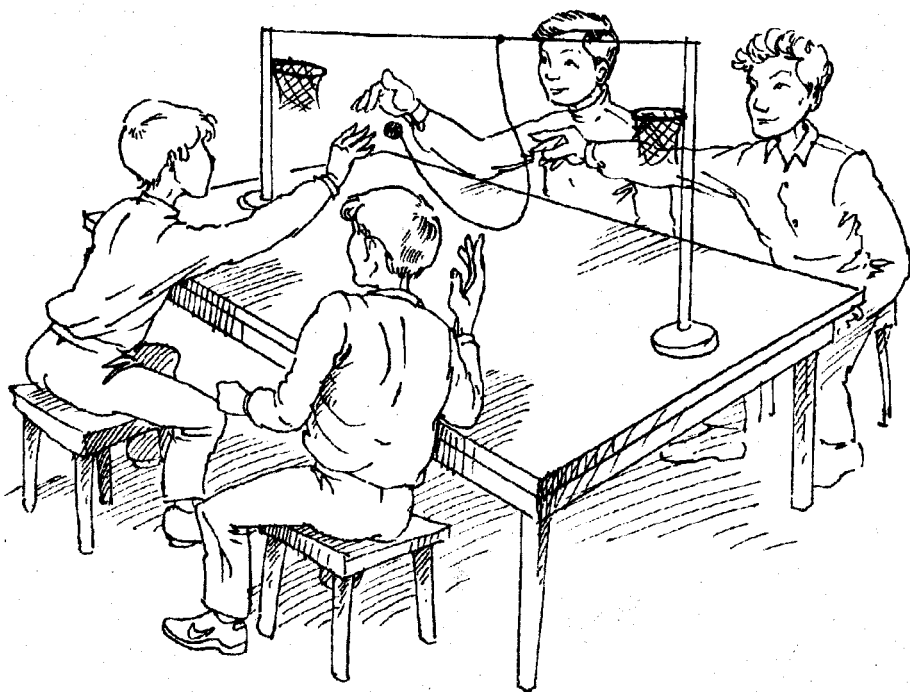
Оборудование площадки для настольного баскетбола, приемы игры и расположение игроков показаны на рисунке.

В этой игре мяч подается и пасуется щелчком. Задача игрока — щелчком послать мяч в корзину соперников. Советуем поместить мяч в тонкую сетку и прикрепить к столу на длинной капроновой нити. Это избавит вас от необходимости постоянно под-

бирать мяч с пола и таким образом замедлять темп игры. На рисунке вы видите, что на каждой стороне игрового поля размещаются по три-четыре игрока одной команды.

Поскольку игра идет одной рукой, нужно заранее договориться, какой именно, правой или левой, вы будете играть.

В этой игре запрещается задерживать мяч руками, по мячу можно только щелкать. Игроку, нарушившему правила, судья мо-



жет сделать замечание, как в настоящем баскетболе, или записать штрафное очко.

Как и в обычном баскетболе, игра начинается с центра. Мяч, попавший в корзину во время игры,

дает команде 2 очка; мяч, заброшенный со штрафного броска — 1 очко. Игра состоит из двух таймов по 10 минут каждый. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

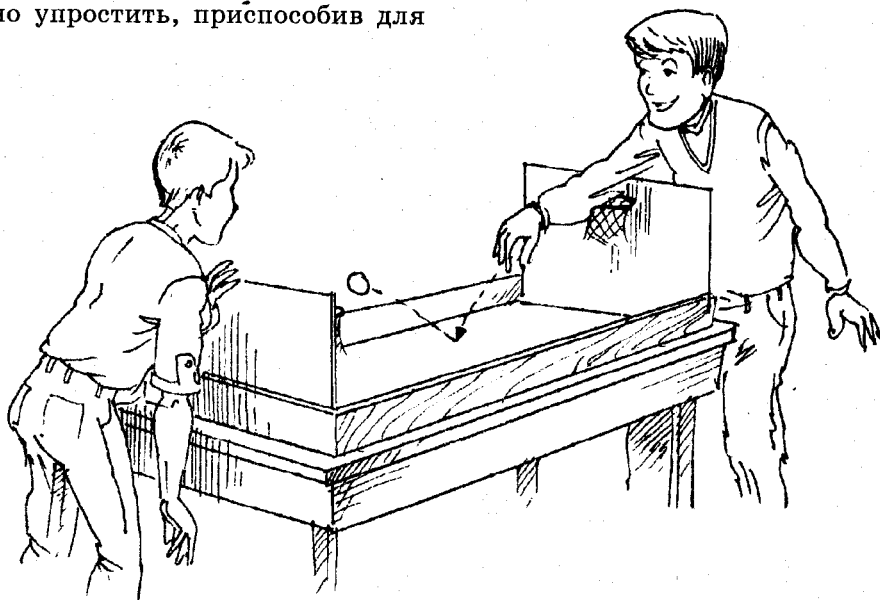
ДУЭЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ

В дуэльном баскетболе сражаются друг с другом двое соперников. От вышеописанной игры этот баскетбол отличается еще и приемом забрасывания мяча в корзину.

Для игры в дуэльный баскетбол требуется прямоугольный ящик с двумя высокими короткими стенками. На рисунке показано, как подготовить поле для дуэльного баскетбола. Задачу можно упростить, приспособив для

этой игры картонную коробку. Но если вы сможете смастерить поле из пластмассы, то его гладкая и упругая поверхность обеспечит лучший отскок мяча.

Право первого хода в дуэльном баскетболе определяется жребием. Каждая команда имеет право на 10—15 бросков. Бросок производится следующим обра-



зом: игрок ударяет мячиком для настольного тенниса в центр игрового поля с таким расчетом, чтобы тот, отскочив рикошетом, попал в корзину соперника.

Каждая команда — то есть каждый из двух соперников — получает право на серию бросков пять—десять раз. Побеждает иг-

рок, сумевший набрать больше очков.

В дуэльный баскетбол можно играть не только мячиком. Его может заменить пуговица со срезанным на конус одним краем. Нажмите пальцем на срезанный край, и пуговица взлетит, как мячик.

ИГОЛЬНОЕ УШКО

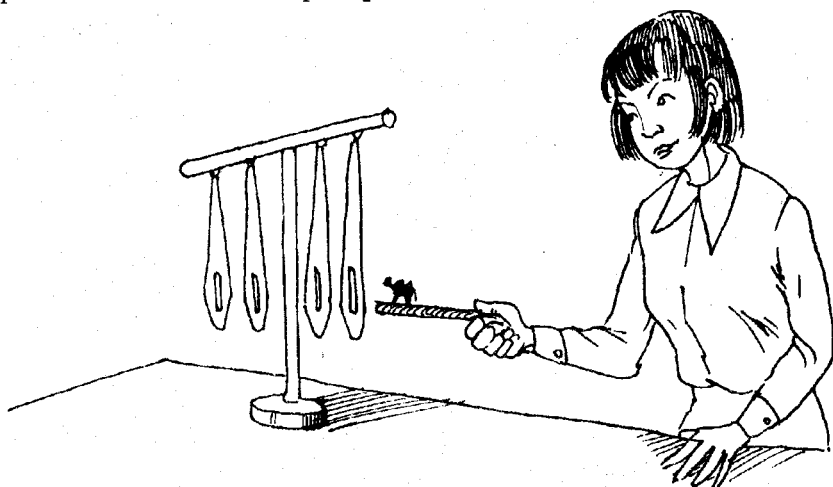
Может ли верблюд пройти в игольное ушко? В нашей забавной настольной игре — может. Все зависит от вашего глазомера и четкости ваших движений.

Для этой игры требуется деревянная планка длиной 40—50 см, прикрепленная к стойке высотой 50—60 см. Снизу для устойчивости стойка крепится на плоском диске или крестовине. К перекладине на крючках подвешиваются вырезанные из тонкой фанеры

«иголки». Длина ушка иголки 12—14 см. Такая длина обусловлена тем, что высота «верблюда» 10—11 см.

Устройство аттракциона показано на рисунке.

Под каждой иголкой подвешен колокольчик или бубенчик. Задача играющих — провести верблюда через игольное ушко, не задев при этом иголку. Если иг-



рок заденет иголку, об этом тут же возвестит звон колокольчика — значит задача не выполнена.

Условия игры: игрок, который проведет верблюда через игольное ушко вперед и назад, получает 1 очко, за второй ход ему начисля-

ются 2 очка, а за третий — 3. Таким образом умелый игрок может набрать зараз до 6 очков.

Иголки и фигурки верблюдов советуем раскрасить, тогда аттракцион приобретет дополнительную привлекательность.

ВОРОТЦА

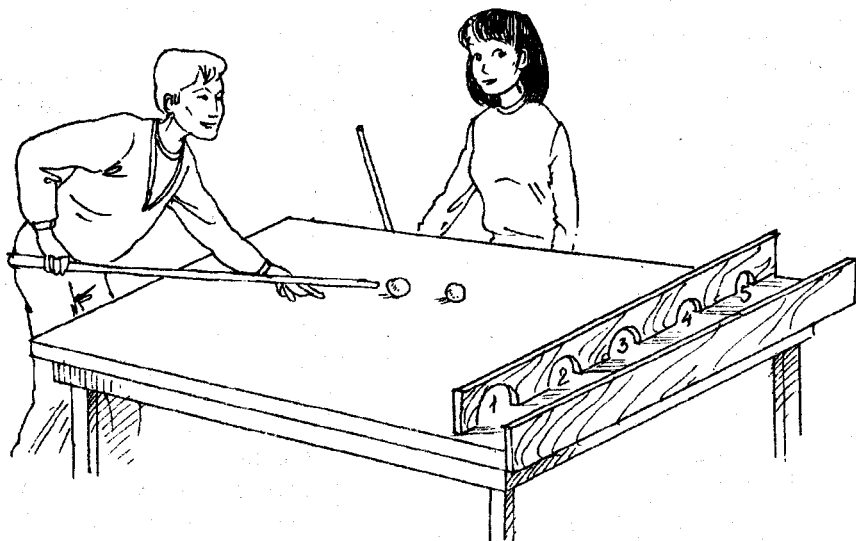
«Воротца» — забавная игра, требующая от игрока меткости и четкости движений. Играть в нее можно на любом столе.

На столе устанавливается деревянный брусок с вырезанными в нем пятью арками-воротцами различной ширины. Над каждой аркой пишется цифра — от 1 до 5. Эти цифры обозначают число очков, которые начисляются игроку, загнавшему ударом своего шара белый игровой шарик в арку.

Как изготовить принадлежности для такого аттракциона, показано на рисунке.

Чтобы шарик не улетал за пределы игрового поля, по краям стола устанавливаются защитные бортики.

Для игры нужно несколько разноцветных шариков (по числу игроков) и один белый, игровой. Игровой шарик и нужно загнать в арку. Но не прямым ударом, а с помощью цветного шарика.



Игровой шарик помещают в центре поля. По нему нужно ударить своим шариком. Но сделать это не просто. Задача игрока от раза к разу усложняется. Сначала он бьет с открытыми глазами; потом с закрытым правым глазом; потом с закрытым левым глазом; и, наконец, закрыв оба глаза.

Если белый шарик не попал в арку, играющий теряет право хода

и в игру вступает следующий участник. В случае же попадания в воротца игроку начисляется то количество очков, которое значится над аркой. Игра ведется до 50 очков.

Участвовать в игре могут одновременно 2–5 человек. Перед игрой один из участников назначается судьей. Он-то и следит за ходом игры и записывает набранные игроками очки.

ЛУКОШКО

Для этой игры вам нужно будет смастерить 12 деревянных чижиков, по 3 на каждого игрока.

Чижик — это 5-сантиметровая палочка, круглая или квадратная в разрезе, с заточенными концами. Поскольку играют одновременно 4 человека, чижики должны быть раскрашены в 4 разных цвета.

Помимо чижиков нужно изготовить для каждого играющего биты. Это палочка длиной 30 см, из твердого дерева, с заточенным лопаткой концом. Для того, чтобы игроки не перепутали свои биты, проведите на каждой из них ободок соответствующего цвета,

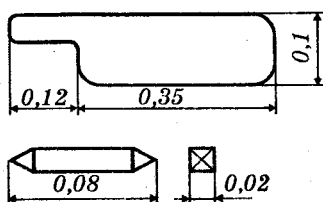
когда будете раскрашивать чижики.

Кроме чижиков и бит для игры понадобится лукошко. В крайнем случае, лукошко можно заменить кружком плотного картона диаметром не менее 20 см. Это главный атрибут игры: в лукошко нужно загонять чижиков.

Лукошко ставят в центр стола, играющие размещаются по его углам. Посмотрите на рисунок, на нем изображен момент игры, а также приводятся форма и размеры чижиков, бит и лукошка.

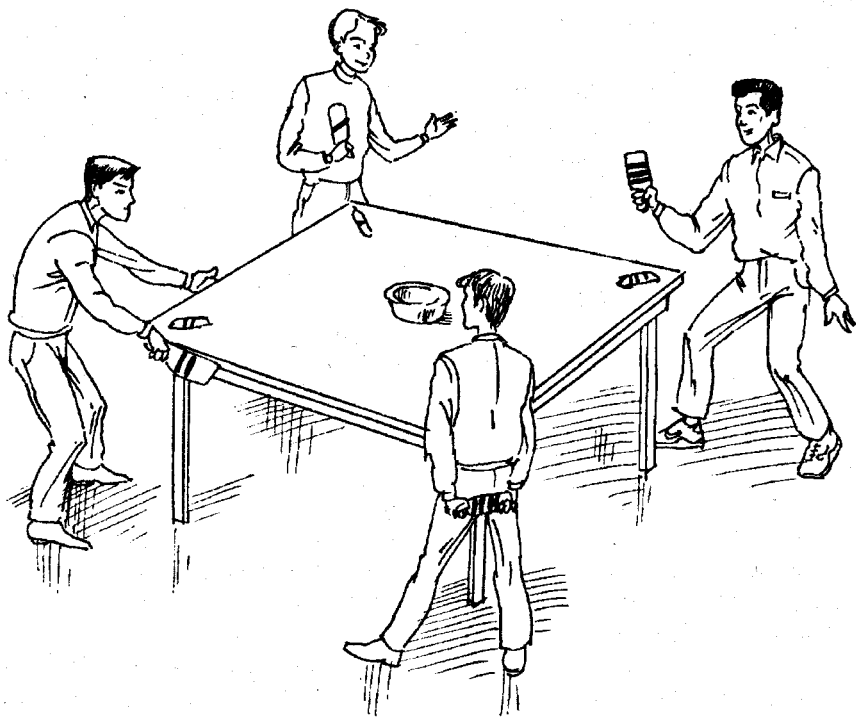
Играющие поочередно бьют битой по хвосту своего чижика так, чтобы тот подскочил и попал в лукошко. Загонять чижика в лукошко можно, ударив по нему битой второй раз, когда он находится в воздухе.

За попавшего в лукошко чижика игрок получает 3 очка. Если подбитый чижик не попадает в



лукошко, играющий теряет право хода, повторять ход не разрешается. Подсчет очков производится

после того, как все игроки сделали свои ходы, то есть пробили по чижикам 3 раза.



НАСТОЛЬНЫЕ ГОРОДКИ

Великий русский полководец Александр Васильевич Суворов был большим любителем игры в городки. Он говорил: «Игра в городки развивает глазомер, быстроту, натиск. Битою мечусь — это глазомер, битую бью — это быстрота, битую выбиваю — это натиск».

В настольных городках игроку не требуется физическая сила. При броске игроку придется уп-

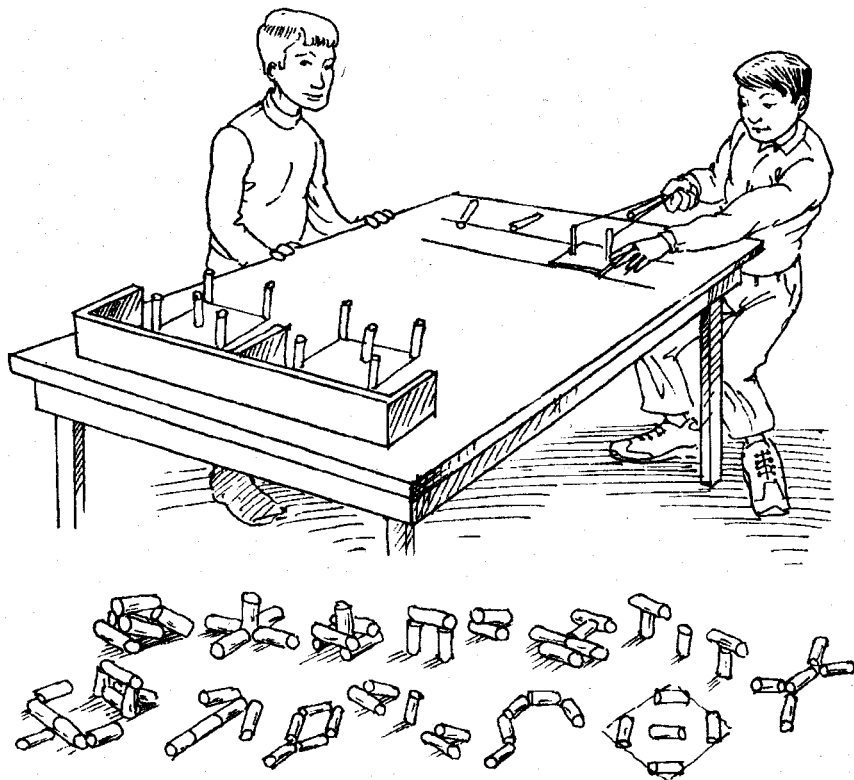
равлять битой-катапультиой — это дощечка с двумя стояками высотой до 80 мм, между которыми натянута резинка. С помощью этой катапультиой городошник и направляет свою битую в городки. А городошную битую ему заменяет палочка длиной 4–5 см. Катапультиа переносная, ее можно ставить на дальнюю линию боя и на ближнюю. Для того, чтобы палочка-бита не улетела далеко, к краю

стола за квадратом, где ставятся городки, крепится бортик размером 20х20 см.

Городки — круглые палочки длиной 3–4 см. Их можно изготовить, распилив карандаши. Городки устанавливаются в фигуры,

как в обычных городках. На рисунке показано устройство площадки для настольных городков.

Настольные городки не требуют от вас большой силы, но вам понадобится проявить большую точность, глазомер и ловкость.



ВОРОНЯТА

Поставьте на стол 3–5 широкогорлых бутылок. Возьмите бутылки из-под газированной воды емкостью 1,5–2 л, горлышки отрежьте, и наденьте сверху сделан-

ные из бумаги головки воронят. Смотрите рисунок.

Чтобы метко брошенный вами шарик (комоч бумаги, пуговица) попал в бутылку, пролетев в рас-

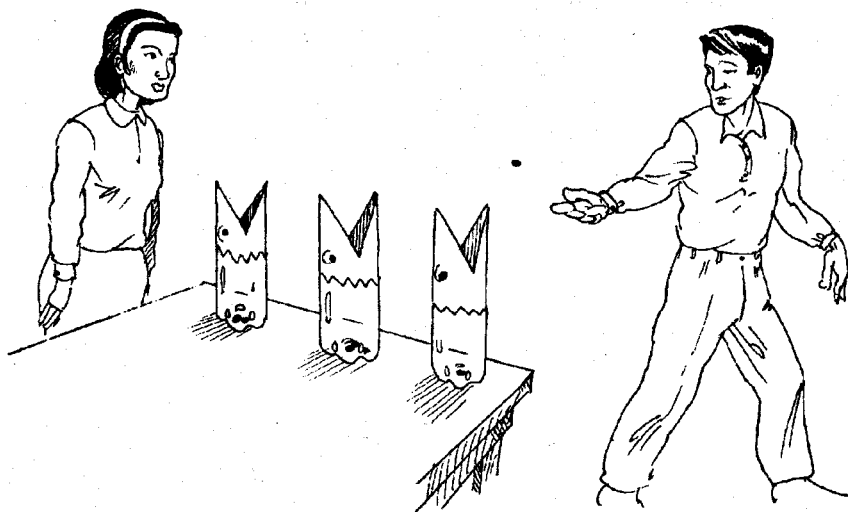
крытый клюв вороненка, в колпачок клюва следует вставить распорку из плотной бумаги — тогда не будет обидных рикошетов.

Если вы собираетесь «кормить воронят» пуговицами, желательно, чтобы каждый игрок взял пуговицы одного цвета.

Броски делаются с расстояния примерно 3 м от стола. Каждая пуговица, оказавшаяся внутри вороненка, дает меткому стрелку выигрыш в 5 очков.

Игру можно усложнять, увеличивая расстояние от линии броска до цели.

Можно договориться, что попадание в ближнего вороненка приносит 3 очка, а в самого удаленного от линии броска — 5 или даже 7 очков. Для того, чтобы избежать споров во время игры, рекомендуем выбрать судью, который будет следить за соблюдением правил и вести точный подсчет очков.



НАСТОЛЬНОЕ СЕРСО

Обычно в серсо играют на полянке, площадке. Игру эту все вы, конечно, знаете. С помощью деревянной рапиры партнеры перебрасывают друг другу легкое колечко. Можно перебрасывать друг другу и комплекты цветных колец.

Серсо — старинная игра, появившаяся более 200 лет назад. И она живет до сих пор, поскольку напоминает увлекательное цирковое жонглирование, развивает в игроках меткость и ловкость.

При желании играть в серсо можно и в комнате, на столе. Для

этого необходимо сделать следующие приготовления: по обеим коротким сторонам прямоугольного стола устанавливаются деревянные стержни, укрепленные на стойках. Высота стержня 40–50 см. Играющие вооружаются маленькими метательными рапирами, которые внешне похожи на обычные рапиры серсо, только уменьшенные в несколько раз. Рапира для настольного серсо должна быть всего 20–25 см длиной. Но, как и у обычной рапиры, у рукоятки ее делается перекладина — для того, чтобы колечко, которое вы будете бросать и ловить, не скатывалось на руку. Для настольного серсо нужно изготовить несколько колечек из тонкой легкой проволоки, диаметром примерно 8–10 см.

Стол для игры выберите подлиннее: чем длиннее игровое поле, тем длиннее полет кольца.

Правила игры:

Играющие занимают места на противоположных сторонах стола возле установленных там деревянных стержней. В руках они держат рапиры, на столе перед каждым лежат игровые кольца. Задача игрока — послать кольцо рапирой таким образом, чтобы оно наделось на стержень соперника. Такое попадание приносит игроку 10 очков. Но если соперник перехватывает летящее кольцо своей рапирой, 10 очков получает он.

Забрасывать колечко на стержень можно и рукой, только при этом удачное попадание оценивается всего в 5 очков. Кроме очков удачное попадание дает игроку право на повторный ход. Он бросает колечки до первой ошибки. Игроку засчитывается ошибка: если



посланное рапирой или рукой кольцо улетит за пределы игрового поля; если оно упадет на стол, не долетев до стержня; если кольцо не попадет на стержень. В этом случае право хода получает соперник.

Колечко для бросков может быть и одно. Но тогда после каждой удачной попытки его придется возвращать играющему. Ошибка, сделанная подающим, лишает его права подачи. Ошибка, допу-

щенная принимающим, приносит очко подающему.

Итак, попадание кольца, посланного рапирой, на стержень приносит игроку 10 очков; попадание кольца, посланного рукой, — 5 очков; кольцо, пойманное на рапиру, приносит игроку 10 очков.

Игрок, первым набравший 100 очков, становится победителем в этой увлекательной игре.

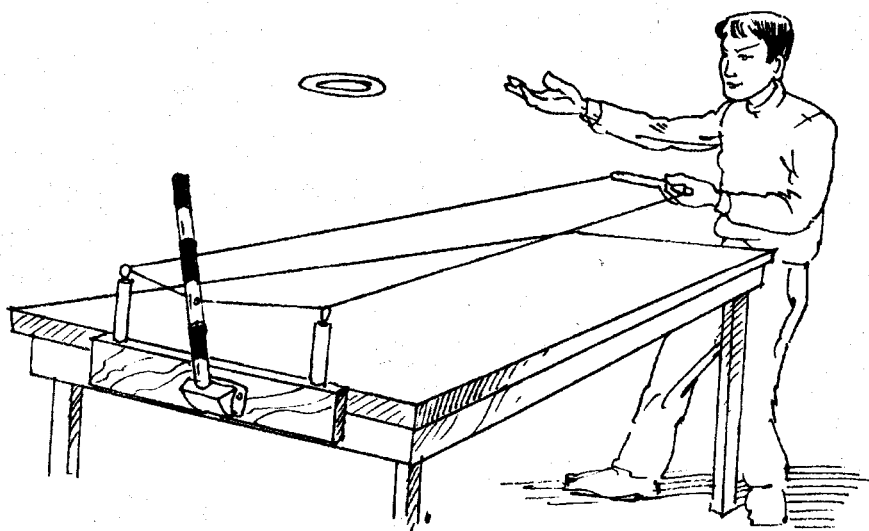
МЕЛЬКАЮЩАЯ РАПИРА

Это второй вариант настольного серсо. Преимущество этой игры-аттракциона состоит в том, что в ней могут участвовать одновременно от двух до шести человек.

Игроки могут играть каждый за себя, но могут и разделиться на команды. Эта игра тоже требует

ловкости, сноровки и большой меткости.

Как же устроить этот аттракцион? Для игры нужен длинный стол. На одной из его коротких сторон устанавливается мишень —



Для устройства аттракциона вам понадобится рамка из деревянных реек, высотой 40–50 см и длиной 60 см.

В нижней части рамки вырезаны ворота ангара. Это и есть мишень. Самолетики, прикрепленные к тросикам, находятся каждый в своем гнезде. Задача играющего — оттянуть самолетик за «хвост» на себя и отпустить его так, чтобы он точно попал в цель (прошел в ангар). Если самолет прошел

в ангар, играющий получает 1 очко за удачное приземление.

Игру можно усложнить, сделав нижнюю рейку с вырезанными в ней гнездами подвижной.

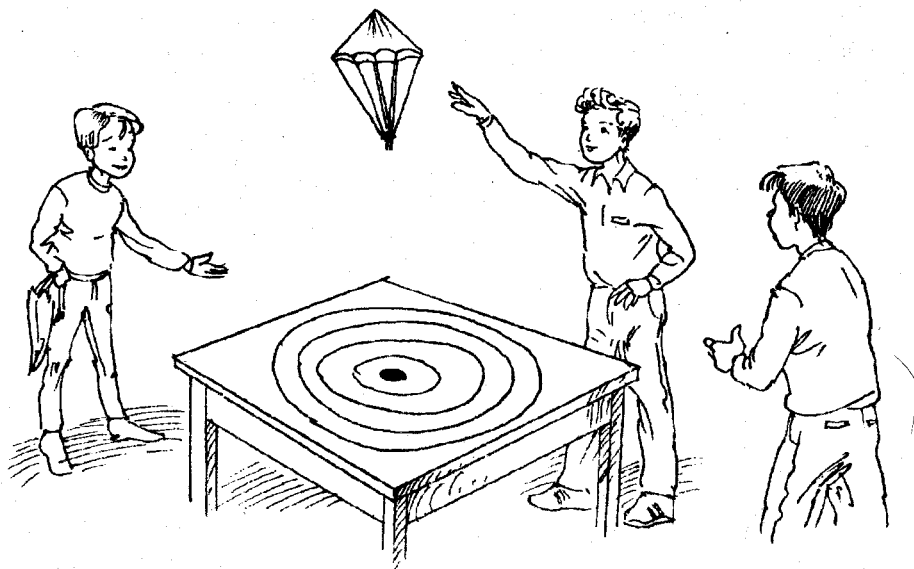
Сдвигайте ее то влево, то вправо — тогда играющему придется попасть в подвижную цель, то есть послать самолетик под углом, а это уже сложнее. Но зато в этом случае точное попадание приносит игроку сразу 3 очка.

ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ

Высадите свой десант точно в заданное место.

Параюты для игры можно изготовить из бумаги, тонкой ткани.

К стропам, сделанным из тонких ниток, прикрепляется грузик. Подбросьте такой парашют вверх — и он раскроется и плавно опустится на стол. Если вы точ-



но подбросите свой парашютик, он сможет приземлиться на заданное место игровой карты, разложенной на столе.

В центре стола находится мишень диаметром 50 см. Она состоит из трех-четырех concentрических кругов; на каждом из них цифрой обозначено количество очков, которое получает игрок, чей парашют опустился в этот круг.

Парашюты следует сделать разного цвета или пронумеровать. Участники игры по очереди подкидывают вверх свои парашюты, стараясь попасть ими в центр мишени. При броске нужно следить

за тем, чтобы грузик не запутался в стропах. Игрок, парашют которого приземлится в центральный круг мишени, получает 10 очков; попадание во второй круг оценивается в 5 очков, а в третий — 1 очко. Речь идет о попадании грузика.

Парашют, приземлившись мимо цели, не приносит игроку очков.

Каждый играющий получает право подбросить свой парашют 3 раза подряд. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков за предоставленные ему три хода.

КОРЫТЦЕ

«Корытце» — уральская настольная игра, родственная разнообразным играм-лабиринтам, имеющимся в продаже в наши дни.

Точность движений, настойчивость, терпеливость — вот качества, необходимые игроку для победы в этой игре. Торопливый и нетерпеливый много очков не берет.

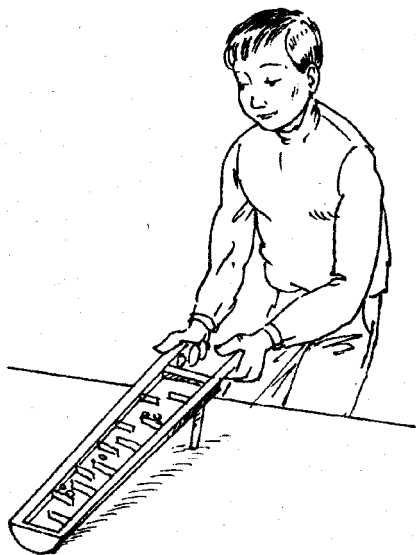
Для игры требуется продолговатое деревянное корытце (его можно заменить прямоугольным удлинненным ящиком с невысокими стенками). Внутри корытца устанавливаются восемь перегородок. Они образуют секторы под номерами от «0» до «9».

Высота перегородок равна высоте стенок корытца, но перегородки оживают они его лишь на половину ширины. Устройство корытца показано на рисунке.

Перед началом игры следует положить в нулевой сектор 10 горошин. Неплохо вместо горошин использовать небольшие металлические шарики. Теперь можно приступать к игре. Возьмите корытце в руки и, осторожно покачивая его, заставьте свои шарики-горошины перекатиться из нулевого сектора во второй, потом в третий и т.д., причем делать это нужно так, чтобы ни одна горошина не попала в девятый сектор. Как только одна из горошин по-

пала в него, вы прекращаете игру, ставите корытце на стол и подсчитываете свои очки. Вот почему важно, чтобы ни одна из горошин не закатилась в штрафной сектор прежде времени.

Номера секторов обозначают количество очков, которые получает игрок. Например, если во втором секторе находятся два шарика, значит, игрок получает 4 очка (2×2). В пятом секторе оказались три шарика, следовательно, игроку начисляется 15 очков (3×5). Побеждает в игре, конечно же, игрок, набравший наибольшее количество очков за один ход.



РЫБАЛКА

Любителей ловить рыбу отличают спокойствие и терпеливость. Рыбак всегда терпелив — сидит ли он летом на берегу озера или зимой у просверленной во льду лунки. Терпеливость — очень нужное человеку качество.

Наш аттракцион «Рыбалка» потребует от играющих точности движений и терпения. Изготовить настольный аттракцион-игру «Рыбалка» не составит труда для тех, кто умеет столярничать.

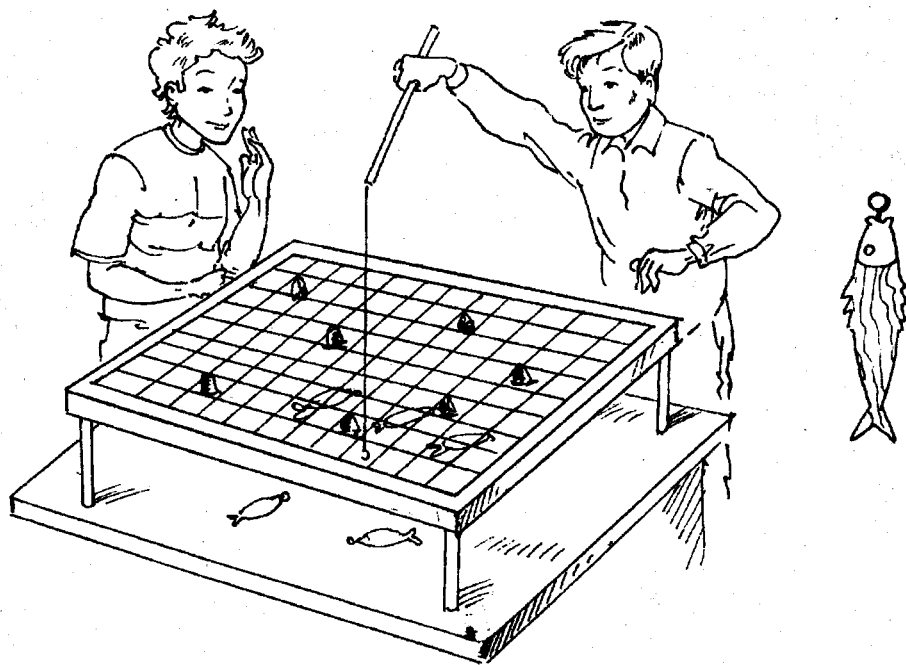
Из деревянных реек сбивается рамка, которую устанавливают на четырех ножках. Размеры рамки примерно 40×40 см, высота ножек 10–14 см. Рамку затягивают сеткой (которую можно сплести из бечевы или суровых ниток) с

ячейками размером примерно 3×3 см, но не меньше. К этой сетке в разных местах подвешиваются колокольчики или бубенчики. Вот и получился пруд для рыбалки. Теперь нужно поставить этот пруд на стол или на пол и запустить в него несколько (8–10) рыбок. Рыбки должны быть деревянными, длиной 4–6 см и не более 2 см в поперечнике. На носу каждой рыбки закрепляется металлическое колечко. Раскрасьте рыбок в разные цвета, положите их под сетку и начинайте рыбачить.

Здесь рыболову потребуется вся осторожность и аккуратность. В руках он держит удочку длиной 60–70 см, на леске или нитке которой прикреплен крю-

чок. Рыбак пропускает крючок через любую ячейку сетки и старается подцепить рыбку за колечко. Если рыбка попала на крючок, перед рыбаком стоит задача ловко извлечь ее из пруда, не поднимая шума. Если, доставая рыбку, игрок заденет сетку, зазвенит колокольчик. В этом случае иг-

рающий теряет право хода, кладет рыбку на прежнее место и передает удочку следующему рыболову. На каждой рыбке (палочке, изображающей рыбку) нарисована цифра, обозначающая число очков, которые получает рыбак, сумевший вытащить рыбку из пруда.



БИЛЬЯРД

Бильярд можно назвать королем настольных игр: это игра для настоящих мужчин — азартная, спортивная, элегантная и аристократичная. Хотя и среди женщин есть много страстных поклонниц бильярда, добившихся виртуозно-

го владения кием. Игра получила распространение в разных странах еще в прошлом веке. В 30-х годах XIX века появилась игра под названием «Малая русская пирамида», которая и по сей день считается классикой бильярд-

ного спорта. Основное ее преимущество заключается в зрелищности и разнообразии ударов.

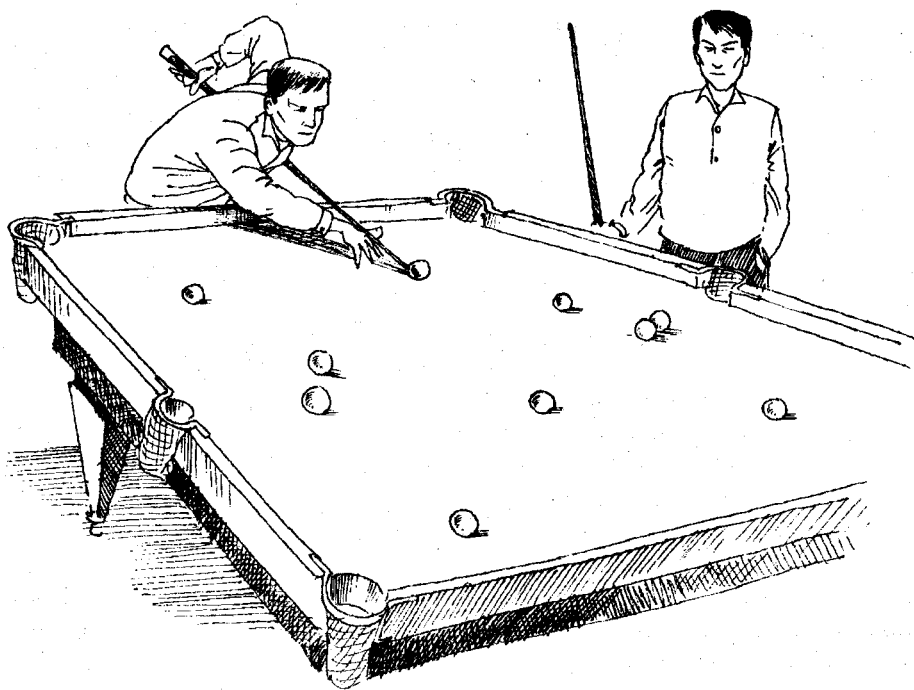
Автор книги по истории и технике игры в бильярд, известный бильярдист А. И. Леман считает эту игру чисто спортивной и отмечает, что она помогает становлению характера. Настоящий мастер игры в бильярд — это «философ-стойк и знаток сердца человеческого».

Для игры требуются: стол, шары (для детского бильярда 11, для взрослого — 16) и два кия.

Детский бильярд отличается от взрослого прежде всего размерами стола. Стол в детском бильярде значительно меньше, но соотношение его ширины и длины

неизменно остается 1:2. В бильярде для взрослых в старину использовали шары из слоновой кости, в наше время они изготавливаются из пластмассы или из стали.

Стол для бильярда имеет абсолютно ровную поверхность, установленную в строго горизонтальном положении и обтянутую сукном, байкой или фланелью; бортики изготавливаются из деревянных брусков и обтягиваются такой же тканью. По кромке бортиков делается цилиндрическая канавка, в которой закрепляется круглая резинка — для смягчения ударов о борт. Стол имеет 6 луз (отверстий), к которым прикреплены сетки, способные удерживать шары.



жать не менее трех шаров. В детском бильярде шары в лузах удерживаются задвижками и легко вынимаются.

Играют в бильярд вдвоем. Задача игроков — «положить» в лузы как можно больше шаров. Побеждает игрок, первым положивший 8 шаров из 16 (в детском варианте — 6 шаров из 11).

В начале игры 10 (15) шаров ставятся в треугольник, направленный вершиной в сторону игрока. Это «пирамиду» предстоит разбить шаром-битком. Игрок, начинающий игру, ударом кия по шару-битку разбивает «пирамиду». Оба игрока бьют по очереди.

Попадание шара в лузу дает право на дополнительный ход. После первого удара битком можно играть любым шаром.

Положить шар в лузу можно различными способами. В частности, можно ударить по шару кием так, чтобы он ударился о другой шар и тот упал в лузу.

Успех игры зависит прежде всего от умения определить, какой шар и каким способом удобнее положить в лузу. Немалую роль играет и умение рассчитать силу удара по шару кием. Бильярд требует опыта и сноровки. Со временем опыт приходит, и игрок становится истинным виртуозом.

ВОЗДУШНЫЙ БИЛЬЯРД

Устройство необходимых для этой игры приспособлений не сложно. Рама и стойки для воздушного бильярда изготавливаются из деревянных планок. Высота рамы 50 см, длина 60–70 см. К горизонтальной перекладине рамы на бечевке подвешиваются 10 деревянных шаров. Они висят на одном уровне, в 25 см от поверхности стола. Шары размещены на равном расстоянии друг от друга. Каждый шар имеет свой номер. К центру перекладины прикреплена деревянная стойка высотой 25 см. К ней привинчена подвижная рейка длиной 60 см. С ее конца на шнуре длиной 75 см свисает ударный шар. Этим ша-

ром играющий должен попасть в шары, подвешенные к раме. По ударный шар посылается не рукой, а кием — короткой круглой в разрезе палочкой.

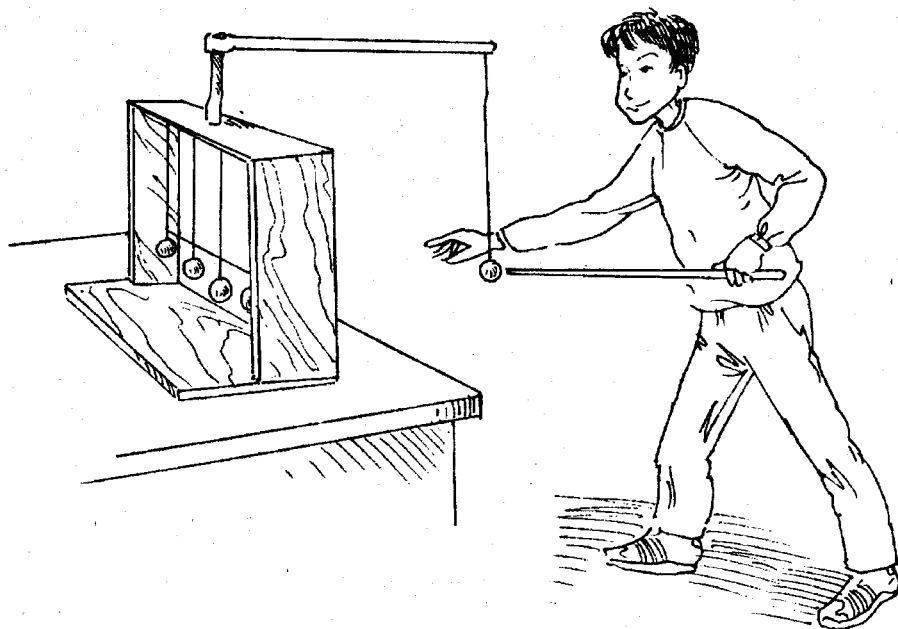
Получив право хода, играющий должен попасть в висющие шары в порядке их номеров. Перед ударом он объявляет номер шара, по которому бьет. После удачного попадания игрок получает право еще на один ход. Если он совершил промах или попал в шар с другим номером, он теряет ход и уступает место следующему игроку.

Победителем считается игрок, который первым попадет во все шары. Остальные участники проигрывают победителю столько

очков, сколько не успели набрать по ходу игры.

Один из моментов игры в воздушный бильярд показан на ри-

сунке. Вы можете взять любые размеры, важно лишь сохранить общую схему устройства.



БАШКИРСКИЙ БИЛЬЯРД

Существует множество разновидностей самодельных бильярдov. Вот еще одна. Эта игра в бильярд отличается от других тем, что шары в ней заменены шайбами. Этот бильярд придумали дети из Башкирии. Они же сконструировали необходимый инвентарь и разработали правила игры.

Теперь эта игра получила широкую известность и перекочевала из Башкирии во многие страны.

Для игры требуется деревянный ящик с невысокими бортиками, установленный на четырех ножках. С каждой стороны «стола» крепится маленький выдвижной ящичек для шайшек.

Играть могут два или четыре человека.

Для игры нужно 14 шашек одного цвета и 14 — другого. Четыре биты и четыре кия (если играют вчетвером). Каждый из играющих получает 7 шашек, одну биту и один кий.

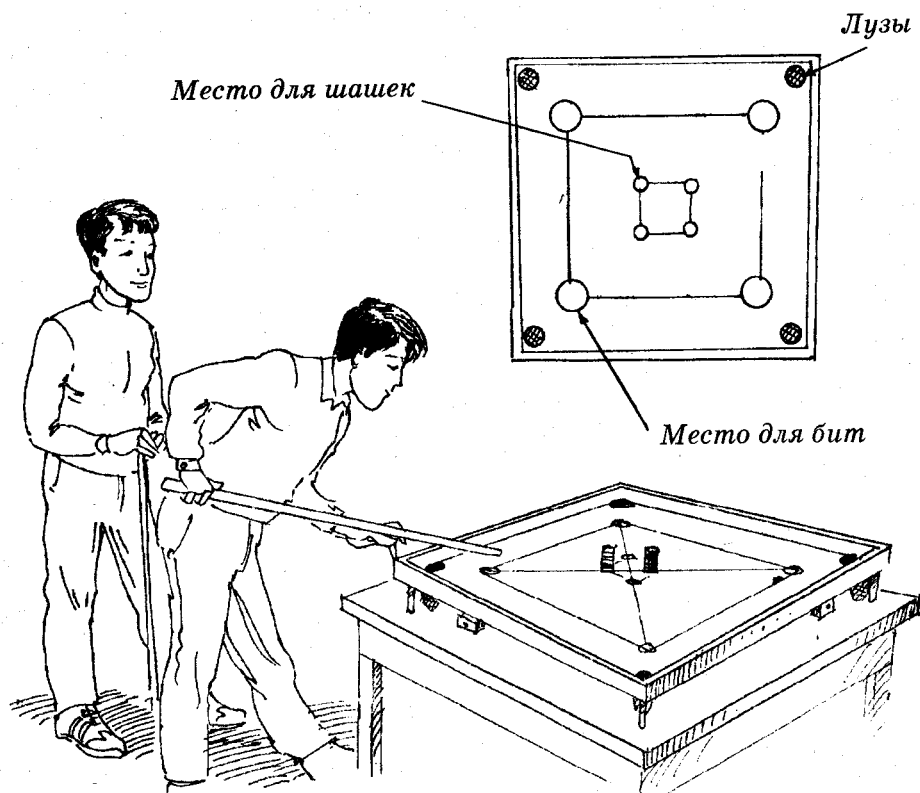
Шашки выставляются столбиком на кружках, расположенных по окружности в центре «стола». Если играющих четверо, они разделяются на две команды. Если двое, то каждый играет за себя. Бить по шашкам можно только битой (каждому своей), со своего

начального кружка, находящегося в углу «стола».

Задача играющих — как можно скорее загнать в лузы шашки своего цвета.

Правила игры:

- играют по очереди;
- в начале игры каждый игрок старается ударом биты (которая приводится в движение кием) разрушить столбик, составленный из шашек своего цвета, таким образом, чтобы шашки оказались разбросанными по всему игровому полю;



— бить по шашкам можно только со своего начального кружка в одном из углов игрового поля. Бита в момент удара может находиться в любой точке начального кружка и даже частично выходить за его пределы. Бить можно по своим и чужим шашкам (если они мешают);

— забивать шашки можно в любую лузу. Шашки, попавшие в лузу, не вынимаются. Если игрок забил в лузу шашку противника, то попадание засчитывается не ему, а противнику. После любого попадания в лузу игрок получает право на дополнительный ход;

— удар кием по бите можно производить только со своей стороны, выходить для удара на другую сторону не разрешается. После каждого удара бита возвраща-

ется в исходную точку. Если бита от удара кия сама попадает в лузу, ее вынимают и одновременно кладут в центр игрового поля одну свою шашку, забитую ранее (если забитых шашек нет, то вынуть придется первую попавшую в лузу шашку);

— шашка, вылетевшая за пределы игрового поля от неудачного или слишком сильного удара, кладется обратно в центр. Если в центре окажется несколько штрафных шашек, они укладываются на центральном кружке столбиком;

— при игре вдвоем выигрывает тот, кто первым забьет в лузы все шашки своего цвета. При игре вчетвером выигрывает та команда (два игрока), которая первой положит все шашки своего цвета в лузы.

ИГРЫ С ФИШКАМИ

Игры с фишками являются чуть ли не самыми популярными и известными во всем мире настольными играми. Сюда можно отнести хорошо знакомые вам с детства игры, в которых приходилось бросать кубик и двигаться по размеченному полю, стре-

мась быстрее всех добраться до финиша. Но существует и множество других игр, роль фишек в которых могут выполнять монеты, камешки, спички, фигурки... А вместо бросания кубика приходится проявить смекалку.

КЕЙЛС

Эта игра разработана английским математиком Генри Даденеем в начале двадцатого века. Она проста и представляет большой интерес для людей всех возрастов — от самых маленьких до стариков.

12 фишек располагают в один ряд, одну — отдельно. В свой ход можно брать одну фишку или две,

расположенные рядом. Выигрывает тот, кто возьмет последнюю фишку или две, расположенные рядом, если есть такая возможность.

Можно играть не только при расположении фишек 11 — 1, но и при расположении типа 11 — 2, 12 — 2, 12 — 4, 12 — 8 и т. д.

НИМ

Эта популярная народная игра появилась в Китае. Название ей дал Чарльз Бутон, который разработал современную математическую теорию.

Для игры используют фишки (камни, спички) — не менее 15 штук. Каждую партию можно разыгрывать и другим количеством фишек, но при большом

количестве фишек игра затягивается.

Фишки, предназначенные для игры, делят на три группы с произвольным количеством их в каждой. Жеребьевкой определяют начинающего, ходы делают по очереди. При своем ходе игрок извлекает из одной группы одну или несколько фишек. Максимальное количество не оговарива-

ется, поэтому можно взять группу целиком. За один ход нельзя брать фишки из двух групп. Проигрывает тот, кто забирает последнюю фишку.

Можно играть в «Ним» и по другому принципу: проигрывает тот, кто берет предпоследнюю фишку. Число групп может быть и более трех.

МАРИЕНБАД

Это современный вариант игры «Ним», получивший широкое распространение после показа его в фильме «Лето в Мариенбаде».

Для игры используют 16 фишек, которые расставляют в четыре ряда: в первом — одна, во втором — три, в третьем — пять, в четвертом — семь фишек. Начинающего игру определяют жеребьевкой. Игроки поочередно берут из какого-либо ряда одну или несколько фишек, даже целый ряд. Сразу из двух рядов фишки брать нельзя. Взявший последнюю

фишку считается проигравшим. Равноценный вариант — взявший последнюю фишку считается выигравшим.

Существует вариант этой игры, разработанный математиком Вихоффом в 1907 году. Любое количество фишек располагают двумя неравными группами. Из двух групп сразу можно брать фишки, но в одинаковом количестве из каждой. Выигравшим считается тот, кто берет со стола последнюю фишку.

ПОЛКОВОДЕЦ

Используют 16 фишек (возможны и другие варианты), фишки расставляют квадратом 4x4. Начинающего игру определяют при помощи жеребьевки. Затем поочередно снимают по фишке

или более (до целого ряда), обязательно лежащих подряд. При этом исходная фигура может разбиться на несколько.

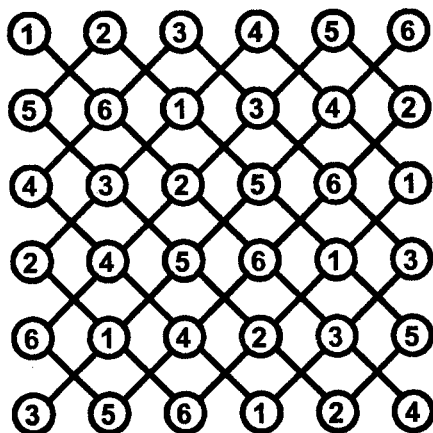
В дальнейшем из образовавшихся фигур можно убирать

фишки из наружных рядов. Проигрывает забравший последнюю фишку.

Варианты: можно играть с квадратами 5×5, 6×6, 7×7 или треугольником — одна, две, три фиш-

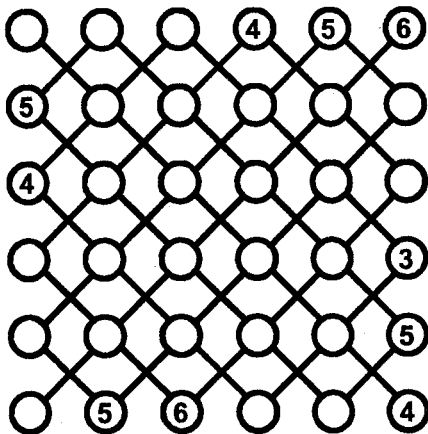
ки, и так в последовательных рядах. Как и во всех предыдущих играх, можно сменить и тактику выигрыша: победителем можно считать того, кто возьмет последнюю фишку в раскладе.

КТО БОЛЬШЕ?



Для игры необходимо взять 36 камешков, на каждом из которых написать число очков. Из этих камешков можно взять сколько угодно, но необходимо помнить, что нельзя брать два камешка, которые лежат на одной прямой линии. Сколько же можно набрать очков?

Самое большое количество очков, которое можно набрать здесь, — это сорок семь. Для этого нужно взять в самом верхнем ряду камешки, на которых написано 4, 5, 6; во втором ряду сверху — 5; в третьем — 4; в четвертом — 3; в пятом — 5; в шестом — 5, 6, 4.



ИГРА В ОДИННАДЦАТЬ

В этой игре участвуют двое. Кладут на стол одиннадцать спи-

чек (семечек, камешков и т.п.). Первый игрок берет из них одну,

две или три спички, сколько пожелает. Затем второй берет тоже одну, две или три спички, по своему желанию. Потом опять берет первый и т. д. Брать больше трех спичек сразу нельзя. Тот, кто возьмет последнюю спичку, тот проигрывает.

Для того чтобы выиграть, необходимо, делая первый ход, взять две спички, останется девять. Сколько бы ни взял после этого

второй игрок, необходимо следующим ходом оставить на столе только пять спичек. Это всегда можно сделать. И уже сколько бы из этих пяти спичек ни взял противник, ему можно оставить только одну спичку, которая и будет последней, и получить выигрыш.

Если игру начинает противник, то ваш выигрыш зависит от того, знает ли он секрет беспригрышной игры.

ГОЛОВОЛОМКА С ФИШКАМИ

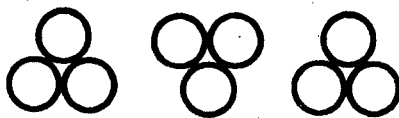
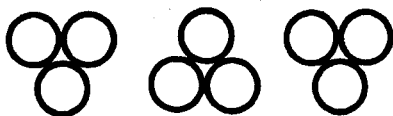
Нужно вырезать из картона 28 кружков и разложить 24 из них по квадрату так, чтобы с каждой стороны квадрата было по девять кружков. Дальше нужно прибавить к ним оставшиеся четыре кружка таким образом, чтобы с каждой стороны квадрата было снова по девять кружков.

Когда это будет сделано, надо отнять восемь кружков, но так, чтобы с каждой стороны квадрата опять оставалось по девять кружков.

Для решения этого задания можно перемешать кружки в любом порядке (для этой головоломки можно использовать любые фишки, деревянные шарики или кубики).

Для решения, прибавляя четыре кружка, нужно сделать следующее: к каждой средней группе

по сторонам квадрата прибавить по одному кружку, а затем из каждой группы на углах квадрата передвинуть по одному кружку в средние группы, расположенные по сторонам квадрата.



Тогда на углах квадрата будет по два кружка, а в средних группах по пять, т.е. на каждой стороне квадрата будет по девять кружков.

Затем из каждой средней группы следует отнять по два кружка, а в угловые группы из средних групп передвинуть еще по два кружка.

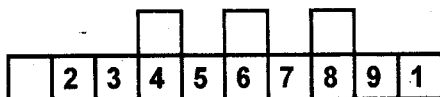
И опять на каждой стороне квадрата будет по девять кружков.

Это задание становится особенно интересным, если провести его, расставив по девять человек у каждой стены большой комнаты.

На первый взгляд, совершенно непонятно, как, прибавляя четыре человека, а затем исключая восемь, можно иметь якобы одно и то же количество людей: девять человек у каждой стены комнаты.

КОМАНДИР И БОЙЦЫ

Для проведения игры необходимо представить, что в траншее залег отряд бойцов из девяти человек в таком порядке, как показано на рисунке.



1 — это командир отряда, которому нужно перебраться на свободное место в левой стороне, однако траншея слишком узка, чтобы в ней могли разойтись два человека. Вылезать же наверх из траншеи нельзя, так как можно быть убитым неприятелем.

В трех местах траншеи имеются углубления, которые достаточно просторны, чтобы в каждом из них поместился один человек.

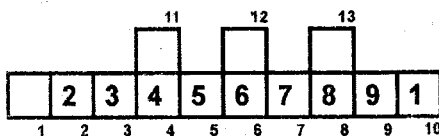
Следует решить, как должны передвигаться бойцы, чтобы пропустить командира на левый

фланг, а самим остаться на прежних местах.

Для этой головоломки нужно вырезать из бумаги кружки, которые будут условно изображать бойцов. На кружках обязательно написать номера. Для правильного решения этой головоломки бойцы должны передвигаться в следующем порядке:

2—1	1—13	4—12	6—6
3—2	8—9	2—5	8—8
5—11	1—12	1—1	9—9
6—4	7—13	2—2	
7—5	6—8	3—3	
8—6	5—7	4—4	
9—7	1—11	5—5	

Первая цифра обозначает номер бойца, а вторая — номер помещения.



БОЛОТУДУ

На первый взгляд, эта народная африканская игра напоминает широко известную у нас игру и кажется очень простой, но это только кажется.

В этой игре гораздо больше возможностей, так как партнерам есть над чем поломать голову. Играть в болотуду можно «по-африкански», находясь на пляже.

Игровое поле — прямоугольник из тридцати клеток. Его можно расчертить прямо на песке. Один из игроков берет 12 камешков, а его партнер — 12 палочек. Его следует предупредить, что игроки поочередно должны занимать двумя своими фишками две клетки. Фишки надо класть в разные клетки с таким расчетом, чтобы в трех смежных клетках (по горизонтали и вертикали) не было одинаковых. Эта расстановка — очень существенный момент игры, который требует много внимания и размышления. Именно в ней — залог успеха.

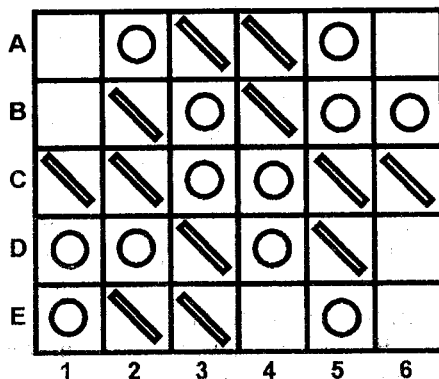
Существуют классические приемы расстановки фишек. В Африке, например, имеются некоторые личные комбинации, секрет которых оберегается и переходит от отца к сыну.

Когда все фишки удалось расставить, играющие должны поочередно перемещать по вертикали или по горизонтали одну из своих фишек.

Тот, кому удалось поставить три свои фишки в ряд, получает право взять любую из примыкающих справа и слева к выстроенной в ряд тройки фишку противника. Фишка, которой ходит игрок, обязательно должна входить в состав этой тройки. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из партнеров останутся лишь две фишки, и он, следовательно, проигрывает, так как не может образовать тройку. Либо игра заканчивается, когда создается такая позиция, при которой партнеры не рискуют и повторяют одни и те же ходы.

Для примера приводится следующая партия:

Первый игрок пользуется камешками, а его партнер — палочками. Фишки расставляются поочередно. Допустим, занята такая позиция, как показано на рисун-



ке. Второй игрок начинает игру, двигая 1. е3-е4.

Первый игрок ходит а5 на а6, второй игрок опускает 2. d3 на е3. Получая три фишки в ряд, бьет d2. Первый игрок ходит с d4 на d3. Получая три фишки в ряд, бьет b4 в надежде занять это поле следующим ходом (b3 на b4). Игра продолжается:

3. е2-d2: с4-b4: с6
4. а3-b3 b6-с6
5. с1-b1: с3 а6-b6: а4
6. с2-с1 d4-с4
7. b3-b4 d3-d4
8. с1-с2: d1 с6-d6
9. b4-b3: а2 b6-с6
10. d2-е2: d4 b5-b6: d5
11. с5-d5 b6-b5
12. с2-d2 b5-с5: d5
13. b2-с2: е1 d6-d5: е4
14. d3-с3 е5-е4
15. d2-d3: е4 с4-d4
16. с3-с4 d4-е4
17. с2-с3: е4-с6 с6-d6
18. с4-d4 d5-е5
19. е3-е4 d6-с6

20. d4-d5 с5-с4

21. е4-d4: е5.

Первый игрок проиграл, так как у него осталось только две фишки.

В процессе игры можно использовать маленькую хитрость: всегда выгодно построить «коня» — две группы своих фишек игрок должен расположить так, чтобы они стояли по две в ряд, а третья ходила между ними и с каждым ходом била фишки противника. Например, фишки стоят на b2, с2, а3, а4, а5. Если поставить фишку а3 на а2, получится ряд а2, b2, с2. Затем фишку а2 снова поставить на а3, тогда получится ряд — а3, а4, а5. В результате снова можно снять фишку противника.

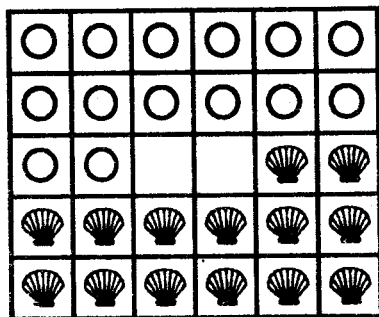
Играть в болотуду можно и «по-европейски». Тогда игровое поле нужно начертить на бумаге, а вместо камешков и палочек использовать обычные шашки.

РАКУШКИ И КАМЕШКИ

Иначе эту игру называют сенегальскими шашками. Игровое поле можно расчертить на пляжном песке, а можно изготовить и специальную доску.

Обычно играют двое: один из них получает 14 ракушек, другой — столько же камешков. Их размещают, как показано на рисунке.

В середине поля остаются две свободные клетки, с которых и начинается



ся игра. Ходить можно только на свободное поле вправо, влево или вперед, продвигаясь в порядке очереди на одну соседнюю клетку. Двигаться назад и по диагонали не разрешается. Направо и налево можно двигаться сколько угодно раз.

Когда предоставляется возможность перепрыгнуть через фигурку партнера, необходимо это сделать. Фигурка противника, через которую перепрыгнула ваша, считается при этом убитой. В этой игре фигурка никогда не становится дамкой, наоборот, достигнув последней линии, она выбывает из

игры, так как назад ходить запрещено. Поэтому не имеет смысла быстро продвигаться вперед.

Цель игры — набрать как можно больше фигурок противника. Следовательно, выгоднее оставаться дольше в средней части доски, чтобы захватить наибольшее количество фигурок.

Игра считается законченной, когда все фигурки одного из партнеров продвинуты вперед и, следовательно, не смогут уже ничего «съесть». Далее производится подсчет количества съеденных фигурок и таким образом определяется победитель.

КОВБОИ

Это излюбленная игра в Америке как для детей, так и для взрослых. Обычно для этой игры используется шахматная доска, на которой расставляются девять белых камешков в правом углу друг возле друга на белых и черных клетках. Квадрат 3х3 клетки получается занятым девятью белыми камешками. Таким же образом по диагонали от белых камешков в левом верхнем углу на белых и черных клетках расставляются девять черных камешков. Смысл игры заключается в том, чтобы белые камешки смогли занять место черных, а черные — белых. Ковбои, прибывшие в полном составе на ранчо противника, выигрывают.

В этой игре можно двигаться как угодно: вдоль, поперек, по диагоналям доски, но только на соседнюю клетку. Камешки могут скакать только по прямым линиям — вдоль, поперек, или по диагонали клеток. Такие скачки можно осуществлять, когда два камешка находятся рядом. Тогда один из камешков может перескочить через другой и занять место рядом. Если же целый ряд камешков расположен с промежутками, но на одной линии, то стоящий рядом камешек может перескочить сразу через несколько камешков, продвигаясь таким образом к ранчо противника.

Такие же правила используются для белых и черных камеш-

ков при их приближении друг к другу на доске, т. е. черные камешки скачут через белые, а бе-

лые через черные, как уже было описано выше.

БАШНЯ

Эта игра тоже возникла на Американском континенте, откуда перекочевала в Европу и Азию, где вскоре получила признание. Сейчас она популярна во многих странах.

Эта игра предназначена для двух партнеров. Партия разыгрывается на 52-клеточной доске тридцатью шестью фишками или плоскими камешками двух цветов.

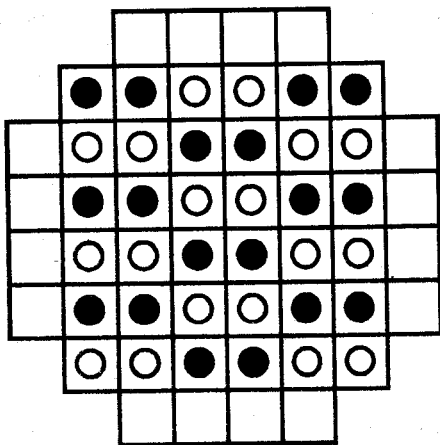
Противники, имеющие в своем распоряжении по восемнадцать фишек, расставляют их парами в середине доски. При этом они создают исходную позицию, образуя своего рода переплетение сил.

Начинается игра с того, что противники делают поочередно по одному ходу в горизонтальном либо в вертикальном направлении. В горизонтальном направлении движение осуществляется вправо или влево, в вертикальном — вверх или вниз. Конечной целью каждого игрока является овладение всеми фигурами противника.

В этой игре каждая фишка имеет право занять соседнюю клетку или перескочить через фигуру противника и встать за ней, если там есть свободное

поле. Во время такого прыжка нападающая фигура накрывает фишку противника и вместе с ней образует как бы башню из двух фишек, которая ставится на новом месте. Образовавшаяся таким образом башня по-прежнему относится к фигурам нападающего.

В процессе игры башня постепенно растет, приобретая все больше и больше игровых возможностей. Так, например, если она состоит из двух фигур, то



может продвигнуться на две клетки, если из трех — на три, из четырех — на четыре, и т.д. Башня может пролететь над клетками, занятыми отдельными фигурами или башнями противника. В таком случае, продвигаясь над фигурами неприятеля, она берет их в плен. Если в ходе игры башня должна пройти и над своими фигурами, она их накрывает и поглощает.

В зависимости от создавшегося на доске положения башни не обязаны продвигаться на максимальное число клеток, а могут в соответствии с желанием игрока передвигаться на более близкие расстояния. Например, если башня состоит из пяти фигур и занимает выгодную позицию, то она может быть продвинута и на четыре клетки. В таком случае соответствующий ход делают не все ступени башни, а только четыре. Пятая ступень (нижняя) остается на месте и в дальнейшем уже играет

самостоятельно. Если эту ступень составляла фигура противника, то она освобождается из плена и может играть вновь.

Если высота башни превышает пять фишек, то фигуры, образующие излишек (шестая, седьмая, восьмая снизу), должны быть сняты с доски. Все неприятельские фигуры, взятые в плен, в этом случае считаются окончательным трофеем. Собственные фигуры, вышедшие из игры, становятся резервом, из которого разрешается брать по одной и снова вводить их в игру. Фигуры из резерва можно ставить на любую клетку доски, даже поверх собственной фигуры или поверх фигуры либо башни противника.

Проигравшим считается партнер, который лишился всех своих фигур на доске и в резерве.

При желании для этой игры можно использовать вместо фишек обычные шашки в количестве тридцати шести штук.

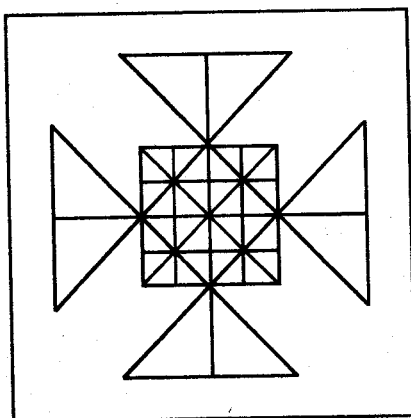
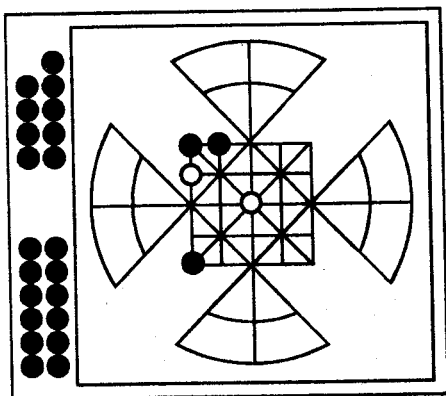
АНТИЛОПЫ И ВОЛКИ

Это старинная игра, которая пришла к нам из Южной Азии. В этой игре принимают участие два игрока. У одного из них два волка, а у другого — двадцать четыре антилопы, которые стараются поймать волков. Волки могут убивать антилопу, если перепрыгнут через нее на свободную точку,

находящуюся за ней. Все фигуры могут двигаться на соседнюю свободную точку, которой является пересечение линий по вертикали, горизонтали и диагонали. Игрок с волками начинает игру, ставя своего волка в любую точку, обычно в центральную. Следующим ходом второй игрок ставит анти-

лопу, потом первый — второго волка и его противник — вторую антилопу. Впоследствии после каждого хода волка на доску выставляется по одной антилопе до тех пор, пока все они не будут находиться на доске. Только после этого антилопы, выставленные на доску, могут начать передвиже-

ния. К тому моменту, когда все антилопы будут выставлены на доску, волки могут уже убить некоторых из них. Если им удалось убить восемь антилоп, то они выиграли. Но если играть очень внимательно и осторожно, то антилопы могут сами поймать волков.

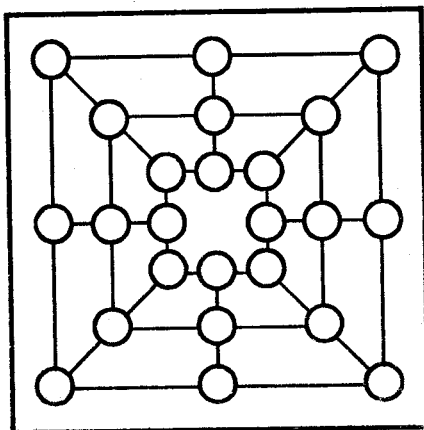


МЕЛЬНИЦА

Эта очень старинная английская игра сохранила и по сей день множество поклонников. Это становится ясным, если хотя бы один раз сыграть в нее. Это одна из лучших настольных игр для двух партнеров. Правила игры очень несложные, но «Мельница» содержит в себе неисчерпаемое разнообразие комбинаций.

В «Мельницу» можно играть камешками, начертив предварительно линии на песке, либо можно обойтись расчерченным листком бумаги и обломками палочек или спичек. Желательно, конечно,

сделать из картона настоящую игровую доску и заготовить восем-



надцать фигурок — девять белых и девять черных. Игра делится на своеобразные три стадии — «дебют», «миттельшпиль» и «эндшпиль».

Игра начинается с «дебюта». Каждый игрок в свою очередь ставит по одной своей фигурке на любой из свободных кружков доски. Если только игроку удастся сделать «мельницу», т.е. выстроить три свои фигурки в ряд по прямой линии, он может сразу же снять с доски любую из фигурок противника.

Второй этап игры начинается тогда, когда игроки поставили на доску все свои фигурки. Они поочередно передвигают свои фигурки (но только по одной) вдоль линий на соседние свободные кружки. Цель передвижений остается прежняя — необходимо выстроить три свои фигурки в ряд. Если игроку удалось сделать «мельницу», он снова может снять с доски любую из фигурок противника.

Заключительный этап игры начинается тогда, когда у одного из играющих останется на доске всего три фигурки из девяти. Этот игрок приобретает право во время очередного хода переставлять любую из своих фигурок на лю-

бой свободный кружок, уже не обращая внимания на линии. Но его партнер должен двигаться по-прежнему только на следующий кружок вдоль линий до того момента, пока у него тоже останется не более трех фигурок.

Игра считается законченной, если у противника осталось всего две фигурки. Правда, если использовать старые правила, то игру можно продолжать до полного истребления всех фигурок противника. Необходимости в этом нет, так как если у игрока осталось всего две фигурки, он уже побежден.

Следует помнить, что ни один из игроков не имеет права использовать одну и ту же «мельницу» дважды во время партии. Можно двигать свою фигурку, создавая сколько угодно раз построенную однажды «мельницу», но игрок при этом имеет право снять только одну фигурку противника, причем это право игрок получает только на тот ход, в результате которого «мельница» на данной линии была построена в первый раз. Если же игроку удалось одним ходом завершить построение двух «мельниц» сразу, он имеет право снять с доски две любые фигурки противника.

ИГРЫ НА КВАДРАТАХ С КЛЕТКАМИ

Вам всем, конечно, известна самая простая игра — «Крестики-нолики»: на листе бумаги чертится квадрат 3х3, первый игрок ставит крестик, второй — нолик. Кто первый поставит три сво-

их значка в ряд (по горизонтали, вертикали или диагонали), тот и выиграл. Очень просто? Тогда попробуйте поиграть в другие игры на расчерченном на клетки квадрате.

ПЯТЬ В РЯД

От простых крестиков-ноликов эта игра отличается, во-первых, сложностью; во-вторых, тем, что играть можно и вдвоем; в-третьих, обязательно кто-нибудь выигрывает — ничьей просто не может быть.

Для игры вам потребуется «бесконечное» поле, поэтому лучше взять лист клетчатой бумаги побольше. Договоритесь, кто какими значками будет обозначать свой ход (особенно — если играете вдвоем), и начинайте игру. Задача очень проста: поставить пять своих значков в ряд (точно так же, как и в крестиках-ноликах), вот

только выполнить ее не так-то просто.

Основными ограничениями в игре является требование первого игрока поставить свой значок при втором ходе таким образом, чтобы он не находился на одной прямой с первым (это уравнивает шансы игроков).

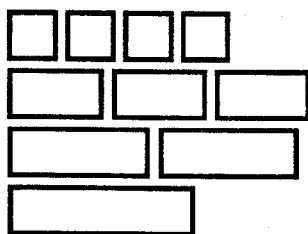
После того, как один из играющих выстроил пять своих значков в ряд, можно и продолжить игру (например, договорившись о количестве ходов), а потом подсчитать: кому же удалось больше всего построить победных цепочек.

МОРСКОЙ БОЙ

Обычно играют на 100-клеточной доске или таблице 10×10 на клетчатой бумаге. Координаты клеток обозначают цифрами на одной оси, буквами — на другой. Таблицы и образцы кораблей приведены на рисунке.

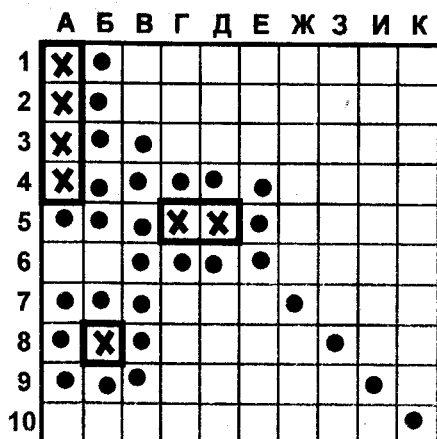
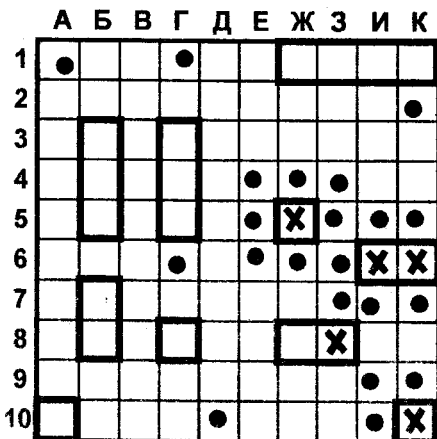
Право первого выстрела определяют жеребьевкой. Дальнейшие ходы игроки делают поочередно. Стрелок называет координаты клетки у противника, противник отвечает, попал выстрел в цель или

нет. В случае попадания стрелок имеет право повторять выстрел до тех пор, пока не промахнется. Противник, в том случае, когда очередным выстрелом поражен самый маленький корабль или последняя



Пример игровых полей.

Слева — свое, справа — противника, с отмеченными «выстрелами». Кстати, на своем поле промахи соперника можно и не отмечать.



клетка корабля, обязан сообщить, что корабль потоплен. Обычно каждый игрок ведет еще одну табличку, на которой отмечает свои выстрелы. Выигрывает тот, кто первым уничтожит последний корабль противника.

Обычно при игре договариваются не ставить корабли рядом друг с другом, поэтому «потопленный» корабль противника окружают со всех сторон условными знаками (например, точками), чтобы зря не расходовать снаряды.

ДВЕ ЭСКАДРЫ

Это один из очень любопытных вариантов игры «Морской бой».

В игре принимают участие два игрока. Каждый из играющих расчерчивает для себя на клетчатой бумаге 2 квадрата размером 10х10 клеток.

Вдоль краев квадратов расставляются буквы и цифры для обозначения клеток, как на шахматной доске. Например, «д3» означает клетку, лежащую на пересечении рядов Д и 3.

На левом квадрате размещают военные корабли: двухклеточный, трехклеточный, четырехклеточный и пятиклеточный; кроме того, в составе эскадры имеется еще и госпитальное судно — четырехклеточный корабль, отмеченный продольной штриховкой. Расположение кораблей составляет военную тайну. Каждый игрок оберегает свои корабли от глаз противника. Назначение второго квадрата станет ясным из дальнейшего описания игры.

С самого начала нужно позаботиться о том, чтобы обозначение клеток буквами и цифрами было

совершенно таким же, как и у партнера, иначе неизбежны недоразумения, которые сорвут игру. Но расположение кораблей у противников, разумеется, разное.

Итак, обе эскадры выходят в море незаметно друг для друга, начинается взаимное нащупывание артиллерийским огнем. Первый играющий дает наугад три выстрела по расположению кораблей неприятеля; это выражается в том, что противнику объявляют поражаемые клетки, например в5, з3, и9. Выстреливший отмечает себе для памяти на правом квадрате пораженные клетки, обозначая их цифрой один (номер залпа). Его противник тоже отмечает у себя пораженные клетки, но не на правом, а на левом квадрате, где обозначены его корабли. Если стреляющий не задел ни одного неприятельского корабля, партнер должен объявить после третьего выстрела, что попаданий нет.

Если же стрелявшему посчастливилось задеть какой-либо корабль, или два, противник обязан после третьего выстрела уведо-

мить об этом. Он сообщает, в какой по виду корабль или госпиталь попал стреляющий. Противник не сообщает, какой именно из выстрелов попал в цель.

Если выстрел произведен по госпиталю, по которому стрелять нельзя, стреляющий игрок несет наказание — пропускает свою ближайшую очередь стрельбы. Допустим, что первым залпом игрок попал в трехклеточный корабль; об этом факте делают пометку на листке, ставя рядом с римской цифрой III (обозначение пораженного корабля) арабскую единицу (номер залпа). Следующим стреляет второй игрок. Он тоже дает вслепую три выстрела. Пораженные клетки первый игрок отмечает на левом квадрате цифрой один (первый залп противника) и объявляет ему были попадания или нет. Противник пометчает у себя пораженные клетки, и право залпа вновь переходит к первому игроку. Этот игрок стремится добить задетый корабль и посылает выстрелы так, чтобы поразить клетки, соседние с теми, которые обозначены у него на правом квадрате цифрой один. Иногда удается таким образом очень быстро вычислить

нахождение судов противника, иногда же его эскадра остается недосыгаемой для выстрелов.

Стреляя по очереди залпами, играющие стараются поразить все клетки эскадры противника, потопляя один неприятельский корабль за другим. Тот, кто первым потеряет все свои пять кораблей, считается проигравшим.

Правила игры:

1. Эскадры стреляют по очереди залпами. Пока эскадра получила менее пяти повреждений, она стреляет залпами из трех выстрелов. После пятого повреждения эскадра дает залпы из двух выстрелов; после десятого повреждения стреляет одиночными выстрелами.

2. Эскадра, повредившая госпитальное судно, наказывается пропуском ближайшей очереди, т. е. эскадра противника дает два залпа подряд.

3. Каждая эскадра может сделать не более шестидесяти выстрелов.

Если после шестидесяти выстрелов эскадра не потопила неприятеля, она лишается права стрелять.

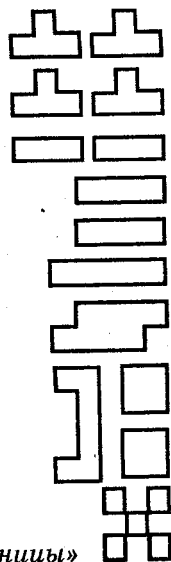
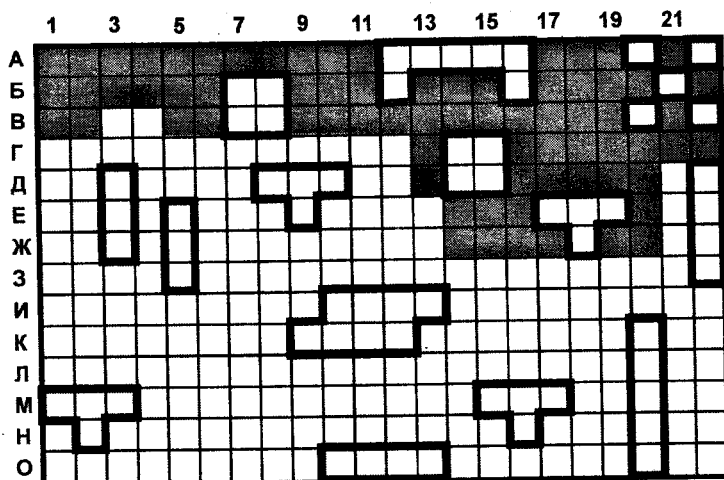
КОМБИНИРОВАННЫЙ МОРСКОЙ БОЙ

В этой занимательной игре площадь условно делится на сушу

и море. «Боевые единицы», участвующие в ней, тоже делятся на

сухопутные и морские, кроме четырех в виде буквы «Т», которые располагают произвольно. Состав фигур и конфигурация поля по-

казаны на рисунках. Правила игры совпадают с описанными в игре «Морской бой».



«Боевые единицы»

ЗАЛП

Это английский вариант игры «Морской бой».

В этой игре стрелок сразу называет координаты трех произвольно выбранных клеток, а противник сообщает, были попадания или нет и сколько, причем в случае попадания не сообщает координаты клетки.

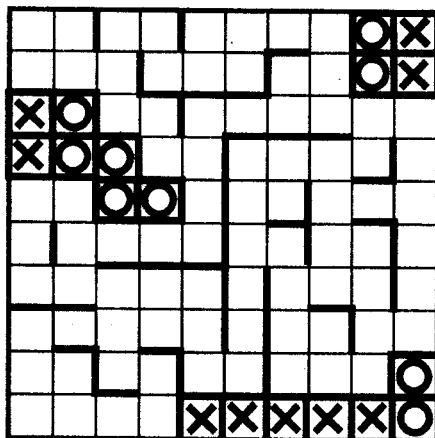
В этом варианте игры можно применять и стрельбу сразу по всем целям противника, используя те же правила, которые приведены выше. Начальный выстрел производится по десяти клеткам. По мере «потопления» кораблей противника из игры число клеток в залпе соответственно уменьшается.

ЗАМКНУТАЯ КЛЕТКА

Эта игра известна под разными названиями. Для нее необхо-

димо нарисовать соответствующую таблицу, как показано на

рисунке. Игроки поочередно делают ходы, подчеркивая одну из сторон элементарной клетки таблицы. Если игроку своим очередным ходом удастся полностью замкнуть одну или несколько клеток таблицы, он отмечает ее своим знаком — ноликом или крестиком. При этом игрок получает право на дополнительный ход. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поделено все игровое поле. Подсчет значков определяет победителя.



ШАШКИ

Первое упоминание об игре в шашки встречается еще в XII веке. Обычно играют на доске 8×8 клеток. Вашему вниманию предлагаются не только традиционная

игра, известная очень многим, но и ее оригинальные варианты, получившие распространение в разных странах.

ТРАДИЦИОННЫЕ ШАШКИ

На доске расставляют 12 белых и 12 черных шашек, их ставят только на черные клетки. Обычно игру начинают белые шашки: ход вперед по диагонали на одну клетку. Шашку противника можно «съесть», переставляя свою шашку на поле, которое следует за шашкой противника, по диагонали. Можно «есть» и сразу несколько шашек, перескакивая по диагонали как

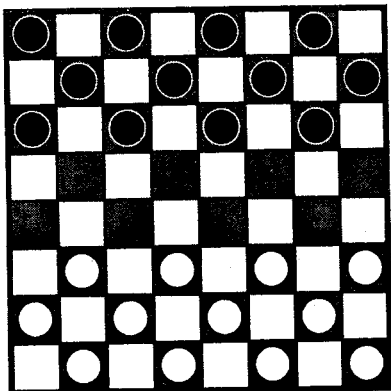
вперед, так и назад. Уклоняться от сбивания шашки противника нельзя.

Если шашка достигает противоположного последнего ряда, она превращается в дамку (иногда на нее кладут еще одну шашку или переворачивают данную шашку, чтобы она была заметнее). Дамка уже может ходить по диагонали на любое количество клеток и сбивать шашки противника, располо-

женные по диагонали боя с перескоком через любое количество клеток до цели и после нее. Отсюда — стремление каждого игрока пройти в дамки. Если имеется выбор, что бить: шашку или дамку противника, дамка обязана бить шашку.

Игра продолжается до тех пор, пока у одного из партнеров не будут сбиты все шашки. Можно играть и до ничейного результата: дамка против дамки, либо две дамки против одной, находящейся на большой диагонали доски. При блокировке шашек противника,

когда тот не может ходить ни одной шашкой, побеждает блокирующий.



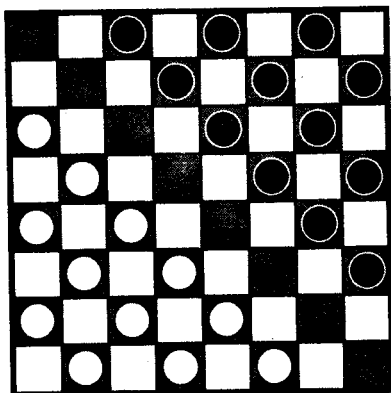
ПОДДАВКИ

Этот вариант игры в шашки широко известен в разных странах. Он совпадает по правилам с традиционным, но имеет другую

стратегическую цель, а именно: побеждает игрок, который первым избавился от своих шашек на доске.

ДИАГОНАЛЬНЫЕ ШАШКИ

Правила и цели игры те же, что и в традиционном варианте, но расставляются шашки по другой схеме (см. рисунок).



АМЕРИКАНСКИЕ ШАШКИ

Этот вариант игры распространен в Англии и Америке. Он отличается от традиционного тем, что обычные шашки считают пешками. Они имеют право бить

только вперед, а дамки могут бить и ходить вперед и назад, но на одно поле, как и пешки. В остальном правила игры совпадают с традиционными.

ИТАЛЬЯНСКИЕ ШАШКИ

Эта игра отличается от обычной двумя правилами:

1. Простая шашка не может брать дамку.

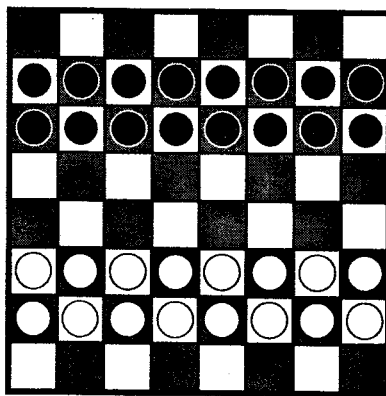
2. Если есть несколько вариантов взятия шашек противника, то надо брать наибольшее их чис-

ло. Если шашки берет дамка, то в случае одинакового числа этих шашек следует брать более ценные (например, если у противника имеется дамка, обязательно нужно брать дамку, а не простую шашку).

ТУРЕЦКИЕ ШАШКИ

Играющие расставляют по 16 шашек, как показано на рисунке. Шашки передвигаются на одно поле по вертикали вперед и по горизонтали, а также бьют в этих направлениях. Дамки передвигаются и бьют по горизонтали и вертикали в любом направлении и на любое число полей.

Игра продолжается до полного выхода с доски шашек одного из игроков или до ничьей — дамка против дамки.



ОТЕЛЛО

Эта игра имеет и другое название — «Реверс». Первое ее название появилось потому, что эта интересная игра на шахматной доске проводится двухцветными шашками — черными с одной стороны и белыми — с другой. В процессе игры после взятия шашки она переворачивается и меняет цвет, переходя к другому игроку. Второй вариант названия можно перевести как «Перевертыш».

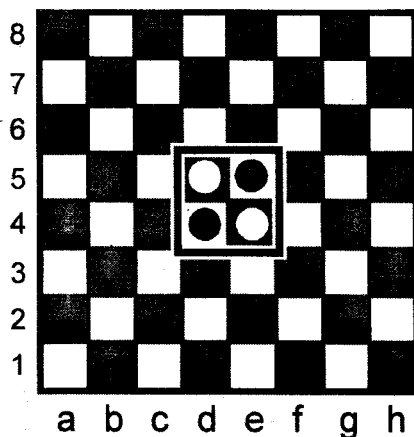
Эта игра известна уже более ста лет и предназначена для любителей быстрой комбинаторной игры, не только для детей и взрослых, но и для компьютера.

Используются 64 двухцветные шашки, которые делят между партнерами поровну. Поочередно игроки выставляют шашки на доску. Эти шашки в дальнейшем не передвигаются, а только переворачиваются, переходя в лагерь другого игрока. Постепенно все или почти все шашки занимают место на доске. Побеждает игрок, у которого в конце игры оказывается больше шашек. Счет партии определяется количеством шашек у каждого партнера. Ничейный результат бывает очень редко.

Право первого хода определяется жеребьевкой. В отличие от большинства игр, это не является преимуществом и может в дебю-

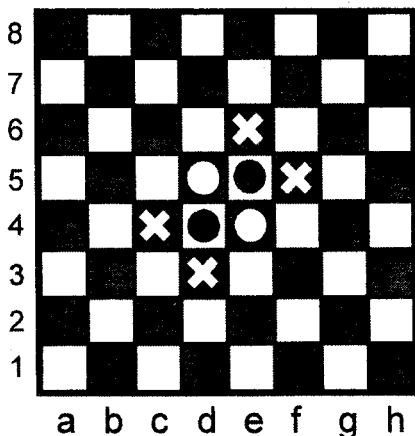
те привести к невыгодной позиции.

Первый ход оба игрока делают в центральном квадрате d4–d5–e5–e4. Первый игрок занимает первым ходом две клетки — либо по диагонали квадрата, либо вдоль одной из сторон.



Второй игрок первым своим ходом занимает оставшиеся две клетки. В дальнейшем в свой ход противники выставляют по одной шашке. Если первый ход белых был, к примеру, d5–e4, черные занимают оставшиеся в центре клетки d4–e5. Следующим ходом белые могут занять только определенные клетки, а именно такие, чтобы белая шашка находилась рядом с черной (в данном дебютном варианте клетки e6–f5–c4–d3 удовлетворяют такому условию) и вместе с ранее выставлен-

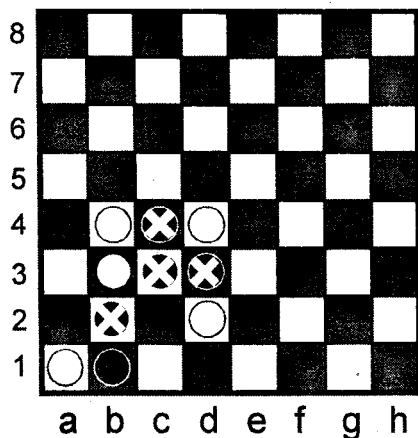
ной черной шашкой могла охватить одну или несколько шашек противника. В этом случае шашки противника «реверсируют» (переворачиваются), меняя цвет и переходя в лагерь игрока, сделавшего ход. Например, при ходе белых е6 окружается черная шашка е5. Ее переворачивают, и она становится белой.



Для понимания ситуации и примеров, описываемых в дальнейшем, их следует воссоздать на доске.

По мере развития игры количество шашек на доске растет и увеличиваются комбинационные возможности игроков. Так как окружение шашек разрешается осуществлять по диагоналям, вертикальным и горизонтальным рядам, удар можно нанести одним ходом сразу по восьми направлениям. Например, если белые занимают клетки a1-b3-b4-d2, а черные — b1-b2-c3-c4-d3, то ходом белых на d4 производится атака по трем направлениям, и

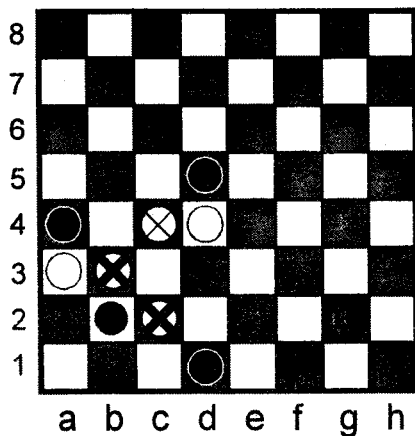
сразу переворачиваются четыре черных шашки — b2-c3-c4-d3.



От настоящей атаки надо отличать ложную, когда шашка противника не расположена на линии атаки, а попадает в окружение в результате переворачивания шашек, так сказать, вторично.

Для понимания этой часто встречающейся ситуации можно разобрать следующую позицию:

белые — a3-b3-c2-c4-d4;
черные — a4-b2-d5.



Ходом на d1 черные выигрывают две шашки: b3 и c2. После переворачивания оказывается в окружении двух черных шашек (b3 и d5) белая шашка c4. Но она не считается выигранной, так как это вторичное охватывание — «ложная атака»; удар производился не по тому направлению. Такие случаи в игре встречаются на каждом шагу, и игрокам следует безошибочно отличать их от настоящих охватываний.

Очень важно соблюдать в игре еще одно правило: от хода не отказываются, каким бы невыгодным он ни представлялся. Если есть свободные клетки для хода, он должен быть сделан. Если свободных клеток для хода нет, то ходы делает противник до тех пор, пока у другого игрока не появится возможность сделать свой ход.

Игра заканчивается, когда заняты все 64 клетки или когда обоим игрокам некуда ходить даже при наличии свободных клеток. Если шашки кончились у одного из игроков, он использует для игры шашки другого игрока. Деление запаса шашек в начале игры — чисто условная операция, поскольку неизвестно, сколько какой игрок выставит на доску шашек, а результат определяется по разности шашек разных цветов на доске. Ситуация в игре меняется неоднократно, и зачастую победа определяется последним ходом, поэтому бороться нужно до конца.

Тактические особенности игры состоят в необходимости занять сильные позиции. К ним, в первую

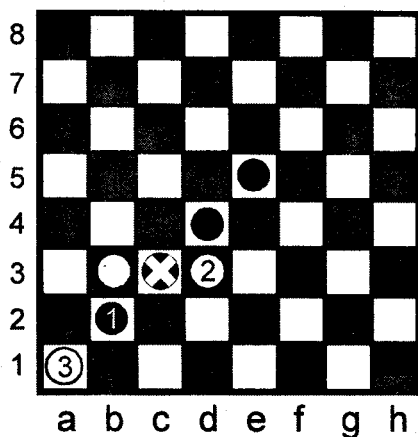
очередь, относятся клетки a1, a8, h1, h8. Шашки, находящиеся на этих угловых позициях, неуязвимы. Их нельзя охватить ни с какой стороны. Отсюда можно атаковать в трех направлениях, находясь в безопасности. Три занятых угла из четырех опытному игроку обеспечивают победу. Поэтому одна из стратегических задач — так организовать игру, чтобы прорваться на эти важные позиции.

Вторые по значению выгодные позиции — по кромкам доски. Они могут быть охвачены только вдоль кромки, в частности, из угловых клеток, и победы не гарантируют, но могут привести к определенному тактическому успеху, обеспечивая атаку по пяти направлениям. Важно при этом не попасть в «вилку», заняв, например, в результате ошибочного хода позицию a2 и a4. Если противник сделает ход на a3, он может охватить вашу шашку с обеих сторон и, самое главное, следующим ходом занять стратегически важную угловую клетку a1.

Для того, чтобы овладеть, очень нужными угловыми клетками, необходимо обеспечить подход к ним либо через примыкающие к ним клетки вдоль кромок доски, либо через клетки, образующие диагональ доски, хотя это достаточно рискованные ходы, например, как в ситуации «вилки», рассмотренной выше. Захват диагональных клеток b2, b7, g2, g7, пока есть возможность других ходов, не рекомендуется, это очень опасный ход. Например,

если черные заняли b2, а ранее ими же заняты c3, d4 и e5, то белым достаточно выбить из этой цепочки одну шашку (не b2), чтобы следующим ходом занять угол a1.

В общем случае невыгодно занимать клетки во втором ряду от кромок доски (вертикали b и g и горизонтали 2 и 7), так как это дает возможность противнику занять выгодные для игры клетки вдоль кромок или в углу. Вокруг этих клеток и происходит сложная комбинационная игра, определяющая исход партии. Все тонкости и тактические приемы



такой игры отрабатываются в процессе освоения.

СИДЖА

Доска для этой игры чертится на листе бумаги. Игровое поле — это квадрат 5x5 клеток. Шашки можно использовать обычные или нарезать из картона.

На первом этапе игры производится расстановка шашек. Шашки ставят поочередно на любое поле, кроме центрального (c3). За один ход партнеры должны ставить по две шашки. Когда все фигуры будут расставлены, останется свободным лишь одно поле — центральное. На этом заканчивается первый этап игры.

Если расстановку начинали белые, они должны начать и второй этап игры. Любую из своих шашек, стоящих на полях, которые

примыкают к центральному, белые могут передвигать на это поле (c3). Суть игры заключается в том, чтобы очередным ходом «сдвинуть» шашку противника двумя своими. Это можно сделать по вертикали, горизонтали или диагонали. Сдвинутые шашки противника необходимо снять с доски. Игра продолжается до тех пор, пока у кого-либо из партнеров останется только одна шашка. Новую партию разрешается начать и в том случае, если противник, оценив позицию, признает себя побежденным раньше, чем у него будет съедено одиннадцать шашек.

При удачной расстановке можно «съесть» сразу четыре-пять, а то

и больше шашек противника. В таком случае игра развивается стремительно. Через два-три хода доска, только что покрытая шашками, оказывается пустой.

Сделав ход и сняв зажатые шашки, не передавая очереди, можно сделать еще один ход. Если этим ходом снова удалось зажать шашку или несколько шашек противника, то разрешается сделать новый ход. Так игрок может ходить до тех пор, пока не будет возможности зажать чужую шашку. Тогда право хода получает другой игрок. Разрешается хо-

дить на любое соседнее поле: вперед, назад, вбок, по горизонтали, по вертикали и по диагонали.

Следует помнить, что шашки, которые оказались между двумя шашками противника во время расстановки, равно как и шашки противника, оказавшиеся между вашими, еще не дают права ни одному из игроков снять их с доски. Такое право возникает лишь в движении, начиная с первого хода.

Правила этой игры довольно простые, но они будут лучше усвоены, если вы несколько раз медленно разыграете пару партий.

КВАДРАТУРА

Пространственно-композиционная игра типа «Крестиков-ноликов». «Квадратура» развивает пространственное мышление и видение поля — умение взглядом охватить и оценить ситуацию на поле, заполненном шашками игроков, вычислить тенденцию к возможностям построения квадратов из шашек своих и противника и определить оптимальную стратегию. Поочередно делая ходы на доске 8×8 или меньшего размера, игроки устанавливают свои шашки таким образом, чтобы они не составили четыре угла квадрата в любом из мыслимых направлений на доске. При этом, стараясь избежать построения квадрата своими шашками, игрок стремится заставить противника поставить свою

шашку так, чтобы в совокупности с тремя другими его шашками они составили квадрат. Первый появившийся и замеченный игроками квадрат определяет проигравшего — автора этой фигуры.

Игра может вестись не на всей доске, а на ее части. Для полей 4×4, 6×6 и 8×8 возможно, соответственно, построение 20, 105 и 336 квадратов разного размера и расположения. Несмотря на большое количество возможных вариантов построения квадратов и, соответственно, трудность предусмотреть и предвидеть возможные тактические ходы, существует беспроигрышная стратегия при игре на полях 6×6 и 8×8 для черных.

Начинающий вторым игрок дублирует ходы белых относительно

но одной из двух осей симметрии игрового поля либо относительно центра доски. Осесимметричная стратегия: на ход а1 следует ход h1 или а8. Раз выбранная ось симметрии выдерживается всю игру. Центросимметричная стратегия: на ход а1 следует ход h8 и т.д. Игра при такой стратегии становится монотонной и неинтересной и применять ее следует разве что при необходимости обязательного выигрыша и отсутствии возражений партнера. На полях 5x5 и 7x7

эта стратегия неприменима ввиду отсутствия графических осей и центра симметрии.

По договоренности игру можно вести до полного закрытия поля шашками. Итоговым результатом будет разность квадратов, при их равенстве будет ничья. В этих, более сложных условиях, полностью можно проявить те качества, которые должна развивать игра: пространственное мышление, зрительную память и внимание.

ГО-БАН

В игре участвуют два игрока. Каждый получает по 12 шашек. Получивший белые шашки ставит одну из них на любой из квадратов доски. Затем точно так же выставляется в любом месте черная шашка, потом белая, и так далее по очереди.

Цель игры — выставить пять из своих шашек в ряд по прямой линии. Данная прямая линия может быть горизонтальной, вертикальной или направленной по диагонали.

Игрок, увидев, что его противник выставил три свои шашки в ряд по прямой линии, должен сейчас же возле них выставить в линию свою шашку. Если он этот момент пропустил, и противник выставил в ряд четыре шашки, то он уже будет не в со-

стоянии помешать выставить и пятую, так как не сумеет перекрыть ряд, действуя только с одного конца.

Когда противники выставили все свои 12 шашек, они по очереди начинают передвигаться, стремясь к той же цели — расположить пять своих шашек в ряд по прямой линии.

Передвигать шашки можно в любую сторону, но только на смежный квадрат, не занятый шашкой.

Каждая получившаяся комбинация из пяти шашек записывается (во избежание повторения) и приносит игроку одно очко. Выигрывает получивший первым десять очков, за выигрыш ему записываются еще три премиальных очка.

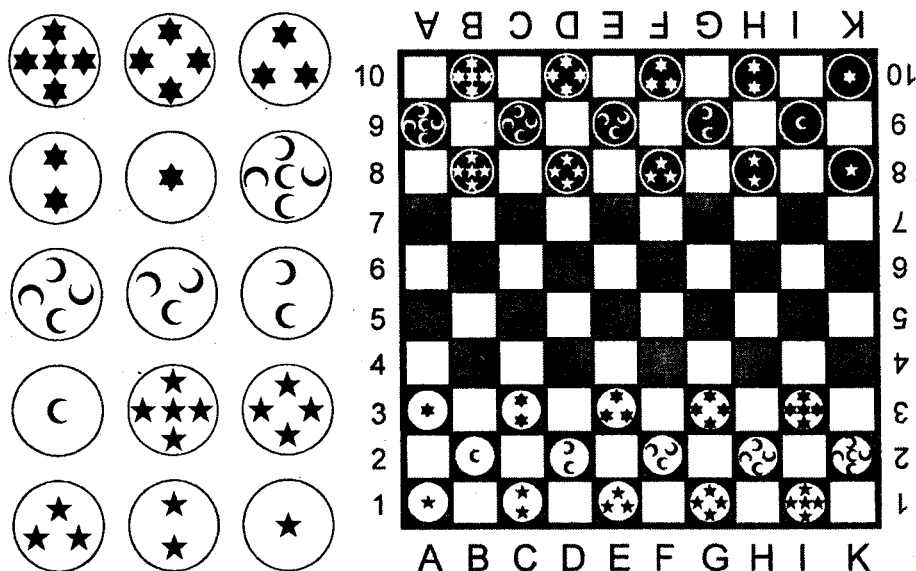
САЛЬТА

Эта увлекательная игра создана участниками шахматного турнира, который состоялся в Монте-Карло в 1900 году. Игра проводится на столеточной доске двумя разноцветными комплектами шашек по пятнадцать штук в каждом. На шашках каждого партнера имеются отличительные символы, изображающие луну, солнце и звезды в количестве от одного до пяти. Эти отличительные символы для белого и черного комплекта можно нарисовать краской или, если шашки деревянные, выжечь или вырезать.

По числу символов шашки устанавливаются на темных полях первых трех рядов на противоположных краях доски, как по-

казано на рисунке. Два игрока делают поочередно по одному ходу на одно поле вперед, назад или по диагонали. Разрешается также перескочить через шашку противника, если следующее за ней поле не занято. В этой игре прыжок через шашку противника вовсе не означает взятие ее в плен, потому что все шашки остаются на доске до конца игры.

За один ход иногда удается делать несколько прыжков через шашки противника, если для этого имеются благоприятные возможности, т. е. если за каждой шашкой противника есть свободное поле. В ходе игры может создаться ситуация, когда один из противников с намерением под-



ставит свою шашку партнеру и произнесет «сальта», что по-латыни обозначает «прыгай». В таком случае не остается другого выхода и следует перескочить через специально подставленную шашку. Однако существует правило: пока противник не предложил своему партнеру сделать прыжок, тот не обязан это делать. При очередном ходе вместо прыжка игрок может соответствующим продвижением своей шашки предохранить себя от угрожающей ему опасности, которую чаще всего вызывает преднамеренно обдуманная противником серия прыжков. Целью каждого игрока

являются возможно быстрое завоевание всеми полями, которые раньше занимал противник, а также расстановка своих шашек на каждом поле с теми же символами и в той же последовательности. Например, шашка, обозначенная одной звездочкой, должна находиться на поле там, где в начале игры на этом месте стояла шашка противника тоже с одной звездочкой, и т. д.

Первый, кому удалось занять первоначальный плацдарм противника в той же последовательности расстановки шашек с определенным числом символов, считается выигравшим партию.

ИГРЫ В ДОМИНО

Не каждый знает, что игра эта родом из Древнего Китая, где она называлась «Костяные таблички», и своим происхождением обязана еще более старой игре в кости. На китайских табличках, кстати, как и на костях, не было нулевого очка («мыло»). Оно появилось в Европе, куда домино завез венецианец Марко Поло. В начале этой игрой занимались

монахи, затем из Италии она перешла во Францию, в конце восемнадцатого века появилась в Англии.

Модификации домино с девятью или двенадцатью очками не получили распространения, очевидно, из-за их сложности. Обычный комплект состоит из 28 камней с количеством очков от нуля до шести.

СЛОВАРЬ

Бинго —

1) Игра в домино.

2) Дубль 0-0 («мыло») в игре бинго.

Дубль — камень с одинаковым числом очков на обеих половинках.

Криба — группа камней, не участвующих в игре, но учитывающихся при расчете.

«Мыло» — дубль 0-0.

«Рыба» — блокировка выкладки, когда на ее концах установлены очки, отсутствующие на руках у игроков.

«Секвенция» — в игре крибедж сочетание камней (не менее трех), которые можно расположить в порядке возрастания (1, 2, 3 или 5, 6, 7, 8 и т.д.), дает число очков, равное количеству камней.

Пара — два камня с одинаковыми очками (дает два очка). Королевская пара получается из пары прибавлением к ней третьего камня того же достоинства; двойная королевская пара получается при добавлении четвертого подобного камня к предыдущей комбинации (дает 12 очков).

ТРАДИЦИОННОЕ ДОМИНО

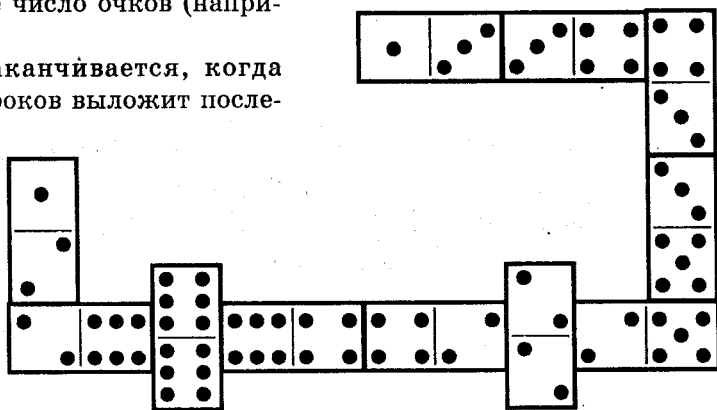
Играют от двух до четырех человек. Для двух сдают по семь камней, для трех или четырех — по пять. Остальные размещаются в закрытом резерве («базар»). Начинает игрок, выкладывающий дубль 6-6. Следующие игроки выставляют камни с соответствующими очками (см. рис.), а при отсутствии таковых тянут из резерва сколько потребуется.

Если вначале ни у кого нет дубля 6-6, игра начинается с дубля 5-5 и т. д. При отсутствии дублей заходят с камня, имеющего наибольшее число очков (например 6-5).

Игра заканчивается, когда один из игроков выложит после-

дний камень либо когда резерв весь выбран, а к выкладке нечего доложить (игра заблокирована — «рыба»).

Выигравшему в качестве выигрыша записывается сумма очков всех камней на руках проигравших. При блокировке, то есть «рыбе», выигрывает имеющий на руках наименьшее количество очков. В выигрыш ему в этом случае записывается разность очков. Игра продолжается до заранее условленного потолка — скажем, до ста очков.



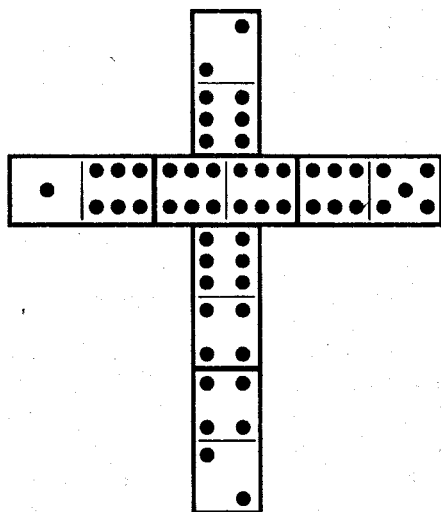
СЕВАСТОПОЛЬ

В игре участвуют четыре игрока. Они берут по семь камней.

Открывает игру дубль 6-6. При первых ходах каждый игрок обя-

зательно начинает одну из четырех сторон выкладки, как показано на рисунке.

В дальнейшем ходы делают произвольно. Выигрывает тот, кто первым выложит все камни, которые были на руках. Подсчет очков производится как и в традиционном варианте. Обычно игра ведется до ста очков.

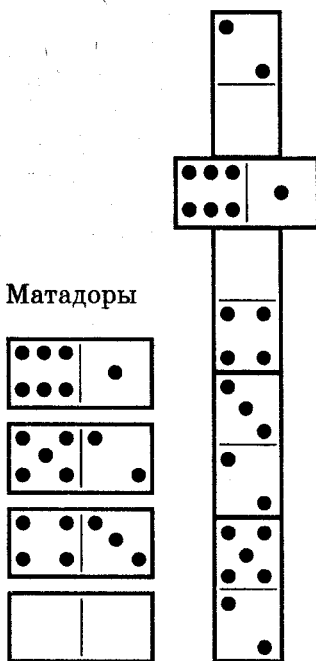


МАТАДОР

В игре могут участвовать два-три игрока, можно четыре. Для двух-трех игроков сдают по шесть камней, если в игре принимают участие четыре игрока — то пять. Основное правило этой игры, отличающее ее от других, — то, что сумма очков на приставляемых друг к другу половинках должна быть равна семи, т. е. к двойке можно приставить только пятерку, к тройке — четверку и т. д. К «мылу» (нулевая половинка) можно приставлять только один из четырех камней (матадоров), сумма очков на которых равна семи или нулю, а именно: 6-1, 5-2, 4-3, 0-0.

Матадоры, за исключением камня 0-0, можно класть и как обычные камни, вдоль выкладки.

Матадоры



В качестве матадоров они обязательно кладутся поперек, как показано на рисунке. Игра продолжается до окончания резервных камней, из которых каждый иг-

рок в свой ход может взять только один камень. Подсчет очков осуществляют как в традиционном домино. Играют до ста очков.

БЛИЦ

Играют от четырех до восьми игроков. Для четверых сдают по семь камней, для пятерых — по пять, для шестерых и семерых — по четыре, для восьмерых — по три камня. Оставшиеся камни в игре не участвуют. Начинают с

дубля 0—0 или ближайшего к нему. Каждый из игроков в свой ход может выложить сразу любое количество камней, даже все, — и в этом случае кончить игру. Выигрыш засчитывается как в традиционном домино.

ВТЕМНУЮ

В этой игре могут участвовать два, три и четыре игрока. Если играют два-три игрока, они получают по восемь камней, если в игре участвуют четыре игрока — по семь. Начинающего игру определяют жеребьевкой. Игроки не имеют права смотреть на свои камни. Начинающий открывает первый камень из своего пакета и выкладывает его. Следующий за ним игрок открывает свой правый камень, и если он не годится

для выкладки, закрывает его и кладет с левой стороны своего пакета. При этом он имеет право взять один камень из резерва и, не открывая, положить его с правой стороны своего пакета.

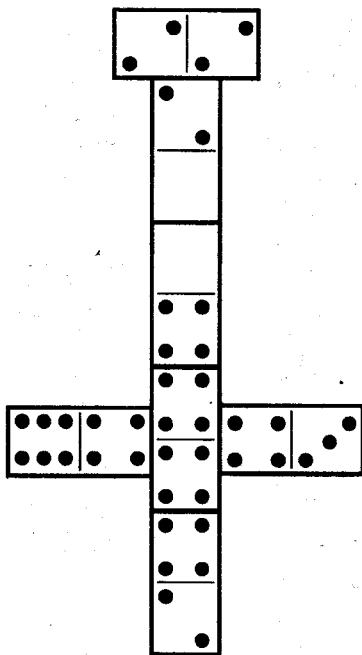
Свой пакет игрок должен открыть, когда в нем останутся три камня. В свой ход игрок может выложить все камни, если раскладка это допускает. Подсчет очков производят как и в традиционном домино.

МАГГИНС

Это английский вариант домино. Двое игроков берут по семь

камней. Если играют трое или четверо, то раздают по пять камней.

Начинающего игру определяют по жребью. Он начинает игру с любого камня. Первый же появившийся в раскладе дубль открывает четырехстороннюю цепочку, а дальнейшие кости пристраиваются не только справа и слева, а также сверху и снизу, как показано на рисунке. Очки в этой игре начисляются, когда сумма на свободных половинках кратна пяти. За каждую пятерку игроку засчитывается пять очков. Дубли, кроме первого, игрок укладывает вдоль и поперек — так, как ему выгодно. За окончание игры он получает десять очков. При заблокированной выкладке тот, кто имеет наименьшее количество очков, выигрывает такое число очков, которое равно разности между его очками и суммой очков остальных игроков, округленной до пяти. Обычно играют до двухсот очков.



БЕРГЕН

Если в игре участвуют два-три игрока, то они получают по шесть камней, если четыре — по пять. Игра начинается с «мыла» либо ближайшего дубля, а при отсутствии дублей — с минимального камня (0-1 и т.д.).

Очки игрокам начисляются в процессе игры. Так, например, заходящий с дубля получает два очка. Кроме того, игрок получает два очка каждый раз, когда выложенный им камень по числу очков на свободной половине камня совпадает со свободной половиной на другом конце выкладки. Дубли всегда кладутся

вертикально, перпендикулярно выкладке. Игрок может заработать три очка, если выкладка на одном конце кончается дублем, а с другой стороны половинкой камня с тем же числом очков, что и в дубле.

При необходимости игрок может прикупить в резерве один камень. Последние два камня резерва участия в игре не принимают.

Если игрокам нечем ходить, а в резерве остались эти два закрытых камня, игра заблокирована. Игрок, не имеющий на руках дублей, получает два очка. Если дублей нет ни у кого, два очка по-

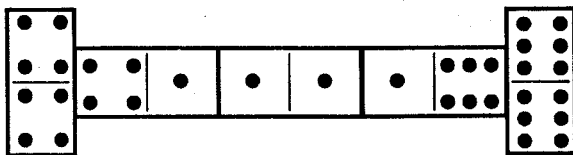
лучает игрок с наименьшей суммой очков на руках. Если дубли есть у всех, два очка получает владелец наименьшего дубля. Два очка получает также игрок, изба-

вившийся первым от всех камней до блокирования партии. При двух игроках игра обычно продолжается до пятнадцати очков, при трех и четырех — до десяти.

ПЯТЕРНОЕ ДОМИНО

Эта игра отличается от предыдущей тем, что игрок каждый раз получает очки, если сумма очков двух половинок на концах выкладки кратна пяти. Игрок может заработать до четырех очков сразу, когда на концах выкладки

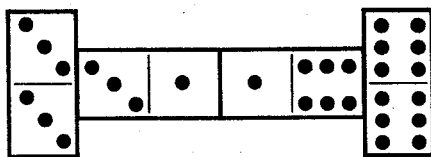
лягут камни 4-4, 6-6 — дубли четверок и шестерок.



ТРОЙНОЕ ДОМИНО

Камни раздают так же, как и в игре «Берген», а подсчет очков и порядок игры — как в пятерном домино, с той лишь разницей, что число очков на камнях должно быть кратно трем. За один ход можно заработать до шести очков. Если играющих двое — игра продолжа-

ется до 33 очков, а при большем количестве играющих — до 22.



БИНГО

Каждый из игроков берет по семь камней, остальные находят-ся в резерве. Начинающий игру определяется по жребию. Его про-

тивник открывает крайний камень из резерва, старшая половина которого и определит козырную масть (от шестерки до «мы-

ла»). Из резерва этот открытый камень забирается в последнюю очередь.

Нулевая масть («мыло») — наивысшая, каждое «мыло» ценится в семь очков. Камень 0—0 всегда является козырным и называется «бинго». Если козырная масть — нулевая, «бинго» оценивается в 28 очков, в противном случае — в четырнадцать. Когда в розыгрыше кто-то перебивает «бинго» (козырной дубль), получает за это одно большое очко.

Козырной дубль, независимо от масти, всегда считается за 28 очков, остальные козыри ценятся по своей сумме очков, считая всегда семь очков за «мыло». Кроме козырей, в розыгрыше участвуют премиальные камни, не зависящие от вида козырей, — это все дубли (стоимость равна числу их очков), а также камни 6—4 и 3—0. Каждый из этих камней ценится в десять очков.

Таким образом, если козыри — «мыло», шестерки, четверки или тройки, премиальных камней четырнадцать штук. Если козыри — пятерки, двойки или единицы, то премиальных камней пятнадцать штук.

Количество очков, заключенных во всех камнях, совокупно зависит от козырной масти: при козырном «мыле» — это 143 очка, при единице — 135, при двойке — 138, при тройке — 131, при четверке — 134, при пятерке — 147, при шестерке — 140.

Начинающий игру ходит с любого камня, его противник кла-

дет свой, взятка достается положившему старший камень. Класть масть на масть или козыря на козыря не обязательно. Выигравший взятку пополняет свои камни из резерва, за ним делает это его противник. Следующий заход принадлежит взявшему взятку. При равенстве участвующих во взятке камней взятка достается начинавшему игроку.

Максимальное число очков, необходимое для выигрыша, набирается за счет премиальных камней во взятках и количества взяток, а также за счет взятия козырного дубля дублем «бинго» и объявления дублей, имеющихся на руках.

Игрок, заходящий с какого-либо дубля, может объявить, сколько дублей у него на руках вместе с тем, с которого он заходит, и, следовательно, получает: за два дубля — 20 очков, за три — 40, за четыре — 50, за пять (король) — 60, за шесть (император) — большое очко, за семь (непобедимый) — три больших очка.

Очки за заявленные дубли записываются игроку в том случае, если он при этом берет взятку. Игрок повторно может получить очки, заявив количество оставшихся у него дублей (уже меньшее на единицу) и выиграв очередную взятку.

После того, как все камни из резерва разобраны, условия розыгрыша меняются. Теперь при взятии игроки обязаны класть камни, совпадающие со старшей половиной заходящего камня, и

класть козыри на козыри. Существует также правило игры в масть с младшей половинкой заходящего камня. Например, если заходящий камень — 6-2, а козыри четверки, надо класть камень с шестеркой, если ее нет — камень с двойкой, а если нет ни шестерок, ни двоек, тогда можно перебивать козырем.

В любой момент игрок, делающий ход, может перевернуть замыкающий козырной камень резерва. Это означает, что резерв закрыт (даже если в нем остались камни). Игра продолжается по правилам, принятым для разобранного резерва. Закрытие игры означает также, что сделавший этот шаг игрок обязуется взять в розыгрыше не менее 70 очков. По результатам розыгрыша один из игроков зарабатывает так называемые большие очки: за получение 70 и более очков в розыгрыше — одно боль-

шое очко; если противник получил менее 20 очков — два больших очка; если противник не взял ни одной взятки — три больших очка.

После закрытия игры закрывающий игрок, заработавший 70 и более очков, получает одно, два и три больших очка в зависимости от количества очков, заработанных противником. Если же он этих 70 очков не набрал, его противник выигрывает два больших очка, а если к этому моменту (закрытия игры) он не взял ни одной взятки, то получает три больших очка. Если противник после закрытия игры сам наберет 70 очков, то получает за них одно большое очко.

По договоренности игра заканчивается, когда один из партнеров наберет семь или восемь больших очков. Игра прекращается в момент получения одним из игроков последнего выигранного большого очка.

СОРОК ДВА

Эта игра изобретена в США в конце XIX века. Данная игра является парной для четырех игроков, каждый из которых получает по семь камней. Ознакомившись с камнями, игроки предлагают свою игру, пасуя или называя количество очков, которое они обязуются взять, но не менее тридцати. Свое предложение игрок делает только один раз, причем оно должно превышать предложение предыдущего игрока

не менее, чем на одно очко. Обязательство взять 42 очка означает, что игрок собирается взять все взятки и премиальные камни на втором этапе игры — розыгрыше. Если игрок называет 84 очка, то это означает, что он также обязуется собрать все взятки и премиальные камни, перебивая игру у назвавшего 42 очка. Если же он заказывает 168 очков, то должен переиграть назвавшего 84 очка.

Премиальными считаются камни, сумма очков в которых равна пяти или десяти: 6-4, 5-5, 5-0, 4-1, 3-2. В сумме за них записывают 35 очков, за каждую взятку — по одному очку, а максимальная сумма очков — 42.

Розыгрыш начинается ходом игрока, который назвал наибольшее количество очков. Он же объявляет козырные камни. Эти камни могут быть любыми — от шестерки до «мыла». Таким образом, в каждом розыгрыше участвуют семь козырных камней, некоторые из которых являются также и премиальными. К выложенному первым игроком камню каждый следующий игрок добавляет свой. Ходят обязательно в масть: на козыря кладут козыря, по остальным же камням обязательно совпадение старших половинок. Например, на камень 5-3 надо класть камень 5-1 (а не 3-4). Если отсутствует камень с необходимым количеством очков, можно перебить взятку козырем, но это не обязательно. Взятку получает игрок, положивший в нее самый старший козырь или перебивший взятку козырем. При взятке без козырей ее берет тот игрок, который положил самый старший камень.

После окончания розыгрыша подсчитывают число очков, которые получила каждая из сторон. Та пара, которая заказала игру и получила заявленное или даже большее число очков, записывает на свой счет фактически полученное число очков, как и ее противники. Если же заявленное количество очков не было набрано, то данной паре не записывается ничего, а противная сторона записывает на свой счет фактически выигранные ею очки плюс очки, которые были заявлены и не набраны той парой, которая заказала игру.

Заказ 42 очков равносильен при подсчете после розыгрыша заказу 84 или 168 очков. Если сторона, заказавшая игру на 42, 84 или 168 очков, получила при розыгрыше только 42 очка, то она записывает себе эти 42 очка. Если же, заявив 42, 84 или 168 очков, она не набрала при розыгрыше 42 очков, противники записывают себе фактически выигранные ими очки плюс соответственно 42, 84 или 168 очков, заявленных другой стороной.

Сторона, первой достигшая или превысившая цифру 250 очков, выигрывает всю игру. Если же обе стороны превысят эту цифру, выигрывает сторона с большим количеством набранных очков.

КРИБЕДЖ

Это английская игра. Двум игрокам сдается по шесть камней,

которые оцениваются по сумме очков: 6-2 — восьмерка, 0-1 —

единица и т. д. При игре в крибедж формируется криба из четырех камней, открывается дополнительный камень — стартовый, проводятся розыгрыш и показ («хваленка»). Играющие поочередно выкладывают камни и получают очки за пары, королевские пары, двойные королевские пары (камни одного достоинства), за секвенции и камни, идущие в последовательности по их достоинству (стриты, например, 6, 7, 8, 9 или 0, 1, 2, 3), за 15, за 31 и за последний камень:

- за пару** — 2 очка; когда выкладывается камень того же ранга, что и выложенный перед этим;
- за королевскую пару** — 6 очков за выложенный третий камень того же ранга, что и два предварительно выложенных;
- за двойную королевскую пару**, когда выложен четвертый камень того же ранга, как королевская пара, выложенная ранее, — 12 очков;
- за секвенцию** — выкладку нескольких камней, которые в совокупности составят последовательность; за последовательность записывается сумма очков по количеству входящих в нее камней, но не менее 3 очков.

В отличие от пар, королевских и двойных королевских, секвенцию могут составить выложенные поочередно камни, которые по последовательности выкладки не совпадают, а только дают возможность составить подобную

секвенцию, например, 5, 4, 7, 6 или 10, 9 и т. д. Секвенции из трех камней, за которые три очка получает тот, кто положил третий камень, будут последовательно уложенные 3, 4, 5 или 5, 4, 3, а также 3, 5, 4 или 4, 5, 3.

Если следующий игрок добавит к секвенции из трех камней соответствующий четвертый камень, то он получает 4 очка за четырехкаменную секвенцию. Это будут сочетания 3, 4, 5, 2 или 5, 4, 3, 2, а также 3, 5, 4, 2 или 4, 5, 3, 2; кроме того, все перечисленные выше с шестеркой вместо двойки (3, 5, 4, 6 и т. д.)

Четырехкаменная секвенция не обязательно образуется четвертым камнем из трехкаменной секвенции, а может быть образована, например, из последовательности 2, 3, 5 (не секвенцией) добавлением четверки — 2, 3, 5, 4.

Подобным же образом могут быть образованы секвенции пяти- и шестикаменные секвенции, например, 2, 3, 1, 4, 5, 6 или 2, 3, 1, 6, 5, 4. За «пятнадцать» — за последний камень, выложенный игроком к предыдущим, который в сумме с ними даст 15 очков, игрок получает 2 очка.

За «тридцать один» — за последний камень, который при суммировании очков даст 31 очко, игрок, выложивший этот камень, получает два очка. Это весьма многочисленные сочетания камней. Они составляются так же, как и сочетания на 15 очков.

За последний камень записывается одно очко.

Когда игрок не может выложить очередной камень, чтобы не превысить 31 очко, он должен заявить: «Дальше!» Если же его партнер может добавить к выкладке еще один камень (например, 1, 2, 3, 4 или 5), то он получает одно очко за последний камень.

Если партнер добавляет камень, образуя 31 очко, то он получает за это 2 очка. За последний камень в этом случае он не получает ни одного очка. В ходе игры после восклицания «Дальше!» партнер может получить одно очко, добавляя камень с условием, что сумма очков не превысит 31 очко.

Розыгрыш кончается, когда одному из партнеров удастся набрать 31 очко, либо когда оба партнера скажут: «Дальше!», если они не могут положить ни одного камня.

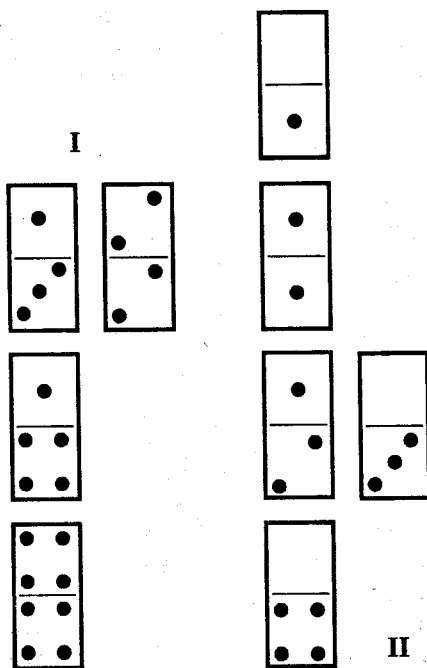
Второй этап игры — показ камней — начинает противник сдающего. Он хвалится камнями, выложенными им на стол и оставшимися на руках, а также стартовым камнем. Очки он получает за комбинации, которые может образовать из этих четырех камней:

за «пятнадцать» — как при розыгрыше, 2 очка за каждый состав, дающий 15 очков;

за пары, королевские пары, двойные королевские пары и секвенции, включая в них стартовый камень, — как при розыгрыше, за каждый из возможных составов.

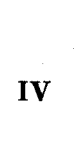
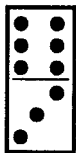
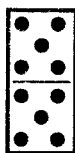
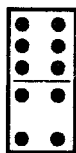
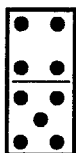
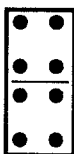
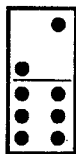
Если стартовый камень — дубль, противник начинающего

игру получает одно очко. Игра идет до 61 очка, в двойной партии — до 121 очка. При показе, в отличие от розыгрыша, можно заработать очки и за масть: за три камня одной масти — три очка, за четыре камня одной масти — четыре очка. Очки за масть камней, находящихся в крибе, не начисляются. Исключением является ситуация, когда стартовый камень вместе с камнями, находящимися в крибе, образуют пятикаменную масть. За это засчитывается пять очков. Образцы секвенций, составленных из камней домино, представлены на рисунке. На рисунке I — две секвенции по три камня — 6 очков, II — две секвенции по четыре камня — 8 очков, III — три секвенции по три камня — 9 очков, IV — четыре секвенции по

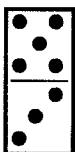
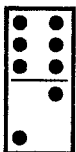




III



IV



три камня — 12 очков (среди этих секвенций попадают пары и пятнадцатки).

После подсчета очков партнера производится подсчет очков сдающего. Подсчет производится в два этапа. В первом участвуют стартовый камень, камни, выложенные игроком на стол и нахо-

дящиеся на руках (всего четыре камня, так же, как и у партнера). На втором этапе — подсчет очков ранее закрытого криба и стартового камня, всего пять камней. Сдающий записывает себе сумму очков, полученных на обоих этапах подсчета.

На этапе розыгрыша и подсчета существуют возможности заработать дополнительные очки, а именно: при раздаче камней противнику сдающего сразу записываются три очка — для выравнивания шансов, поскольку сдающий получает добавочные очки за крибу. Игра заканчивается в любой момент при достижении одним из игроков суммы в 61 очко, поэтому очки надо подсчитывать на каждом этапе игры.

ИГРЫ В КОСТИ

Игра в кости очень древняя. Игральная кость — кубик с цифрами от единицы до шестерки,

которые нанесены на грани кубика и расположены таким образом, что сумма их равна семи.

ПОКЕР I

Для игры необходимо иметь пять игральных костей. На каждой грани кости указано ее достоинство — 1,2,3,4,5,6, а сумма противоположных граней всегда равна семи. Цель игры — выполнение определенных фигур с максимальным количеством очков. В игре могут участвовать не менее двух человек.

Кости выбрасывают из рук или из любого стакана на ровную поверхность. Игру начинает тот, кто выбросил с одной попытки большее количество очков.

Набор фигур состоит из двух программ — обязательной и произвольной.

Обязательная:

единицы, двойки, тройки, четверки, пятерки, шестерки.

Произвольная:

одна пара (1п) — две кости одного достоинства;

две пары (2п) — две кости одного достоинства и две кости другого достоинства;

любая тройка (3) — три кости одного достоинства;

малый стрит (LS) — пять костей достоинством 1,2,3,4,5;

большой стрит (BS) — пять костей достоинством 2,3,4,5,6;

фул (F) — две кости одного достоинства и три кости другого достоинства;

каре (C) — четыре кости одного достоинства;

покер (P) — пять костей одного достоинства;

шанс (Sh) — пять костей любого достоинства.

Выполнение фигур начинается с обязательной программы. Фигуры произвольной программы можно выполнять только после окончания обязательной. Порядок выполнения фигур — произвольный. При каждом ходе игрок имеет право на три попытки для выполнения одной из фигур. После первого броска он оставляет кости, необходимые для заду-

Пример заполнения (игрок D):

- 1: выбросил три единицы (+);
 2: выбросил четыре двойки (+2);
 3: выбросил три тройки (+);
 4: выбросил четыре четверки (+4);
 5: выбросил две пятерки (-5);
 6: выбросил три шестерки (+).

Промежуточный итог: $(2+4-5)+50=51$.

1п: выбросил две шестерки с первого броска $((6+6) \times 2=24)$;

2п: выбросил две единицы и две тройки $((1+1)+(3+3)=8)$;

3: выбросил три четверки $(4+4+4=12)$;

LS: выбросил комбинацию с первого раза $(15 \times 2=30)$;

BS: выбросил комбинацию с первого броска $(20 \times 2=40)$;

F: выбросил две шестерки и три пятерки с первого раза $((6+6+5+5+5) \times 2=54)$;

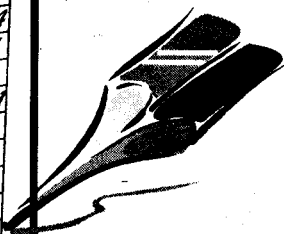
C: не выбросил;

P: не выбросил;

Sh: выбросил две шестерки, пятерку и две четверки $(6+6+5+4+4=25)$.

Итого: $51+24+8+12+30+40+54+25=244$.

	A	B	C	D
1	-1	+	-2	+
2	-4	+	+	+2
3	+	+6	+3	+
4	+4	+	+8	+4
5	+	+	-10	-5
6	-18	-6	+	+
Промежуточный итог	-19	50	-1	51
1п	10	12	16	24
2п	18	22	44	8
3	15	-	-	30
LS	-	20	20	40
BS	27	-	28	54
F	24	-	16	-
C	110	70	-	-
P	21	22	28	25
Sh	236	214	166	244
Итого				



Сумма итогов:

$$236+214+166+244=860.$$

Среднее

(сумма итогов делится
на число игроков):
 $860:4=215$.

Выигрыш игрока A = $236-215=+21$.

Проигрыш игрока B = $214-215=-1$.

Проигрыш игрока C = $166-215=-49$.

Выигрыш игрока D = $244-215=+29$.

манной фигуры, а в следующих попытках выбрасывает оставшиеся для получения желаемого результата. При любой из трех попыток можно начинать выполнение другой фигуры в зависимости от ситуации. После каждого хода обязательной программы могут возникнуть следующие варианты:

1. Выпали три кости одного достоинства — тогда в соответствующей клеточке специальной таблицы ставится знак, отмечающий выполнение фигуры.

2. Выпало менее трех костей одного достоинства — в таблицу заносится отрицательный результат, равный числу костей, недостающих до трех, умноженному на их достоинство (при двойках — на два, при тройках — на три и т.д.).

3. Выпало более трех костей одного достоинства — в таблицу записывают положительный результат, равный числу костей больше трех, умноженному на их достоинство.

4. Не выпало ни одной кости нужного достоинства — тогда в таблице указывают отрицательный результат, равный достоинству желаемой кости, умноженному на три.

После окончания обязательной программы подводится промежуточный итог. Очки каждого игрока суммируются. Если итог равен нулю или больше его, то добавляется премия — пятьдесят очков.

При выполнении фигур произвольной программы с первого броска сумма очков ее удваивается, кроме шанса. Если при выполнении хода не удалось выполнить фигуру, то, по желанию игрока, в таблице вычеркивается любая, уже записанная. При выполнении покера дается премия — пятьдесят очков.

Игра заканчивается заполнением всех клеточек таблицы (смотрите пример).

Очки каждого из игроков суммируются, далее производится обычный расчет.

ПОКЕР II

Все выполняемые фигуры аналогичны фигурам первого варианта игры. При каждом ходе игрок имеет право на три попытки выбрасывания костей нужной фигуры, но при выполнении ее с первой или второй попытки количество неиспользованных по-

пыток постепенно накапливается. Эти накопленные попытки можно использовать при очередном ходе.

Игра начинается тоже с выполнения фигур обязательной программы. Фигура считается выполненной, если выпало не менее

трех костей одного достоинства. Тогда эта фигура просто вычеркивается, подсчет очков не ведется.

Произвольная же программа отличается тем, что за каре (С) дается премия — тридцать очков, за покер (Р) — пятьдесят очков. Игроки получают очки в этой программе точно в соответствии с достоинством костей, из которых выполнены фигуры.

Когда один из игроков выполняет все фигуры, игра заканчива-

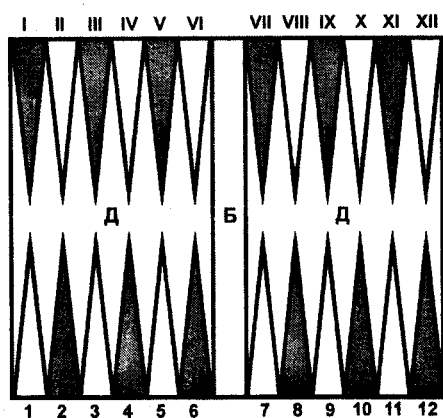
ется. Затем, если выигравший начинал игру, остальные игроки делают свой последний ход.

С отрицательным знаком записываются все невыполненные фигуры. Цена неиспользованной попытки равна трем очкам. Далее суммируются очки произвольной программы и сумма очков за неиспользованные попытки. Дальнейший расчет производится так же, как и в предыдущем варианте игры.

ИГРЫ НА ДОСКЕ С КОСТЯМИ, ШАШКАМИ И ФИШКАМИ

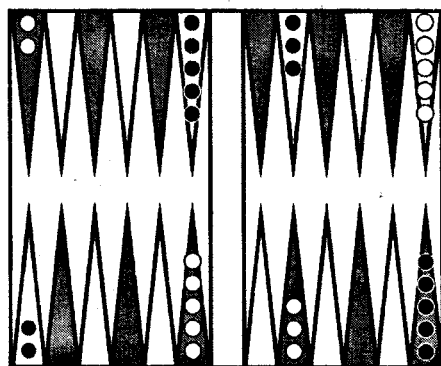
ТРИКТРАК (НАРДЫ)

Для игры необходимы: специальная доска, 15 белых и 15 черных шашек, а также две игральные кости.



На каждой стороне доски находятся 12 так называемых линий — треугольных полей, белых и черных. На рисунке они обозначены римскими и арабскими цифрами.

Между двумя половинками доски находится борт Б. Пространство между линиями — двор Д. Линии 1-6 называют домом белых, линии I-VI считают домом черных. В традиционном варианте триктрака (коротких нардов) белые шашки на доске расставляются так, как показано на рисунке. А именно: две — на линии I, три — на линии 8, по



Размещение шашек

пять — на линиях XII и 6. Черные шашки ставят следующим образом: две — на линии I, три — на линии 8, по пять — на линиях XII и 6, т. е. черные и белые расставляются симметрично друг против друга.

Право первого хода определяется бросанием кости: кто выбросит больше очков, тот и начинает. Игроки поочередно бросают по две кости и передвигают свои шашки в соответствии с выпавшими очками в направлении своих домов. Белые двигаются в направлении I—XII—12—1; черные — в направлении 1—12—XII—I. Выпавшими очками игрок распоряжается по своему усмотрению. Например, выбросив 3 и 6 очков, можно двумя шашками ходить на три и шесть линий соответственно, либо одной шашкой на три, а затем на шесть линий, либо сначала на шесть, а уже потом на три.

Выпавший при бросании костей дубль означает право ходить дважды: при дубле 3 можно ходить одной шашкой четыре раза на три линии, либо один раз четырьмя шашками на три линии, либо другим подходящим способом.

По правилам игры, нельзя ставить шашки на линию, занятую двумя или более шашками противника. Если на линии находится одна шашка противника, то эту линию можно занять. При этом шашка противника сбивается и переходит на борт. Когда хоть одна шашка игрока находится на борту, он не имеет права делать ходы

на доске, пока не снимет эту шашку, бросая кости в свой ход. Снятая шашка ставится на линии дома противника, если они свободны. На линии, занятые двумя или более шашками другого игрока, выставлять шашки с борта нельзя.

Когда все шашки находятся в своем доме, игрок может при очередном броске костей выводить свои шашки на двор. Выведенные шашки в игре уже не участвуют. Если, например, на костях выпало шесть и два очка, то выводятся шашки с шестой и второй линий. При отсутствии на данной линии шашек ход может быть использован для передвижения шашек внутри дома на более удобные позиции для последующего выведения из игры. Так, при том же броске шесть и два очка на костях можно, убрав шашку с шестой линии, переставить на две линии шашку с шестой, пятой или какой-либо другой линии. При этом выпавшие очки должны быть использованы точно по назначению: если выпало пять очков, нельзя передвигать шашку на четыре линии. Если игрок не может произвести ход, выпавший на костях, он должен отказаться от него полностью или частично, используя те выпавшие очки, на которые может передвинуть свои шашки. Исключение составляют броски костями для вывода шашек из своего дома на двор. Если на костях выпал, например, дубль шесть или дубль пять, а на этих линиях шашек уже нет, тогда выводятся четыре шашки со следующих линий.

Партию выигрывает тот, кто первым вывел свои шашки на двор. Если противник при этом не успел вывести ни одной шашки, выигрыш считается двойным (в отечественном варианте такая ситуация называется «марсом»),

а если противник не все свои шашки завел в свой дом, выигрыш считается учетверенным. Если противник имеет в момент окончания игры сбитые шашки на борту, выигрыш считается восьмикратным.

ТУРЕЦКИЙ ТРИКТРАК

Эта игра отличается от предыдущей расстановкой шашек и количеством костей.

Шашки ставятся следующим образом: пять белых должны стоять на линии один в доме белых, шесть — на линии XII в доме чер-

ных. Черные шашки располагаются симметрично.

Для этой игры используются пять костей одновременно без учета дублей. Все остальные правила используются без изменений.

ГОЛЛАНДСКИЙ ТРИКТРАК

В этой игре все шашки вводятся в игру с борта. Игроки поочередно бросают кости и начинают делать ходы только тогда, когда

все шашки игрока сняты с борта. Далее игра проводится по общепринятым правилам.

ЖАКЕТ

Это вариант триктрака, получивший широкое распространение в Англии и Франции в XIX веке. Эта игра отличается начальным расположением: все белые

шашки расставляются на линии I дома черных, а все черные шашки — на линии I дома белых.

Остальные правила идентичны традиционным.

ДЛИННЫЕ НАРДЫ

Это отечественный вариант игры, который не предусматривает сбивания шашек и выставления их на борт. Он носит назва-

ние «Длинные нарды», все остальные правила игры используются без изменений.

МАТАДОР

В этой игре применяются все правила «Жакета», пока один из игроков не выбросит на костях очки 4–3, так называемый матадор. После этого игрок делает ход в соответствии с этими очками, затем ход в соответствии с любым

выбранным дублем (четыре, шесть, пять и т. д.). Потом он снова бросает кости для своего внеочередного хода. Далее игра продолжается по общепринятым правилам до следующего выпадения матадора.

РУССКИЙ ТРИКТРАК

В этой игре все шашки (белые и черные) вводятся в игру с борта, причем вводятся в дом белых. Далее все они передвигаются в

одном направлении 1–12–XII–I в дом черных и выводятся на двор из дома черных. Остальные правила остаются без изменений.

ЗМЕЙ

Это разновидность «Триктрака», созданная и очень известная в США.

Черные шашки располагают следующим образом: две шашки на линии I, три — на линии VIII и по пять — на линиях 12 и VI, как в традиционном варианте.

Белые шашки расставляют по две на линиях I, II, III, а девять располагают на борту.

Играющий белыми шашками обязан ввести все свои шашки в игру с борта, а затем уже делать ходы по обычным правилам.

ИСЛАНДСКИЙ ТРИКТРАК

Этот вариант «Триктрака» носит название «Погоня». В нем делается следующая расстановка шашек: шесть белых шашек — на линиях 1–6 и шесть черных — на линиях I–VI. При бросках костей учитываются только единица, шестерка и дубли.

Дубль шесть дает право на удвоение хода (четыре раза по шесть), прочие дубли такого права не имеют и не удваиваются. После выбрасывания дубля игрок повторяет бросок, пока на костях не выпадут разные очки.

Шашки, белые и черные, передвигаются по доске против хода часовой стрелки до тех пор, пока все шашки одного из игроков не будут сбиты.

Когда на доске у одного из игроков останется последняя шашка, правила игры для него изменяются. Этот игрок должен завести свою шашку в ближайший угол доски (линии 1, 6, 7, 12, XII, VII, VI, I). Из этого угла данная шашка передвигается только при выбрасывании очков один или шесть (дубли один и шесть дают право на два хода, как обычный дубль). При выбрасывании единицы шашка передвигается в ближайший угол, при выбрасывании шестерки — через угол. Сбить эту шашку можно только в углу, если она не стоит при этом между шашками противника. Например, нельзя сбить шашку на линии 1, если шашки противника расположены на линиях I и 2.

ГО

Это игра, которая родилась в Китае в 2500–2300 гг. до н.э., получила название «Го» в Японии в VIII веке нашей эры. Только в конце XIX века она попала в Европу. Зато сейчас во всех странах есть любители этой древней игры. Они издают журналы и книги, объединяются в клубы, устраивают состязания. Для этой игры необходима специальная доска (см.

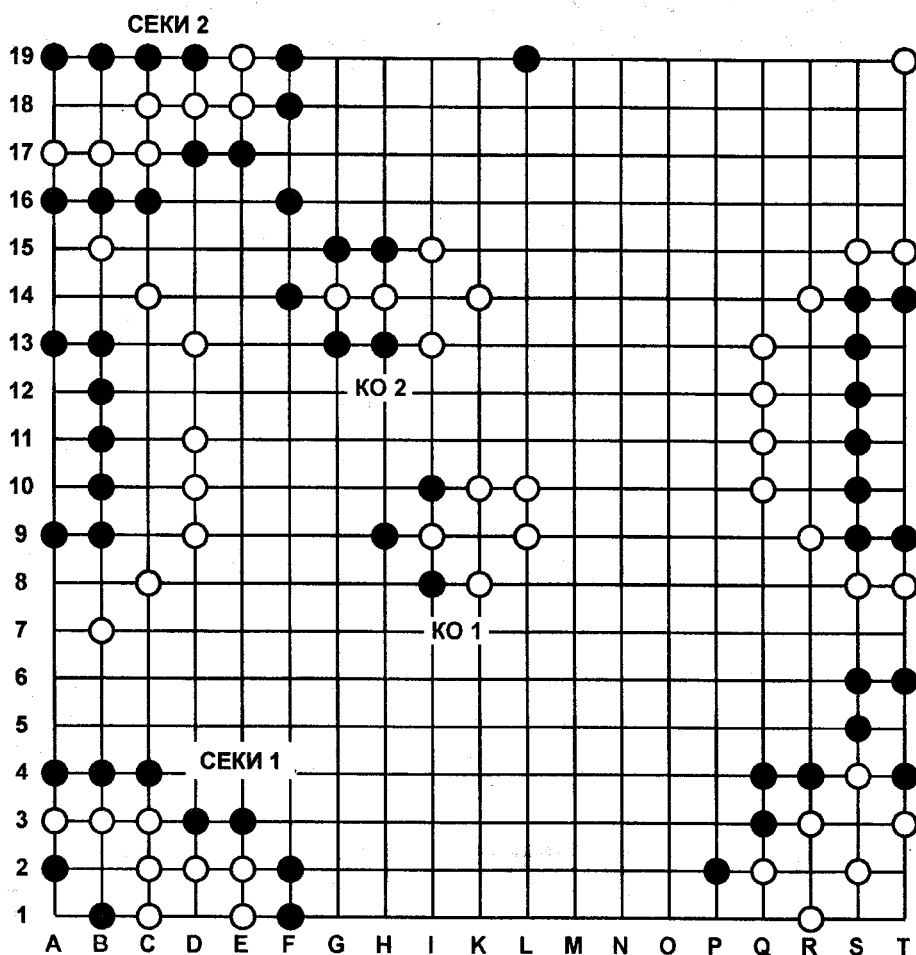
рисунок), которая имеет 19 горизонтальных линий, обозначенных цифрами 1, 2, 3 ... 19. На этой доске имеется и девятнадцать вертикальных линий, обозначенных буквами A, B, C ... T. На такой доске имеется 361 точка пересечения этих линий, иначе называемых пунктами, которые используются для установки 180 белых и 180 черных камней (шашек,

фишек). Такую доску можно сделать самим.

Обычно начинают игру черные фигуры. Игроки поочередно устанавливают их на доске по одной. Целью игры является завоевание максимального пространства доски, точек пересечения на доске путем выкладывания цепочек из своих фигур, которые при этом должны окружить и сбить фигуры противника.

Цепочка образуется установкой фигур на соседних пересечениях по горизонтали и вертикали, только не по диагонали. Две фигуры, которые составляют элементарное звено такой цепочки, соединяются друг с другом горизонтальной или вертикальной чертой. Число фигур в цепочке не ограничивается.

Для каждой фигуры или цепочки существует понятие «дамэ»,



т.е. свободы. Фигура имеет свободу, если хотя бы один соседний пункт пересечения линий свободен. У свободной фигуры может быть от четырех до одного «дамэ». На приведенном рисунке фигура t19 имеет два «дамэ», фигура l19 — три, а f16 — четыре. Белая фигура i9 имеет одно «дамэ», благодаря соседству черных фигур. Фигура g3 имеет два «дамэ», два других заняты фигурами противника.

Цепочка из черных фигур a9, b9–b13, a13 имеет двенадцать «дамэ». Отдельные фигуры или группы фигур могут быть безвозвратно отрезаны друг от друга фигурами противника, т.е. окружены. Если какая-нибудь фигура или группа фигур будет целиком окружена фигурами противника так, что не будет иметь ни одного «дамэ», то эти фигуры считаются убитыми. Их снимают с доски, и они становятся собственностью того, кто их сбил, и используются при окончательном подсчете.

Следует разобрать несколько типичных ситуаций, изображенных на рисунке. Если поставить черную фигуру на пункт k9, то белая фигура на пункте i9 считается сбитой, так как не имеет «дамэ». Единственный свободный пункт занят противником. То, что черную фигуру ставили на позицию, где у нее не было ни одного «дамэ», объясняется правилами игры — преимуществом атакующего.

После снятия атакующей белой фигуры на пункте i9 черная

фигура приобретает одно «дамэ». Нельзя делать самоубийственный ходы. Например, если пойти белой фигурой на пункт t5, не имея «дамэ» и не освободив себе для «дамэ» пункт от черной фигуры, то белая фигура подлежит снятию. Следовательно, можно ставить фигуру на пункт, который окружен противником, если при этом ходе снимается одна или несколько фигур противника, тем самым обеспечивая «дамэ» вашей фигуре.

Отдельные камни и цепочки, находящиеся под угрозой окружения, будут лучше защищены, если их связывать в более длинные цепочки, увеличивая количество «дамэ». Фигуры, соединенные цепочкой, образуют на доске замкнутое пространство, когда цепочка соединяется концами либо когда цепочка своими концами примыкает к краю или краям доски и отделяет часть ее пространства. Такая замкнутая цепочка имеет «дамэ», расположенные как внутри цепочки, так и снаружи ее. Внутреннее пространство, окруженное фигурами одного цвета, называется «глаз». Он может быть любого размера — от одного свободного пункта и больше. Примером такого «глаза» на рисунке является поле внутри цепочки a9–b9–b13–a13, которое содержит три свободных пункта внутри.

Группу противника можно атаковать, устанавливая свои фигуры в «глаз» атакуемого, если там будут свободные «дамэ» либо

если при этом вы сбиваете фигуры противника или всю его группу, лишая противника «дамэ» извне и изнутри.

Цепочка a9-b9-b13-a13 с тремя пунктами внутри «глаза» имеет три «дамэ» внутри и достаточно много снаружи, но окружение почти замкнуто — еще пара фигур, и круг закроеся.

С центром доски и другими черными цепочками связаться уже не удастся. В итоге такой осады у черных останется для «дамэ» только трехпунктовый «глаз» внутри цепочки. Но белые, завершив окружение, могут поставить фигуру на a11. Черные еще сохраняют «даме» — два оставшихся пункта (они же — общие «дамэ» для белой фигуры). Положение изменится, если белые поставят фигуру на a10 — тогда из «дамэ» черных остается только пункт a12. Создается ситуация, именуемая «атари» (по-японски это означает «берегись»), когда для уничтожения противника достаточно одного хода. В данном случае это ход белыми на a12. Вырваться из «атари» можно, соединив цепочку, находящуюся под угрозой, с другой, либо можно достроить ее так, чтобы обеспечить дополнительные «дамэ», либо уничтожить одну или несколько из фигур окружения, таким образом обеспечив дополнительные «дамэ» для окруженной группы. В данном случае такие варианты являются невозможными, и ход белых на a12 сбивает всю группу черных. Чтобы избежать гибели,

черным можно сделать предупредительный ход, поставив фигуру на a12. При этом у них останется только два «дамэ», зато группа станет «живой» (так называется замкнутая цепочка, имеющая два «глаза» или более). Размеры «глаз» не играют никакой роли, поскольку существует теоретическая возможность свести их к однопунктовым. Тогда, как видно из приведенного примера, атака белых на a10 или a12 исключается, так как это самоубийственный ход, потому что атакуемая цепочка имеет в запасе одно «дамэ» — другой, незанятый «глаз».

Замкнутая цепочка, для которой в силу размеров «глаза» (менее трех пунктов) либо по другим причинам не удастся построить второй «глаз», заранее обречена при атаке и называется «мертвой». Строить свои цепочки внутри зоны противника стоит только в том случае, если внутри нее можно создать группу с двумя «глазами» или сбить фигуры противника, окружающие зону. Если же это невозможно, ваши фигуры станут пленными, и напрасными окажутся любые попытки спасти такую группу с одним «глазом». Пленными считаются фигуры «мертвой» группы, окруженные фигурами «живой» группы противника.

Практика игры «Го» нацелена на то, чтобы комбинации фигур, из которых можно образовать цепочки и группы, сделать неуязвимыми и одновременно препятствовать противнику в осуществлении его аналогичных целей.

Несмотря на большие размеры доски, расположенные на противоположных ее концах позиции игроков в результате многоходовых комбинаций могут соединиться и принести победу либо, оказавшись разделенными, погибнуть.

В «Го» постоянно присутствуют две игровые ситуации — «секи» и «ко».

«Секи» — это ничейная тактическая позиция, которая возникает, когда две группы фигур разного цвета имеют только общие «дамэ» либо дополнительно к общим «дамэ» еще по одной точке свободы в виде «глаза» или ложного «глаза» (пункт a1 для черных фигур a2 и b1). В левом нижнем углу доски находится группа белых, имеющая два «глаза» и полностью окруженная черными («секи-1»). Внутри группы белых размещены две черные фигуры a2 и b1, имеющие общее «дамэ» с белыми — b2 и ложный «глаз» — a1. Если черные поставят фигуру на b2, а потом на d1, они могут теоретически убить всю группу белых: у тех не останется ни одного «дамэ». Но это только теоретическая возможность, так как после атаки черных на b2 белые могут убить три черные фигуры ходом на a1, сохранив этим всю белую группу и два «глаза». Поэтому черные не могут атаковать белую группу, несмотря на свой дефанс a2 и b1. Но и белые не могут атаковать фигуры a2 и b1, потому что ход на a1 запрещен как самоубийственный. Для успешной ата-

ки белым надо вначале занять b2, а затем a1. Но когда белые займут b2, черные ходом d1 убьют всю белую группу. В такой ситуации ни те, ни другие атаковать не будут — «секи» останется до окончательного расчета, а a1, b2 и d1 не примут участия в этом расчете. Не принимают участия в этом расчете все прочие нейтральные пункты, находящиеся между позициями белых и черных, в которые ходить нет смысла ни одному из партнеров, так как такой ход не приносит очков и ничем не угрожает противнику.

В левом верхнем углу доски изображена ничейная позиция «секи-2». Четыре черные фигуры, расположенные во внутренней зоне группы белых, неуязвимы: погибает тот, кто первым атакует, поэтому никто атаковать не будет.

На доске находится вторая типовая ситуация — «ко». Для случая «ко-1» черные ходом k9 сбивают белую фигуру i9 (первенство атаки) и в свою очередь могут быть сбиты ходом белых на i9 (тоже по праву первенства атаки), и так до бесконечности. Поэтому в игре существует правило: в ситуации «ко» нельзя отыгрывать свою сбитую фигуру следующим ходом. Можно сделать это только через ход, а следующий ход реализовать в другом месте доски.

Такая потеря темпа дает возможность ликвидировать ситуацию «ко». В случае «ко-1» белые не могут взять реванш и делают ход в другом месте. Наступает

очередь ходить черным. Если и они сделают ход в другом месте, белые могут поставить фигуру на i9 и сбить черную фигуру на k9. Но черные, вместо того, чтобы реализовать ход в другом районе доски, могут поставить на i9 свою фигуру, ликвидировав ситуацию «ко» и образовав компактную группу. Случай возможный, но не обязательный, поскольку в игре бывает тактически выгодней сохранять угрозу «ко», одновременно действуя в других районах.

Ситуация «ко» распространяется исключительно на случаи взаимного уничтожения только одной фигуры. Сходная ситуация, показанная на рисунке, — это ситуация, условно обозначенная «ко-2». Здесь уничтожаются две белые фигуры ходом черных на i14. Эта ситуация не будет создавать «ко», несмотря на то, что следующим ходом белых на h14 атакующая черная фигура может быть сбита и черные не смогут взять реванш без подготовительного хода на g14. Тогда создается ситуация «ко», но белые имеют право хода (раз темп потерян) и могут просто занять поле i14.

В игре нередко встречаются положения, когда от разрешения ситуации «ко» зависит судьба одной или нескольких групп: на позиции в правом нижнем углу доски белые еще не образовали цепочку, для этого не хватает минимум двух фигур на q1 и s3. Расположенная рядом группа черных (цепочка t9-s9-s13-t13) окружена белыми и для обеспечения

неуязвимости нуждается в ходе t11 или t12, чтобы из одного «глаза» сделать два. Такая неопределенная позиция может развиваться следующим образом.

Черные ходом s3 сбивают фигуру s4, белые не могут взять реванш («ко») и атакуют на t11. Если теперь черные ходом на r2 сбивают r3, белые уже не смогут защищаться в углу и все погибнет. Но, рассчитывая на пару ходов вперед, они после хода черных на r2 не будут защищать свою группу в углу, а поставят еще одну фигуру на t12, что в перспективе приведет к гибели всей цепочки черных, так как построить второй «глаз» для защиты цепочки они уже не в состоянии. Группа станет «мертвой», и выигрыш в углу не компенсирует проигрыш. Поэтому черные не будут убивать камень r3, а сделают ход t12, чтобы создать второй «глаз» и обеспечить неуязвимость цепочки, т. е. потеряют темп в угловой позиции, где белые смогут организовать оборону ходом s4. Они бьют этим черную фигуру, а черные не могут взять реванш из-за «ко»; белые же, заняв их место, начинают создавать цепочку.

В процессе игры, выставляя на доску фигуру за фигурой, создавая цепочки и группы, отгораживая зоны и обеспечивая неуязвимость своих построений, противники делят всю доску на зону белых и черных и область нейтральных пунктов, операции на которых уже ничего не принесут ни одному партнеру. Игра прекращается,

производится подсчет. Общая сумма очков определяется с учетом следующего:

1) числа свободных пунктов, находящихся внутри всех зон, выгороженных фигурами одного цвета (включая освободившиеся после снятия пленных фигур противника в зоне; пленные камни снимают с доски после окончания игры);

2) числа сбитых и снятых с доски фигур противника в процессе игры;

3) числа пленных фигур противника, оказавшихся внутри зон данного партнера (например, фигуры a2 и b1, сохранившиеся внутри зоны белых в силу ничейной ситуации «секи»).

Двузначная разница в очках говорит о разности в классах игры. Правила игры «Го» обязывают выравнять шансы специфичным для нее способом, давая фору проигравшему: за каждые десять проигранных очков проигравший получает право оставить перед началом следующей партии одну фигуру в одно из заранее установленных на доске мест. Если проигрыш менее десяти очков, проигравший начинает первым, играет черными, а белые при этом не получают «коми». «Коми» — это своеобразная компенсация за

право первого хода, получаемая белыми при игре без «гандикапа»: пять очков передаются белым до игры в виде фигур и 0,5 очка передается условно, чтобы исключить ничейный результат в игре.

Когда разница в очках составляет 10–19, проигравший начинает следующую партию с заранее выставленной фигурой на d16, а когда разница 20–29, он начинает партию с фигурами на d16 и q16. Т. е. после первого хода черных на доске будут три черные фигуры и ни одной белой. Таким образом, слабый игрок начинает партию с «гандикапом», выставляя фигуры последовательно на пункты d16, q16, q4, d4, k16, q10, k4, d10, k10. После нескольких сыгранных партий «гандикап» устанавливается на таком уровне, что более опытный игрок может играть в полную силу и достаточно осторожно.

Для тренировок, а также при ограниченном времени для игры рекомендуется использовать уменьшенную доску — 13×13 или даже 11×11. Желаям глубоко постичь сущность и приемы этой очень увлекательной игры можно рекомендовать прочитать два тома выпущенной в Токио на русском языке в 1974 году книги «Самая пленительная в мире игра».

ПАХИСИ

В Англии эта игра известна как «Людю». В Индии в нее игра-

ют уже более тысячи лет. Эта игра широко распространилась по все-

му свету, попав в Америку, предположительно, через Сибирь и Аляску.

Здесь приводится отечественный вариант игры, в котором используются обычная шахматная доска (а не специальная, как того требуют правила), игральная кость и традиционные правила.

Играют от двух до четырех человек. Каждый из них имеет четыре шашки своего цвета. Буквой «Д» обозначены конечные поля, куда каждый игрок должен завести свои шашки, совершив полный круг по доске (заштрихованные поля по диагонали к центру доски на приведенном рисунке).

Перед домом игрока находится стартовое поле (первое поле против часовой стрелки), куда выставляются шашки игрока, находящиеся вне доски (не вступившие в игру или сбитые), чтобы принять участие в игре.

Каждый игрок выбирает себе шашки одного цвета, которым соответствует определенный дом. Право первого хода получает тот, кто при жеребьевке выбросит большее количество очков. Дальнейшие ходы делают игроки по очереди против хода часовой стрелки (Д4—Д3—Д2—Д1). Шашка выставляется на стартовое поле только при выпадении шести очков. Шесть очков дают также право на дополнительный бросок до тех пор, пока не выпадет меньшее количество очков. Это право сохраняется независимо от того, использованы ли эти шесть очков для хода одной из шашек, или для

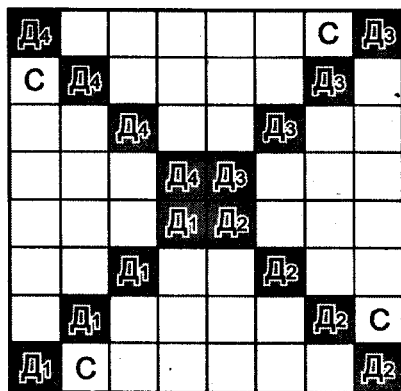
того, чтобы выставить свою шашку на стартовое поле.

Каждый заходящий бросает кость и одну из своих шашек продвигает на выпавшее число очков от стартового поля в направлении против часовой стрелки. По дороге можно перескакивать через свои шашки и шашки других игроков.

В классическом «Пахиси» нельзя ставить две шашки одного цвета на одно поле. В описываемом варианте это делать разрешается. Если шашка попадает на поле, занятое шашкой другого цвета, последняя считается сбитой и начинает свой путь заново. Чтобы выставить ее на стартовое поле, необходимо выбросить шесть очков. Игрок, сбивший шашку одного из партнеров, получает право на дополнительный бросок кости и ход.

Шашка, обошедшая всю доску, входит в свой дом тоже по количеству выпавших очков. В игре она более не участвует, но может передвигаться внутри дома в пределах четырех его полей.

Если часть шашек заведена в дом, а игрок выбросил очки, кото-



рые не может использовать в свой ход, он пропускает этот ход. Выигрывает тот, кто первым расположил шашки в своем доме.

Игра может вестись на очки, на фишки и на деньги. Для этого в

банк вносится первоначальная ставка, и в процессе игры за каждую сбитую шашку пострадавший игрок вносит условленный штраф в банк, который в конце игры достается выигравшему.

МОНОПОЛИЯ

В этой экономической игре могут участвовать от двух до восьми человек. Оптимальное число игроков — четыре.

Для игры необходимы:

1) игровое поле, разделенное на определенные клетки, которые обозначают улицы, компании, железные дороги и другие объекты (см. рис. на стр. 86–87);

2) две игральные кости со значениями граней 1, 2, 3, 4, 5, 6 и суммой противоположных граней, равной семи;

3) восемь разных фишек, соответствующих числу участников игры;

4) две колоды карточек «Шанс» и «Общественный фонд»;

5) 88 домов и 22 отеля (можно использовать детали детских конструкторов);

6) банковские билеты разного достоинства — 1, 5, 10, 100, 500 рублей (можно использовать карточки, на которых написано количество рублей);

7) акции 22 улиц, четырех железных дорог, электрической и водопроводной компаний.

На каждой акции улиц нанесен цветной или рисованный идентификатор (отличительный знак), соответствующий определенной клетке игрового поля. Далее — название улицы.

Применяемые обозначения смотри на рисунке на стр. 88.

На обратной стороне акции — название улицы, цветной идентификатор, надпись «Улица заложена» и ниже — выкупная цена.

Конкретные цены услуг за пользование соответствующей улицей приведены на стр. 91.

На каждой акции железных дорог указано название дороги, цветной идентификатор, условия пользования (слева) и цена (справа).

Плата за пользование железной дорогой — 25 рублей;



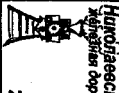


если владелец имеет две железные дороги — 50 рублей;

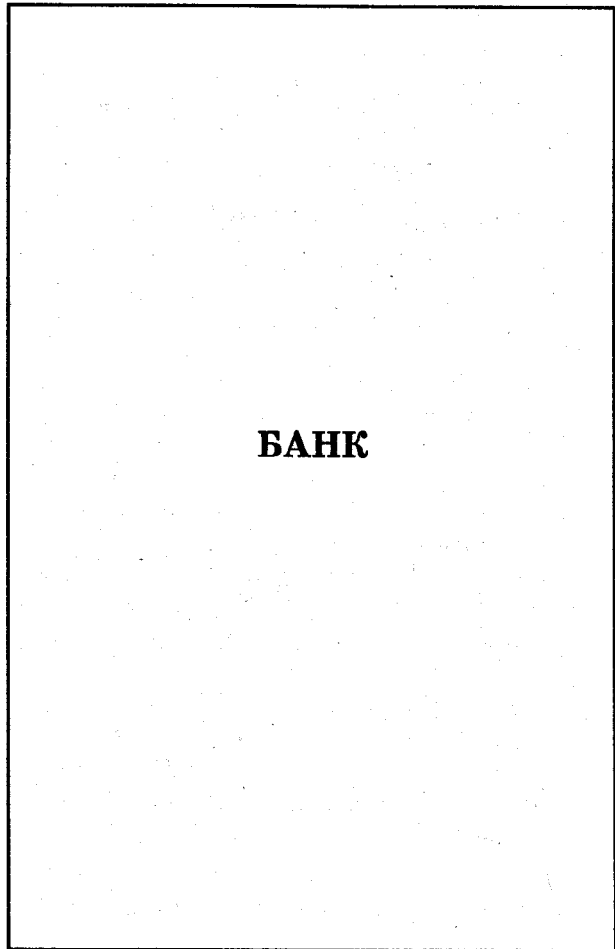
Если владелец имеет три железные дороги — 100 рублей;






Если владелец имеет четыре железные дороги — 200 рублей.

Закладная стоимость железной дороги — 100 рублей.

200 Нижегородская железная дорога 	160 Арбат фиолетовая	140 Пречистенка фиолетовая	150 Электрическая компания фиолетовая	140 Остоженка фиолетовая
--	----------------------------	----------------------------------	--	--------------------------------

ТОРЖА 	синяя	Болото 120	Балчуг 100	ШАНС 	зеленая	Якиманка 100	Нижегородская железная дорога 	зеленая	Подкошный налог 	черная	Полянка 60	Общественный фонд 	желтая	Ордынка 60	красная
---	-------	---------------	---------------	---	---------	-----------------	---	---------	---	--------	---------------	---	--------	---------------	---------



200 ИДИ получи из банка 	желтая	Кузнецкий мост 400 	черная	Охотный ряд 350 	желтая	ШАНС 	зеленая	Смоленская железная дорога 200 	красная
--	--------	---	--------	--	--------	---	---------	--	---------

Применяемые обозначения

Цветной идентификатор

Название улицы

Улица без домов

Улица с одним домом

Улица с двумя домами

Улица с тремя домами

Улица с четырьмя домами

Улица с отелем

Закладная стоимость

Выкупная цена

зеленая	
Тверская	
	28
	150
	450
	1000
	1200
	1400
ЗАКЛАД	160
ВЫКУП	176

На обратной стороне акции — название железной дороги, цветной идентификатор, надпись «Дорога заложена», ниже — выкупная цена — 110 рублей.

Названия дорог: Нижегородская (желтая), Николаевская (зеленая), Смоленская (красная), Рязанская (синяя).

На каждой акции компаний дается название: «Электрическая компания», «Водопроводная компания», цветной идентификатор. Плата за пользование электрической компанией равна десятикратной сумме очков, выпавших на костях, а если владелец имеет и водопроводную компанию — плата возрастает вдвое.

Закладная стоимость компании — 75 рублей.

На обратной стороне акции — название компании, цветной идентификатор, надпись «Компания заложена» и ниже — выкупная цена 83 рубля.

Карточки «Шанс»:

- Вы бежали из тюрьмы (карточку можно держать на руках или продать).
- Вернитесь на Ордынку.
- Вам чертовски везет на бегах. Получите 200.
- Вы выиграли первый приз на конкурсе красоты. Получите 200.
- Следуйте на «Иди» и получите 200.

- Поздравляем с вступлением в брак! За объявление — 20.
- Ваш костюм испачкан — стоимость химчистки 10.
- Побывайте на Лубянке, но никому не говорите. Если проходите «Иди», получите 200.
- Верните долг соседу слева — 50.
- Вас обвинили в краже. Ваша непричастность доказана, но это стоило 30.
- Наконец-то вы нашли свою потерянную сберкнижку — 300.
- Вас ждут на Остоженке. Если проходите «Иди», получите 200.
- Поздравляем вас с днем рождения! Каждый с удовольствием делает подарок — 50.
- Вам на голову упал кирпич. Заплатите за услуги доктора 50.
- Благодаря взятке в 200 высшую меру наказания заменили тюрьмой.
- Посетите ночные заведения на Кузнецком мосту.
- Вам следует воспользоваться услугами Смоленской железной дороги. Если проходите «Иди», получите 200.
- Вы неосторожно ездите на машине. Помятая крыша требует ремонта — 75.
- Вы выиграли по лотерее 15, но на радостях прокутили с друзьями 50.
- Предприятие премировало вас поездкой вокруг Европы, за это время вы пропустили три хода.
- Не переходите улицу на красный свет — штраф 5.
- Вы прекрасно играете в покер. Выиграли 100.
- Подайте калеке 3.
- Опытный вор за 250 выкрал интересующую вас карточку в банке.
- Подделав документы, вы освободились от налогов на три круга.
- Заплатите штраф за превышение скорости 15.
- Хулиганы, встретившие вас, оскорбили действием, но не успели отнять деньги.
- Во время сильной грозы у вас сгорел дом.
- Землетрясением на одной из ваших улиц разрушены все дома.
- Конкуренты любезно предоставляют вам право на два внеочередных хода.
- Вы нашли на улице кошелек, в нем 35.
- Вы получили на работе премию 250, но по дороге у вас ее украли и прихватили еще 25.

Карточки

«Общественный Фонд»:

- Вы пожертвовали в Фонд лиги защиты народов Зимбабве 200.
- Директор банка оказался вашим другом. Вы освобождаетесь от очередного вклада в банк (*карточку можно держать на руках или продать*).
- Скорее спешите получить наследство — дом.
- Вы нашли на улице лотерейный билет и выиграли 80.
- Подошел срок выплат за купленную квартиру — 150.
- Вы повысили зарплату служащим своих компаний — 250.

- Успешное ведение дел принесло вам 20 процентов прибыли от наличного капитала.
- Директор банка на два круга заморозил все выплаты из банка.
- Уплатите страховку за автомобиль — 40.
- Ваша полусумасшедшая родственница оставила вам наследство в 400, которое по условиям завещания будет вашим, если вы попадете в «тюрьму».
- Уплатите налог за садовый участок — 20.
- Нотариус лично извещает вас о том, что вы получили наследство в 600, чаевые обойдутся в 25.
- Вы выиграли по займу 250.
- Банк выдает на ремонт ваших строений: на каждый дом — 25, на отель — 100.
- Получите пособие по безработице — 50.
- Вы можете продать банку по номиналу ваши улицы, компании, железные дороги (в том числе и заложенные).
- Банк выплачивает дивиденд — 50.
- Получите 150 от продажи недвижимого имущества.
- За ремонт строений внесите в банк: за каждый дом — 40, за отель — 115.
- Внесите в банк плату за школьное обучение — 15.
- Заплатите 10 или тяните карточку «Шанс».
- Банк благодарит вас за ваш вклад на благотворительные цели — 100.

Перед началом игры разложите карточки «Общественный

Фонд» и «Шанс» в соответствующем месте игрового поля. В середине поля разложите все номиналы банковских билетов, символизирующих банк. Поставьте на клеточку «Иди» отличительные фишки участников игры. Раздайте всем участникам банковские билеты по 2000—2500 рублей каждому.

Правила игры

Первоначально акции всех улиц, железных дорог, компаний принадлежат банку. Игра ведется выбрасыванием пары игровых костей. Перед началом фишки всех игроков стоят на поле «Иди». Начинаящий игру определяется по максимальной сумме очков, выпавших после одного броска.

Ходят поочередно с начинающего. После очередного хода игрок передвигает свою фишку в направлении, указанном стрелкой, на столько клеток, сколько очков в сумме выпало на костях, не считая клетки, на которой стояла фишка. При попадании фишки на свободную улицу, железную дорогу, компанию выполняющий ход игрок может приобрести их у банка по цене, указанной на игровом поле. Один из игроков по общему согласию может по совместительству выполнять обязанности банкира. Купив улицу, игрок может начинать строительство домов и отелей на ней. Стоимость одного дома при покупке по направлению игры между клетками поля: «Иди» — «Тюрь-

Цены услуг за пользование соответствующей улицей

Название улицы	Цвет идентификатора	Выплаты за улицу						Закладная стоимость	Выкупная цена
		Без домов	С одним домом	С двумя домами	С тремя домами	С четырьмя домами	С отелем		
Тверская	Зеленый	28	150	450	1000	1200	1400	160	176
Петровка	Зеленый	26	130	390	900	1100	1276	150	165
Неглинная	Зеленый	26	130	390	900	1100	1276	150	165
Ордынка	Красный	2	10	30	90	160	250	30	33
Полянка	Красный	4	20	60	180	320	450	30	33
Якиманка	Синий	6	30	90	270	400	550	50	55
Болото	Синий	8	40	100	300	450	600	60	66
Балчуг	Синий	6	30	90	270	400	550	50	55
Лубянка	Розовый	20	100	300	750	926	1100	120	132
Маросейка	Розовый	18	90	250	700	876	1050	110	121
Солянка	Розовый	18	90	250	700	876	1050	110	121
Никольская	Оранж.	24	120	360	850	1026	1200	140	154
Ильинка	Оранж.	22	110	330	800	976	1150	130	143
Варварка	Оранж.	22	110	330	800	976	1150	130	143
Пречистенка	Фиолет.	10	50	150	450	626	726	70	76
Остоженка	Фиолет.	10	50	150	450	626	726	70	76
Арбат	Фиолет.	12	60	180	500	700	900	80	88
Воздвиженка	Голубой	14	70	200	550	750	950	90	99
Волхонка	Голубой	14	70	200	550	750	950	90	99
Моховая	Голубой	16	80	220	600	800	1000	100	110
Охотный ряд	Желтый	36	176	500	1100	1300	1500	175	193
Кузнецкий мост	Желтый	50	200	600	1400	1700	2000	200	220

ма» — 50, «Тюрьма» — «Отдых» — 100, «Отдых» — «Загул» — 150 и «Загул» — «Иди» — 200. Покупка пятого дома на улице означает построй-

ку отеля. Если игрок не приобрел все улицы одного цвета, плата за пользование ими уменьшается вдвое по сравнению со значениями имеющихся акций. При

попадании фишки на купленную другим игроком улицу, железную дорогу или компанию выполняющий ход игрок платит владельцу их сумму, указанную в соответствующей акции.

При выпадении двух одинаковых значений на костях — дубля у игрока появляется право на внеочередной ход, при выпадении второго дубля — тоже внеочередной ход, а при выпадении третьего дубля его фишка отправляется в «Тюрьму» (право на внеочередной ход ликвидируется). Выход из «Тюрьмы» осуществляется так: перед очередным ходом игрок платит банку штраф 50 или ждет выпадения дубля. Если он не выпадет в третий раз, игрок автоматически освобождается из «Тюрьмы».

Пока фишка игрока находится в «Тюрьме», его недвижимость дохода не приносит. При попадании фишки на клетку «Отдых» игрок получает доход от своей недвижимости. При попадании на клетку «Загул» — карты, женщины, вино — фишка игрока отправляется в «Тюрьму» (куда же еще это может привести?). При попадании на клетку «Иди» или при прохождении через нее банк выдает 200, если не было исключений этой ситуации. При попадании на клетки «Шанс» или «Общественный фонд» игрок берет верхнюю карточку соответствующего названия, выполняет указанное в ней, а карточку кладет в любое место колоды.

После выполнения своего хода каждый игрок может запросить «коммерческую паузу», во время которой разрешается производить любые коммерческие операции по обоюдному согласию. Недвижимость можно закладывать в банк, получая от него залладную цену, указанную в соответствующей акции, и переворачивая акцию на другую сторону. Залложенная недвижимость дохода не приносит. Улицу можно закладывать в банк, если на ней нет домов. В случае необходимости дома можно заложить в банк за половину их стоимости. Если недвижимость заложена, ее можно выкупить, заплатив банку выкупную цену и перевернув соответствующую акцию на другую сторону.

Когда у игрока не осталось наличных денег для выплаты долга, он обязан заложить в банк дома, улицы, компании. Получив за свою недвижимость деньги из банка, он рассчитывается с выигравшим у него игроком.

Если игрок разорился и ему нечем платить, его залложенную недвижимость можно продать тому, кто его разорил, или передать в счет погашения долга. При невозможности платить по своим коммерческим расходам игрок должен прекратить игру, а его фишка снимается с игрового поля. Остальные же продолжают игру.

Выигрывает скупивший большую часть недвижимости разорившихся игроков — монополист.

СЛОВЕСНАЯ МОЗАИКА

КАКИЕ СЛОВА?

В этой игре могут участвовать много играющих. Кто-нибудь задумывает имя существительное (нарицательное). В задуманном слове он должен переставить буквы, чтобы изменить его по возможности больше, и в таком виде это слово предложить остальным участникам игры для отгадывания. Например, если задумано слово «арбуз», то после перестановки букв можно получить «заруб» или «бурза». По этому «зарубу» или «бурзе» остальные участники игры должны отгадать задуманное слово. Кто отгадает первым, тот получит одно очко и может сам стать «загадчиком». Игра кончается, когда кто-либо из играющих наберет 10 очков. Он и считается победителем в состязании.

Вот несколько примеров. Отгадайте задуманное слово по сочетанию «аталоп». Это нетрудно — «лопата». А вот сочетания потруднее:

сарипопа
рулжан
некосир
анорид

тремасинт
куринос
упечах

За этими диковинными сочетаниями скрываются весьма обыкновенные слова:

папироса
журнал
керосин
родина
сантиметр
рисунок
чепуха

Чем меньше в слове повторяющихся букв, тем труднее его отгадать. Слова «атаман» или «татарин», например, легче отгадать, чем «апельсин». Из «атамана» можно составить только сочетания вроде «анамат», «аманат», «натама», по которым нетрудно отгадать первоначальное слово, а из «апельсина» можно произвести «слипанье» и другие замысловатые сочетания, в которых первоначальное слово спрятано гораздо надежнее.

Чтобы испытать свою находчивость, попробуйте отгадать следующий десяток слов:

портки
ловаги
вригодан
нощел
кечелов
виночудак
сляратюк
цинемаль
клавесорт
зучитсобак

Ответы:

приток
иволга
виноград

солнце
человек
одуванчик
кастрюля
мельница
лекарство
зубочистка

Любопытно, что те сочетания, которые произносятся легче, отгадываются труднее, чем другие. Например, «нощел» (солнце) или «виночудак» (одуванчик) не так легко разгадать, как «кихенат» (техника) или «цильмане» (мельница).

КТО БОЛЬШЕ?

Прежде чем начинать эту игру, нужно запастись бумагой, карандашами и двумя кубиками. Грани одного кубика следует покрасить в красный, черный, зеленый, фиолетовый, синий и желтый цвета (можно грани обклеить бумагой таких же цветов). На грани другого кубика надо нанести очки от 1 до 6.

В процессе игры участники ее по очереди бросают одновременно два кубика. Кубик с очками показывает номер сектора игрового поля, а цветной кубик — соответствующую часть сектора с буквами.

Играющий, бросивший кубики, выбирает одну из букв и записывает ее на своем листе бумаги. Во время игры у каждого игрока набирается много выписанных букв, из которых они должны составить

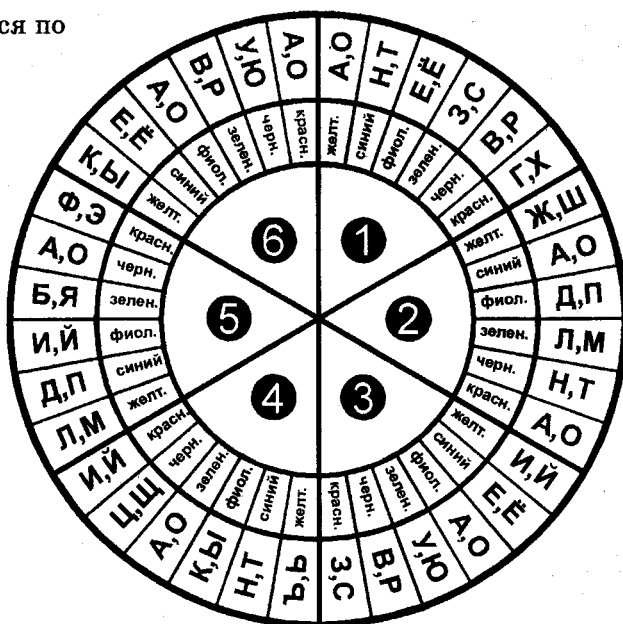
общепотребительные слова — имена существительные, нарицательные в единственном числе, состоящие не менее чем из трех букв.

За каждое слово играющий получает соответствующее количество очков. Слово из трех букв оценивается в одно очко, из четырех букв — в два очка, из пяти букв — в четыре очка, из шести букв — в восемь очков. Далее очки получаются путем удвоения количества букв в слове.

Выбранную и записанную на бумаге букву менять нельзя. Исползованные в слове буквы подчеркиваются. После окончания игры подсчитывается количество набранных очков. Если на бумаге остались неиспользованные буквы, то за каждую букву из об-

щей суммы вычитается по два очка.

В эту игру можно играть на определенное время или ограничивать ее каким-то количеством кругов.



СОСТАВЛЕНИЕ СЛОВ

Эта игра имеет некоторое сходство с игрой «Какие слова?» и тоже может занять целую группу играющих.

Выбирают какое-нибудь длинное слово и устраивают состязание: кто больше составит имен существительных (нарицательных) из букв данного слова.

Пусть, например, избрано слово «электростанция».

Из букв, входящих в его состав, группируя их по две, по три и т.д., можно составить длинный список существительных. На одну лишь букву «а» можно получить 12 существительных: аист, аконит, акр,

акт, актер, акцент, акционер, акция, анис, арка, ар, атлет.

На букву «к»: катер, керосин, кета, кило, кисет, кит, клен, клин, кол, кон, кора, коран, коса, кот, кран, крест, крона, крот.

На букву «л»: лак, ларек, лекция, лектор, лира, лик, лен, лента, лес, лето, литр, лиса, лист, лицо, лот, лоск.

Всего существительных можно составить из букв слова «электростанция» около 150.

Что касается имен собственных, то от желания самих играющих зависит условиться: составлять лишь одни нарицательные

имена или допускать также и собственные.

Конечно, далеко не всегда имеется такой обширный список существительных, как в случае со словом «электростанция». В начале игры, пока участники еще не являются опытными игроками,

лучше выбрать не длинное слово, например «трактор», «ледокол» и т. п. Затем, уже приобретя известный навык, можно обращаться и к длинным словам — «перерегистрация», «корреспонденция», «тарификация» и т. д.

ПРИДУМАЙ СЛОВА

Эта игра очень напоминает предыдущую. Нужно загадать играющим слово подлиннее, скажем — «каракатица». Задача — из входящих в него букв придумать как можно больше русских существительных: рак, кара, карп, тир, рака, крит, тара и т. п. Добавлять другие буквы воспрещается.

Дав старт, засекают время. Победителем может быть либо набравший больше слов, либо показавший при этом наименьшее время. Игра обогащает словарный запас, приучает «не лезть за словом в карман», поднимает на поверхность слова, скрытые в глубине сознания.

КТО ДАЛЬШЕ УЕДЕТ НА ТРОЙКЕ?

Выберите какое-нибудь слово из трех букв, которое считается первым словом в этой игре, а затем найдите второе слово, которое начинается последней буквой первого слова. Все слова должны состоять из трех букв. Например, дом, мак, кит, тюк и т. д. Если первое слово оканчивается буквой «м», то второе слово начинается «м», и т. д.

Эта игра ведется сериями, название серии дается по первому слову, так как и последнее слово в одной серии должно быть таким же, как и первое. Для примера приводится одна законченная маленькая серия «Бук» из десяти слов.

1. Бук. 2. Кот. 3. Тюк. 4. Кум.
5. Мир. 6. Раб. 7. Бег. 8. Гул.
9. Лоб. 10. Бук.

Играют обычно вдвоем, и каждый игрок поочередно подбирает необходимые слова из трех букв. Одни и те же слова в одной и той же игре не должны повторяться.

Когда подбирают слова, то лучше использовать побольше гласных букв (а, е, и, о, у, э, ю, я), которые могут быть не только в середине слова, но и в его начале и в конце. Кроме того, существует много сокращенных названий учреждений и организаций, состоящих из трех букв, которые тоже можно использовать в игре.

Не годятся для этой игры слова, оканчивающиеся на й, ь, ы. Например: пай, ель, умы. После этих слов нельзя подобрать слова с начальными буквами.

Проигрывает тот, кто не найдет нужных слов, или не подберет слово с таким же окончанием, как и начальная буква первого слова, тогда второй может назвать первое слово и выиграет.

Такую же игру можно начать словами, состоящими из четырех букв, пользуясь указанными правилами. Например: волк, клоп, приз, залп, полк, коса... клюв, волк.

СЛОВЕСНЫЙ БОЙ

Эта игра помогает проверить свой словарный запас, потренировать свою память и изобретательность.

Лучше всего играть вчетвером или вшестером. Предварительно каждый из участников игры вычерчивает на листке бумаги квадрат, разделенный на 36 клеток.

Участники поочередно называют какие-либо буквы (каждый раз по одной). Каждый игрок записывает названную букву в одну из клеток своего квадрата (разумеется, оберегая его от взглядов других играющих). Смысл игры состоит в том, чтобы из всех букв составить возможно больше слов, которые читались бы в строчках квадрата (слева направо) и в колонках (сверху вниз).

Названную букву каждый игрок обязан записать в одной из клеток своего квадрата. Переправлять запись категорически запрещается.

Каждая следующая буква называется лишь после того, как предыдущую букву запишут все.

Буквы называют до тех пор, пока не будут заполнены все клетки квадратов.

Когда квадраты уже заполнены, надо определить, кто составил больше слов. Засчитываются только имена существительные в единственном числе в именительном падеже. (До начала игры, чтобы потом не было споров, полезно условиться о том, брать ли только имена нарицательные, или можно составлять и имена соб-

ственные — названия городов, рек, литературных произведений, фамилии персонажей романов, пьес, кинофильмов и т. д.)

Набранные очки подсчитываются по таблице:

слово из 2 букв — два очка,
слово из 3 букв — четыре очка,
слово из 4 букв — шесть очков,

слово из 5 букв — восемь очков,
слово из 6 букв — 10 очков.

Короткие слова, входящие в состав более длинного слова, не учитываются. В строчке или колонке могут оказаться и два слова — одно за другим. Важно лишь, чтобы буквы одного слова не входили в состав другого.

СЛОВЕСНАЯ ЦЕПЬ

Начинающий игру должен называть вслух какое-нибудь существительное. Его сосед должен тотчас назвать другое существительное, начинающееся с той буквы, которой предыдущее слово кончалось. Следующий по очереди называет третье существительное, начинающееся той буквой, какой кончалось второе, и т. д. Кто затруднится назвать подходящее слово, тот выбывает из игры. Последний оставшийся считается победителем.

Например, игра начиналась со слова «арбуз». Тогда за ним может последовать такая цепь слов: арбуз, зубр, роща, амбар, рамка, ал-

маз, зебра, аист, турок, краска, апельсин, нос, солнце, ель, ларек, короб, бекас, соболев, лебедь и т. д.

Повторять уже произнесенные слова запрещается. Если слово кончается мягким знаком или буквой «й», то следующее слово должно начинаться предпоследней буквой (ель—ларек), (сарай—алмаз). Допускать ли имена собственные — зависит от условия, заранее поставленного играющими.

По этому же принципу можно организовать игру, в которой будут использованы названия городов. Тогда она будет называться «Города».

ВСЕ БУКВЫ РУССКОЙ АЗБУКИ

Это интересная словесная игра: подобрать десять (или как можно больше) таких слов, в ко-

торые вошли бы все до единой буквы русской азбуки (в любом порядке), каждая по одному разу.

Если из найденных слов можно составить предложение, то балл повышается. Играющие сами могут устанавливать правила игры и судейство.

Можно привести такой пример для ряда слов: «душ, зябь, клюв, пыж, съем, фон, цех, чай, щит, эрг», и предложение: «Пиши: зять съел яйцо, ещё чан брюквы... эх! Ждем фигу».

Это — игра, но, кстати, радиостанции всего мира придумывают и отстукивают по волнам эфира примерно такие же предложения, испытывая, насколько четко передаются станцией все знаки алфавита (чаще все звуки данного языка). От этих предложений нельзя требовать ни красоты, ни глубокого смысла: чем нелепее, тем смешнее!

ЗАБАВА С ПРОИЗВОДНЫМИ СЛОВАМИ

Играющим предлагается слово-корень, такое, как стол, кот, дом. Требуется в возможно короткое время подыскать к нему как можно больше производных слов: домик, домище, домок, домовой, домовничать, домашний, домовитый и т. д.

Можно начинать игру и со сложных по составу слов, скажем, с таких, как «подпрыгивать», то-

гда из него надо выделить основу и уже от нее производить искомые слова: прыгать, прыгун, выпрыгнуть, допрыгнуть и т. д. (насколько хватит словарного запаса). И здесь, конечно, должен работать «хронометр» — для создания азарта.

Играть можно до пяти минут или пока не сдастся самый богатый словами.

ВЕСЕЛЫЙ КРУГ

Для этой игры нужно изготовить 32 карты. Обычно играют четверо человека, получающие по восемь карт. Начинаящий игру определяется по жребию. Первый

играющий ходит к следующему игроку, выставляя одну из карт. Если у второго игрока есть парная карта, то подобранная пара откладывается в центр стола, а вто-

рой игрок делает свой ход к третьему игроку и т. д. Если парной карты у второго игрока не оказалось, то он берет ту карту, с которой ходил к нему первый игрок, а далее игру продолжает третий игрок ходом к четвертому.

Игра продолжается по кругу до тех пор, пока у одного из игроков не будет ни одной карты на руках. Этот игрок считается победителем. По желанию остальные могут продолжить игру, чтобы выявить проигравшего.

32 карты:

<i>Фразеологизмы:</i>	<i>Их значения:</i>
1. Как в воду опущенный.	Имеющий унылый вид.
2. И концы в воду.	Скрыть все следы неблагоприятного дела.
3. Как в воду кануть.	Бесследно пропасть, исчезнуть.
4. Как с гуся вода.	Ничем не проймешь, все нипочем.
5. Как рыба в воде.	В своей среде, сфере, свободно, непринужденно.
<i>Фразеологизмы:</i>	<i>Их значения:</i>
6. Много воды утекло.	Много времени прошло.
7. Много воды (в докладе, выступлении).	Много лишнего, ненужного.
8. В огонь и воду.	Быть готовым на любой поступок во имя идеи.
9. Прошел сквозь огонь и воду.	Бывалый, все испытывавший, выдававший виды.
10. Воду мутить.	Сбивать с толку окружающих.
11. В мутной воде рыбку ловить.	Извлекать выгоду, пользуясь чужими затруднениями.
12. Воды не замутишь.	Тихий, скромный, порядочный человек.
13. Как в воду глядел.	Правильно предсказал.
14. Вилами на воде писано.	Еще неизвестно, каков будет исход.
15. Набрать в рот воды.	Хранить молчание.
16. Как две капли воды.	Полное сходство.

НЕ ОШИБИСЬ

Для игры нужно изготовить 18 малых карт, на которых долж-

ны быть записаны корни, суффиксы и их значения, и девять боль-

ших карт, где следует указать производные слова.

Выбирается ведущий, он получает большие карты, находящиеся в коробочке текстом вниз. Игроки два-три человека. Им раздаются все малые карты. Ведущий достает из коробки по одной большой карту, читает их содержание вслух, а игроки должны отдать ему свои малые карты с соответствующим текстом. Если игрок предлагает неверную карту в процессе игры, ему записывают штрафное очко (оно засчитывается как лишняя карта, оставшаяся на руках). Если же этот

игрок вышел первым, но имеет штрафные очки, он ждет окончания игры, когда можно будет поставить не только очередности выхода из игры, но и количество штрафных очков. Тот, у кого этих очков меньше и кто раньше вышел, считается победителем.

Игра обычно продолжается до тех пор, пока один из игроков не израсходует все карты. Можно продолжить игру до тех пор, пока останется один последний игрок. Абсолютным победителем считают того, кто не только вышел первым, но и не имеет ни одного штрафного очка.

Большие карты:

1. Автобиография, автомобиль, автограф, автомат, автономия и т.д.
2. Антропология, антекантроп, синантроп, филантроп, мизантроп.
3. Биология, биотоп, автобиография, анабиоз, симбиоз.
4. Гидра, гидрат, гидрант, гидроплан, гидроним.
5. Грамматика, стенограмма, программа, телеграмма, граммофон.
6. Графа, график, графит, графоман, телеграф, география.
7. Дромадер, палиндром, синдром, аэродром, космодром.
8. Кинетика, кинескоп, кинематограф, кинема, кинематика.
9. Монолог, логарифм, логопед, филолог, геология.

Малые карты:

Корни, суффиксы:	Их значения:
1. Авт	Сам
2. Антроп	Человек
3. Био	Жизнь
4. Гидр	Вода
5. Грамма	Письменный знак
6. Граф	Написание, начертание, описание
7. Дром	Бег, площадка
8. Кине	Движение
9. Лог	Слово, понятие, учение

ЭРУДИТ

Из тонкой фанеры или толстого картона нужно вырезать 130 фишек размером 2х2 см. Можно также самостоятельно сделать доску для игры, если будет использовано как игровое, приводимое здесь поле. На 128 фишках нужно написать или выжечь с помощью выжигательного прибора буквы алфавита. Количество фишек с той или иной буквой и стоимость указаны в таблице.

Две фишки обязательно должны остаться пустыми. Следует также сделать несколько запасных фишек на тот случай, если какая-либо фишка потеряется.

Доска для игры — поле 15х15 клеток. Каждая клетка должна быть чуть больше фишки, например 2,2х2,2см. Часть клеток особые — это видно из рисунка. Эти клеточки надо отметить. Цена любой фишки, попавшей на голубую клетку, удваивается. Если какая-либо фишка будет поставлена на розовую клеточку, то при подсчете количество очков тому игроку, который составил слово, проходящее через эту клетку, назначается вдвое больше очков. Красная клетка утраивает цену слова. В «Эрудит» можно играть вдвоем, троим,

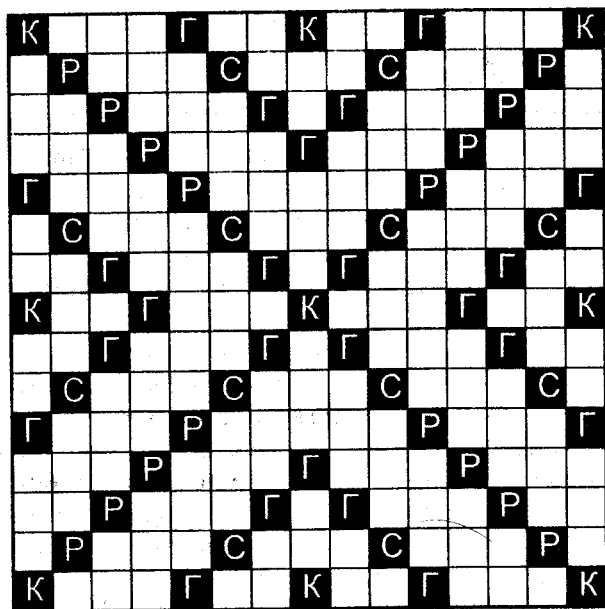
Цена букв:

А 1	И 1	Р 2	Ш ... 10
Б 3	Й 2	С 2	Щ ... 10
В 3	К 2	Т 2	Ъ ... 10
Г 3	Л 2	У 3	Ы ... 5
Д 2	М 2	Ф 10	Ь ... 5
Е 1	Н 1	Х 5	Э ... 10
Ж 5	О 1	Ц 10	Ю ... 10
З 5	П 2	Ч 5	Я 3

Количество фишек:

А 10	И 8	Р 6	Ш ... 1
Б 3	Й 4	С 6	Щ ... 1
В 5	К 6	Т 5	Ъ ... 1
Г 3	Л 4	У 3	Ы ... 2
Д 5	М 5	Ф 1	Ь ... 2
Е 9	Н 8	Х 2	Э ... 1
Ж 2	О 10	Ц 1	Ю ... 1
З 2	П 6	Ч 2	Я 3

и две «пустышки».



- Г — удвоение буквы
(голубая клетка)
С — утроение буквы
(синяя клетка)
Р — удвоение слова
(розовая клетка)
К — утроение слова
(красная клетка)

вчетвером, впятером, двое на двое, трое на трое и т. д.

Фишки кладут на стол буквами вниз, перемешивают, и каждый игрок берет себе для начала по семь фишек.

Первое слово должно пройти через центральную клетку. Составить его можно как по горизонтали, так и по вертикали. Новые слова обязательно должны включать в себя букву (буквы) уже написанного слова. Выкладывать новое слово на пустом месте нельзя, так как слова должны «цепляться» друг за друга. Слова читаются, как в кроссворде: слева направо или сверху вниз. Выложив слово, игрок берет из общей кучи столько фишек, сколько он выставил, так как к следующему ходу у него на руках должно быть снова семь фишек.

Слова составляют по очереди. Можно писать те слова, что встречаются в кроссвордах: имена существительные в именительном падеже единственного числа. Если слово не имеет единственного числа, то его тоже надо считать, например: штаны, ножницы и т. д. Географические названия, названия пьес, кинофильмов, опер и т. п. (состоящие лишь из одного слова) тоже можно использовать по предварительной договоренности с остальными игроками. По всеобщему согласию играющих можно выдвигать и дополнительные ограничения (например, составлять слова, имеющие отношение только к одной области науки или искусства, и т. д.). Если кто-то из игроков составил короткое слово и получил за него, предположим, пять очков, а вы, добавив несколько букв, получили новое

слово, вы запишете себе суммарное количество очков с учетом того числа очков, которое было начислено за короткое слово.

Если дописанная буква попадает на клеточку «удвоение» или «утроение», можно сразу вырваться вперед. Поэтому, прежде, чем начинать новое слово, стоит подумать, нельзя ли продолжить уже написанное.

Выставляя новое слово, нужно стараться, чтобы следующий за вами игрок не мог воспользоваться вашим трудом, т. е. придумать, по возможности, слово, которое нельзя было бы продолжить.

Очки за «удвоение» и «утроение» и буквы, и слова получает не только первооткрыватель поля, которое дает право на это, но и тот, кто сумел продолжить слово, и тот, кому удалось составить слово, проходящее через счастливое поле в направлении, перпендикулярном слову первооткрывателя. За один ход можно использовать любое количество фишек из имеющихся на руках. За один ход можно составить только одно слово.

Если игрок не смог придумать ни одного слова, он пропускает ход, не выставляя фишек, и может по-

менять любое их количество (один раз за один ход).

В игре участвуют две «пустышки». Это очень ценные фишки, так как ими можно заменить любые буквы. Если «пустышка» выставлена на поле, то следующий игрок может заменить ее той буквой, вместо которой она была выставлена. «Пустышку» он берет себе и может ее использовать во время этого или следующих ходов. Если у этого игрока не оказалось нужной буквы, чтобы заменить «пустышку», это может сделать следующий игрок. Играют до тех пор, пока один из игроков не наберет условленное количество очков. Игрокам, имеющим право очередного хода, можно дать возможность тоже выставить свои фишки, так как кто-то из них может при этом набрать даже больше очков, чем игрок, первым закончивший игру.

Можно играть и до полного исчерпания резерва фишек, когда уже никто ни одного слова составить не может. Тогда при подсчете очков из заработанной игроком суммы вычитается сумма очков фишек, оставшихся на руках у данного игрока.

ЗАБАВНЫЕ ОМОНИМЫ

Омонимы — слова, совпадающие по звучанию, но совершенно не связанные между собой по зна-

чению. Для этой игры нужно изготовить 13 кружков с записью слова и его происхождения и 13

квадратиков со значением этих слов. Могут играть два-три или четыре человека. Один кружок, отобранный произвольно, кладут отдельно от других. Остальные кружки (12) раздают играющим. 13 квадратиков раскладывают текстом вниз в центре стола россыпью. Играющие поочередно берут по одному квадратику и закрывают ими свои кружки. Неужное возвращают в россыпь и ждут следующего хода. Первый закрывший свои кружки имеет право взять дополнительный кружок, лежащий на столе, и сыграть призовую игру. Если этот новый кружок он закрыл квадратиком раньше других, то его считают суперпобедителем. Тот, кто заканчивает игру последним, считается проигравшим, ему назначают шуточный штраф.

13 кружков:

кок — голландское
кок — французское
лама — испанское (из языка кечуа)
лама — тибетское

рейд — голландское
рейд — английское
гриф — греческое
гриф — немецкое
гриф — французское
бак — французское
бак — голландское
газель — арабское
газель — французское

13 квадратиков (номера соответствуют номерам записи в кружках):

1. Повар на судне.
2. Вид прически.
3. Животное из семейства верблюдов.
4. Монах, священник.
5. Место стоянки судов.
6. Налет на территорию противника.
7. Крупная хищная птица.
8. Деталь струнных музыкальных инструментов.
9. Клеймо, штемпель.
10. Сосуд для жидкости.
11. Носовая часть судна.
12. Особая двустигная строфа.
13. Животное из семейства антилоп.

ХВОСТ КОМЕТЫ

Может быть любое количество играющих. Наградой за правильный ответ являются фишки. Из числа играющих выбирается ведущий, который предлагает игрокам карточку с греческим корнем, суффиксом или префиксом.

На вопрос ведущего может отвечать любой из играющих, кто знает правильный ответ. Задание первое: назвать значение написанного на карточке (за правильный ответ — две фишки). Задание второе: назвать производные

слова (за каждое правильно названное слово — одна фишка). Каждый из игроков выкладывает из полученных фишек свой

«хвост кометы». Выигрывает тот, у кого больше фишек, т. е. длиннее «хвост кометы».

Карточки:

- | | | |
|--------------|----------------|-------------|
| 1) фон | 18) ном | 35) ду |
| 2) -фор | 19) -оид | 36) меди |
| 3) хрон | 20) оном, оним | 37) мобил |
| 4) ант(и)- | 21) пир | 38) нейтр |
| 5) ап(о)- | 22) поли | 39) порт |
| 6) арх(и)- | 23) -скоп | 40) сон |
| 7) гип(о)- | 24) -тека | 41) текс(т) |
| 8) гипер- | 25) терм | 42) экв |
| 9) диа- | 26) том | 43) юр |
| 10) ката- | 27) топ | 44) аб(с)- |
| 11) мета- | 28) фаг | 45) би(н)- |
| 12) пан(то)- | 29) фант | 46) дис- |
| 13) пара- | 30) физ(и) | 47) интер- |
| 14) пери- | 31) фил | 48) про- |
| 15) теле- | 32) ави | 49) ре- |
| 16) эпи- | 33) акв | 50) экс- |
| 17) не(о) | 34) вит | |

Ответы:

- Значение:**
- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1) звук, голос | 14) об, вокруг |
| 2) носитель | 15) вдаль, далеко |
| 3) время | 16) на, над, после, при, возле |
| 4) против | 17) новый |
| 5) от, вдали, вдали от, прочь | 18) правило, закон |
| 6) главный (высшая степень признака) | 19) подобный |
| 7) под, вниз | 20) имя |
| 8) над, сверх, по ту сторону | 21) огонь |
| 9) между | 22) много |
| 10) сверху вниз | 23) смотреть |
| 11) за, через, после | 24)местилище, хранилище |
| 12) весь, все, всеобщее | 25) тепло |
| 13) против, мимо, около | 26) часть целого, рассечение |
| | 27) место |
| | 28) пожирающий |

- 29) воображение
- 30) природа
- 31) любящий
- 32) птица
- 33) вода
- 34) жизнь
- 35) два
- 36) середина
- 37) подвижный
- 38) среднее, ни то, ни другое
- 39) носить
- 40) звук
- 41) ткать, соединять
- 42) равный
- 43) право
- 44) от
- 45) два, по два, на два
- 46) раз, не
- 47) между
- 48) вперед, ради, вместе
- 49) вновь, назад, пере
- 50) из, от, вне

Производные слова:

- 1) фонетика, фонология, граммофон, симфония, магнитофон...
- 2) фосфор, светофор, семафор, метафора, Христофор...
- 3) хроника, хронология, хронометр, синхронный, анахронизм...
- 4) антипатия, Антарктика, антоним, антипод...
- 5) апогей, апостроф, апофиз...
- 6) архипелаг, архитрав, архиерей, архиплут, архиосторожный...
- 7) гипоцентр, гипотоник, гипопфиз...
- 8) гипертрофия, гипербола, гипербореи, гипертония...
- 9) диагональ, диаметр...
- 10) катастрофа, каталог...
- 11) метagalaktika, метафора, метаморфоза...

- 12) панорама, паноптикум, пантеон, пандемия, пантомима...
- 13) парадокс, парабола, паразит...
- 14) период, периметр, перископ...
- 15) телефон, телевизор, телескоп, телеграф, телепатия, телефакс...
- 16) эпиграф, эпигон, эпилог, эпицентр, эпитет...
- 17) неон, неологизм, неопит, неофашизм...
- 18) номография, агроном, астроном, автономия, экономика...
- 19) металлоид, соленоид, гуманоид, астероид, анероид, сфероид...
- 20) ономастика, псевдоним, синоним, метонимия, топонимика...
- 21) пирит, пирамидон, пиротехника, пироксилин, пироскаф, аспирин...
- 22) полигон, полиглот, полиграфия, Полинезия, Поликарп...
- 23) калейдоскоп, телескоп, перископ, микроскоп, рентгеноскопия...
- 24) библиотека, фонотека, аптека, картотека, игротека...
- 25) термометр, термос, термостат, термоизоляция, изотермы...
- 26) том, атом, атомистика, анатом, остеотомия...
- 27) тополог, топоним, топография, утопия, изотоп...
- 28) фагоциты, бактериофаг, антропофаг, саркофаг...
- 29) фантазия, фантастика, фантом, фантомас, фантазмагория...
- 30) физика, физиология, физиономия, геофизика...
- 31) филолог, филантроп, филармония, филателия, библиофил...

32) авиация (и десятки сложных слов с первой составной частью авиа-)

33) акватория, акведук, аквариум, акваланг, акварель...

34) витализм, витальный, витамин, авитаминоз, Виталий...

35) дубль, дублет, дублер, дуэт, дуэль...

36) медиана, медиатор, медиум, интермедия...

37) автомобиль, перпетуум-мобиле, мобильность, мобилизация...

38) нейтральный, нейтралитет, нейтрализация, нейтрон...

39) портфель, портативный, спорт, транспорт, рапорт...

40) соната, унисон, клаксон, диссонанс...

41) текст, текстура, текстиль, текстолит, контекст...

42) эквивалент, экватор, эквилибрист, адекватный...

43) юрист, юрисконсульт, юриспруденция, жюри...

44) абсурд, абориген, абстрактный...

45) биплан, биатлон, бином, биннокль, бицепс...

46) дисперсия, диссонанс, дисгармония, дискриминация...

47) интервал, интермедия, интернациональный, интернат, интернирование...

48) прогресс, проформа, протекция, протез, процент...

49) реконструкция, репатриация, реакция, ревизия, регенератор...

50) экслибрис, эксцесс, экспроприация, экспонат, экстерриториальность, экстрадиция...

КАЛАМБУРЫ

Каламбур — шутка, острота или колкость, основанная на игре слов, имеющих звуковое сходство при различном смысле.

Подобная игра слов была известна уже древним. Но где, когда и как возникло само это слово «каламбур», ставшее обозначением игры слов? В каком языке?

На этот счет имеется немало догадок. Догадка первая: составлено из итальянских слов *каламо* — перо и *бурларе* — шутить. Т. е. «шутить пером». Но если это так, то почему в итальянском языке отсутствует слово *каламбур*?

Маловероятно также и то, что эти слова французы заимствовали у итальянцев, а затем, уже в своем языке, образовали сложное французское слово из двух слов итальянского языка.

Догадка вторая: слово встречается в 1749 году в «Письмо...» Дидро. Там упоминается персонаж немецкой сказки священник Калемберг. Однако и это вызывает сомнение — имеются указания на более раннюю дату возникновения этого слова.

Догадка третья: в Париже в середине XVIII века жил аптекарь,

тоже Калемберг, — известный шутник и остряк. Возможно, он-то и виновник рождения слова. Но следующая версия опровергнет и эту.

Впрочем, нужно ли перечислять все версии? Ограничимся еще одной, самой занятной. При дворе Людовика XIV в Париже некоторое время находился немецкий граф Калембург (по-французски фамилия произносится: Каламбур). Он так плохо владел французским языком, так безбожно коверкал слова, что и стал причиной неистового веселья окружающих. Двусмысленности, которыми точно из рога изобилия сыпал словоохотливый граф, попадали из королевского дворца на площади и улицы Парижа. Коверкать язык «по Каламбуру», составлять каламбурные рифмы, остроты и фразы быстро сделалось модой и развлечением.

Этимологическое «дознание» каламбура продолжается.

А теперь, вооруженные знанием предмета, вы можете заняться исследованием вот этих веселых строчек.

Вы, щенки! За мной ступайте:
Будет вам по калачу,
Да смотрите ж, не болтайте.
А не то поколочу.

(А.Пушкин)

Нес медведь, шагая к рынку,
На продажу меду крынку,
Вдруг на Мишку —
вот напасть —
Осы вздумали напасть.

Мишка с армией осиной
Дрался вырванной осиной.
Мог ли в ярость он не впасть,
Если осы лезли в пасть,
Жалили куда попало?
Им за это и попало.

(Я.Козловский)

Я приехал в Москву, плачú и
плачу.

(П.Вяземский)

Область рифм — моя стихия,
И легко пишу стихи я;
Без раздумья, без отсрочки
Я бегу к строке от строчки.
Даже к финским скалам
бурым
Обращаюсь с каламбуром.

(Д.Минаев)

Бобер, в Лисе души не чая,
К ней заглянул на чашку чая
И вежливо спросил:

«Не помешал?»

Лиса в ответ: «Ах, что вы,
друг, напротив!»

И села в кресло мягкое
напротив,

И ложечкой чай он помешал.
(Я.Козловский)

Каламбуристы — любители словесных эффектов, игры слов. Вы тоже можете стать остроловом-каламбуристом. Заниматься составлением каламбуров — дело очень интересное и увлекательное. Попробуйте создать собственные творения в одиночестве или вместе со своими друзьями. Это скрасит ваш досуг.

ПАЛИНДРОМЫ

К довольно сложным словесным упражнениям можно отнести составление так называемых палиндромов — таких предложений (слов — слишком просто!), которые могут одинаково читаться и слева направо и справа налево.

Еще наши бабки и деды знали два из них; правда, первый не очень точный:

Уведи у вора кАрову и деву.

А роза упала на лапу Азора.

В первом — не избежать грамматической ошибки — кАрову; во втором — надумано собащее имя Азор.

Известны и еще более старые образцы:

Я иду с мечЕм судия.

Любители палиндромов существуют и сейчас и придумывают новые. Самый длинный из известных палиндромов довольно неуклюж:

Я так мажу сажу и машу ушами ужас ужом Катя

Премия за изящество можно бы выдать следующему предложению, в котором не чувствуется никакой нарочитости:

Леша на полке клопа нашел.

Это игра повышенной сложности, навряд ли в нее можно играть часто: таких палиндромов довольно ограниченное число. Но заниматься этим на досуге очень интересно.

БУРИМЕ

Эта занятная игра почти забыта теперь.

Задается две, четыре, восемь — сколько сочтете возможным — пары рифмующихся слов, скажем: *лес — звезда, влез — гнезда*. Играющие втайне друг от друга сочиняют каждый свое четверостишие с этими рифмами. Можно брать конечные слова из строк уже известных стихотворений:

Лугами — веселя — рядами — шевеля,

считая что все игроки должны дать не тот текст, что у А. Майкова. Но, пожалуй, лучше придумывать свои, новые «четки рифм». Требовать от стихов высокого качества трудно, но указать на явные недостатки все-таки желательно.

В СТРАНЕ ФИЗИКИ И МАТЕМАТИКИ

ГОЛОВОЛОМКИ

ВОЛК В ОВЧАРНЕ

Волк пересекал пустыню. К середине своего пути он так отощал, что уже не мог двигаться дальше. И тут-то он наткнулся на железную ограду, за которой паслись жирные овцы — увы, слишком жирные, чтобы пролезть между прутьями. Самому оголодавшему волку это бы удалось, но он понимает, что если пролезет в загон и отъестся, то неминуемо растолстеет и уже не сможет выбраться из-за ограды, которая замкнута, слишком высока и прочна. Пастух придет с ружьем на следующей неделе, а волку не выдержать уже такого голодания, как раньше.

Какова наилучшая стратегия волка в данной ситуации?

СЕМЬ ЗВЕРЕЙ

Имеется семь (и только семь) зверей: лев, гиена, пудель со щен-

ком, сиамская кошка с котенком и датский дог. Каждый из них принадлежит к одному из двух подотрядов. Одного из животных зовут X, а другого, отличного от первого, — Y.

Зрочки у льва отличаются по форме от зрочков X.

Гиена принадлежит к тому же подотряду, что и Y.

Y никогда не касается X.

Какого зверя зовут Y?

Нужно заметить, что в нашем случае задача имеет единственное решение.

ЧТО ЗА ЖИВОТНЫЕ?

Двое животных, A и B, находятся на огромной гладкой равнине. Если A хочет схватить B, то B стремится убежать от A. Если B расположен от A в 20 ярдах, то A всегда может схватить B. В то же время, если B хочет схватить A, A стремится убежать от B и A рас-

положен от В в 20 ярдах, то В всегда может схватить А. Как это может быть и что это за животные?

ОДИНАКОВАЯ ВЫСОТА

Какой физический фактор более желателен для хозяйки, чтобы различные коробки, бутылки и т.п. (находящиеся вне холодильника) имели одинаковую высоту, а не длину и ширину?

ЗЕРНА В ПАКЕТЕ

Сколько колосьев свежей пшеницы вы сумеете пересыпать в полиэтиленовый пакет размером около 20х25 см за 10 секунд (нужно взять очень тонкий пакет)?

МЕДВЕДЬ И ПИНГВИН

Медведь проходит одну милю на юг, затем одну милю на восток и, наконец, одну милю на север. Это полярный медведь, и больше он не передвигается. Медведь находится близко к Полярному кругу. Вопрос состоит в следующем. Этот медведь находится в трех милях от моря и может бежать вдвое быстрее пингвина, который только что проснулся в своем жилище. Пингвин находится к югу от медведя и в 9 милях от моря. Пингвин может плавать вдвое быстрее медведя.

Как близко может подобраться медведь к пингвину?

РАЗОРВАННАЯ КОЛОДА

Это невозможно сделать практически, однако теоретически допустим, что некто разорвал пополам колоду карт, сложил стопкой две половины, снова разорвал пополам и т. д. Пусть он проделал такую процедуру 52 раза и сложил стопкой полученные кусочки. Какой высоты окажется эта стопка? Оцените ее с погрешностью, не превосходящей 10 %.

УДАЛИТЕ ВОДУ

Поставьте небольшую фарфоровую чашку (высотой примерно 5 см и 7 см в диаметре) в раковину, заткните дырку и налейте столько воды, чтобы ее уровень на полсантиметра превысил край чашки.

Можно ли с помощью чайной ложки быстро удалить нужное количество воды из чашки так, чтобы она всплыла? Чайную ложку разрешается лишь опускать внутрь чашки, но не подсовывать под нее.

ВЫСОТА ДЕРЕВА

Сосна с виду имеет около 30 м в высоту и растет чуть под горку примерно в 45 м от дома. Мы мо-

жем добраться до сосны, обогнув пруд. У нас есть только рулетка длиной 2 м. Как проще всего измерить высоту сосны с погрешностью, не превосходящей 10%.

МОКРАЯ ЛОЖКА

Когда профессор стал накладывать ложечкой сахарный песок в кофе, миссис М. сказала:

—Ложка мокрая, поэтому не весь сахар сыпается с нее в чашку.

—Я знаю, — сказал профессор, — но я еще и болтаю ложкой, когда кладу сахар в последний раз.

—Тогда вы кладете больше сахара, чем хотели. Ведь сахар прилипает и к обратной стороне ложки. Разумеется, я полагаю, что вы не хотели положить чуть больше одной ложки сахара.

—Да, я хочу положить сахара ровно столько ложек, сколько я кладу, и это мне удастся сделать.

Сколько ложек сахара кладет профессор?

ЗАЖЖЕННАЯ СИГАРЕТА

Как можно погасить разгоревшуюся сигарету менее чем за 30 секунд, не пользуясь какой-либо жидкостью, не дуя и не касаясь никакого участка сигареты, кроме незажженной половины?

Для этого не требуется каких-то особых приспособлений, которых не было бы в большинстве домов.

КОЛЕСА

У какого вида транспорта число поддерживающих колес нечетное и больше трех? (Мы не учитываем, например, шестеренки в коробке передач; самолеты и корабли также исключаются.)

ПАНАМСКИЙ КАНАЛ

Вы находитесь в конце Панамского канала, выходящего в Атлантический океан, и плывете по нему до Тихого океана.

Сколько миль к западу вы при этом проходите?

СКОЛЬКО КОРОЛЕЙ

Угадайте с не более чем 30-процентной погрешностью, сколько королей короновалось в Англии со времен завоевания ее норманнами.

ДВУЗНАЧНЫЕ ЧИСЛА

Подсчитайте в уме за полминуты, сколько существует целых положительных двузначных чисел.

ПЛАВАЮЩИЙ КОФЕ

Допустим, что у вас есть небольшой сухой алюминиевый

чайник и что вы насыпали на его дно в середину кучку гранулированного кофе, а затем осторожно налили с краю чашку воды так, чтобы она с избытком покрыла кофе. Оцените, какая часть кофе будет плавать на поверхности воды через несколько секунд.

ВОДА ИЗ СКОВОРОДЫ

Сковорода, наполовину наполненная водой, стоит на полу. Возможно ли перелить из нее чайную ложку воды в чашку, не пролив ни капли и не опуская чашку или что-либо еще ниже края сковороды?

СОСУЛЬКИ

Кто, по вашему мнению, вероятнее всего мог видеть сосульки длиной в 5 см: королева Англии Елизавета I (1533–1603) или женщина из племени американских индейцев, чей вигвам в те же годы находился на севере нынешнего штата Нью-Йорк?

СНИМАТЬ ИЛИ НАДЕВАТЬ

Почему, не снимая очков, узкий свитер гораздо легче стянуть с себя, чем натянуть.

ОТВЕТЫ

ВОЛК В ОВЧАРНЕ

Волк должен пробраться внутрь загона, задрать овцу, разорвать ее на части (что он обычно и делает) и, только вытащив их за ограду, съесть.

СЕМЬ ЗВЕРЕЙ

В отличие от домашней кошки зрачки у льва круглые: значит, X — кошка или котенок.

Гиена принадлежит к подотряду кошачьих, куда входят и кошки (в отличие от собак, при-

надлежащих к подотряду собачьих);

следовательно, Y — лев, кошка или котенок.

Поскольку X никогда не касается Y, а мать, конечно, часто касается детеныша, Y — это лев.

Задачу можно решить, не зная всех упомянутых выше биологических тонкостей, поскольку, если вы выпишете все возможные комбинации соотношения зрачков и подотрядов (а их всего четыре), то в остальных трех случаях получите неоднозначный ответ, что противоречит последнему условию задачи. Три другие возможности приведены ниже.

1) Пусть мы основываемся на неправильном допущении, что у льва щелевидные зрачки, но гиену отнесли к тому подотряду, к какому нужно. Тогда получается следующая картина.

У льва щелевидные зрачки, значит, X — датский дог, пудель или его щенок.

Гиена помещена в один подотряд с кошками, следовательно, Y — лев, кошка или котенок.

X никогда не касается Y, поэтому Y — лев, кошка или котенок.

Решение не является однозначным.

2) Пусть мы ошибочно отнесли гиену к одному подотряду с собаками, но правильно определили форму зрачков у льва. Тогда:

у льва круглые зрачки, значит, X — кошка или котенок.

Гиена принадлежит к тому же подотряду, что и собаки, следовательно Y — датский дог, пудель или его щенок.

X никогда не касается Y, тогда Y — датский дог, пудель или щенок (решение не является единственным).

3) Пусть оба наши предположения ошибочны.

У льва щелевидные зрачки, поэтому X — датский дог, пудель или его щенок.

X никогда не соприкасается с Y, следовательно Y — датский дог, пудель или щенок (решение снова не является единственным).

Никаких других ошибочных предположений обычно не делается; следовательно, приведенные выше варианты исчерпывают все возможности, и Y должен быть львом.

ЧТО ЗА ЖИВОТНЫЕ

Животным А может быть, например, лев, который 100 ярдов способен двигаться со скоростью 45 миль в час, совершая серию прыжков. Затем он снижает скорость до 20 миль в час, а потом и вовсе останавливается. Животным В может быть волк, скорость которого не превышает 25 или 30 миль в час, но зато волк способен удерживать такую скорость часами. Лев может схватить волка сразу, волк же может схватить льва, предварительно его измотав. (Пример составляют человек и лошадь.)

ОДИНАКОВАЯ ВЫСОТА

Сила тяжести. Из-за нее вещи неудобно располагать вертикальными стопками; поэтому-то полки на кухне и делают такими длинными. Таким образом, различие в ширине предметов значит меньше, чем наличие даже одной единственной коробки или бутылки, которая много выше остальных. Холодильники же заполняют как в горизонтальных направлениях, так и по вертикали.

ЗЕРНА В ПАКЕТЕ

Три колоса в лучшем случае, если, конечно, вы не намылите пакет внутри.

МЕДВЕДЬ И ПИНГВИН

Он может подобраться на расстояние около 4500 миль. Диких пингвинов нет севернее Галапагосских островов, которые расположены на экваторе, а полярный медведь (они водятся лишь в Северном полушарии) редко уплывает от берега дальше, чем на 40 миль.

РАЗОРВАННАЯ КОЛОДА

Высота будет больше расстояния от Земли до Солнца. Не пытайтесь проделать это.

УДАЛИТЕ ВОДУ

Можно, если очень быстро разболтать воду в чашке.

ВЫСОТА ДЕРЕВА

Подойдите к дереву и на высоте 2 м от грунта прикрепите к стволу клочок белой бумаги. Вернитесь домой и положите на стол вблизи окна, из которого видна сосна, стопку книг. На стопку по-

ставьте согнутый кусок картона, поверх которого мы можем видеть основание и вершину сосны, а также клочок белой бумаги на столе. Отметьте сами (или попросите кого-нибудь отметить) точку пересечения трех соответствующих лучей зрения с опорным стеклом и измерьте расстояние между этими точками. Сосна почти наверняка растет вертикально и, следовательно, параллельно оконному стеклу. Вычислив простейшие пропорции, вы найдете высоту сосны.

МОКРАЯ ЛОЖКА

Он кладет две ложки сахара. Обозначим количество сахара, пристающего к внутренней стороне ложки, через X ; тогда мы должны принять, что и к ее внешней стороне пристаёт тоже X сахара. В противном случае задача оказалась бы неразрешимой, да к тому же площади внутренней и внешней стороны примерно одинаковы. Следовательно, если принять объём ложки за 1, то из мокрой ложки в чашку попадает после разбалтывания $1+X$ сахара. Если мы положим две ложки, то из первой ложки (без разбалтывания) в чашку попадет $(1-X)$ сахара, а из второй, последней ложки $(1+X)$ сахара; так что всего в чашке окажется ровно 2 единицы сахара. В случае трех ложек это количество окажется равным $1-X+1-X+1+X+=3-X$. В случае четырех ложек оно будет

равно $4-2X$. Наконец, в общем случае N ложек оно выразится формулой $n(1-X)+X$, что асимптотически равно $n(1-X)$. Профессор хотел положить ровно две ложки и ему это удалось сделать.

ЗАЖЖЕННАЯ СИГАРЕТА

У вас, вероятно, найдется узкий продолговатый стеклянный или пластмассовый стаканчик. Зажмите сигарету между пальцами и прижмите стаканчик к ладони. Двуокись углерода очень быстро потушит огонь.

КОЛЕСА

У вагона фуникулера, где кроме обычных колес имеется еще и пестерня, которая зацепляется за полотно дороги и не дает вагону скатиться вниз.

ПАНАМСКИЙ КАНАЛ

Нисколько, ибо вы окажетесь более чем на 20 миль восточнее исходного пункта.

СКОЛЬКО КОРОЛЕЙ

Один король, а именно — шотландский король Яков Шестой, который стал королем Англии Яковом I в 1603 году. Дру-

гие короли во время коронации были принцами, герцогами и т. д.

ДВУЗНАЧНЫЕ ЧИСЛА

Таких чисел имеется 90.

ПЛАВАЮЩИЙ КОФЕ

На поверхности воды не будет почти ничего. (Это бывает не всегда, но часто — пока вы не встряхнете чайник или не начнете его нагревать.)

ВОДА ИЗ СКОВОРОДЫ

Это можно сделать. Возьмите сковороду за ручку и начните быстро двигать ее взад-вперед на небольшое расстояние по полу. Вода будет раскачиваться тоже взад-вперед, а вскоре образует пик и станет выбрасывать вверх капельки, которые и можно будет собрать в чашку.

СОСУЛЬКИ

Скорее всего это была королева Елизавета. Замерзшие капли могут образовывать на ветвях деревьев крошечные сосульки длиной около 2 см. Сосульки большей длины редко встречаются в природе, разве что у водопадов. Королева, конечно, видела больше до-

мов, чем ее американская современница водопадов (женщины одного из племен алгонкинов охотились редко). Кроме того, сосульки одного водопада обычно не меняются в течение всей зимы, в то время, как на крышах отапливаемых домов, особенно в Англии, они часто тают. А на их месте вырастают новые сосульки. У вигвамов же карнизы отсутствуют.

СНИМАТЬ ИЛИ НАДЕВАТЬ

Если человек носит очки, то он снимает с себя свитер, держа его за воротник и, следовательно, растягивает его перед собой. Когда человек натягивает свитер на себя, то получается прямо противоположный эффект, ибо очки как бы делают воротник еще уже.

В МИРЕ ИГР ПО ИСТОРИИ

ЦЕПОЧКИ ДАТ (ЧАЙНДАТЫ)

Составление цепочек дат и расшифровка их могут превратиться в своеобразное состязание. Победителям такого состязания приходится довольствоваться не только знакомыми датами, но и привлекать различный хронологический материал, использовать различную литературу.

Составление чайндат очень полезно, оно является своеобразной тренировкой. Эта игра помогает накапливать материал, связанный с различными событиями, способствует запоминанию важнейших исторических дат. Это увлекательное занятие заставляет обращаться к различным справочникам, энциклопедиям и другим книгам, что значительно повышает уровень развития. На досуге можно заниматься составлением любых чайндат — от самых простых до очень сложных.

Здесь представлена длинная цепочка из 29 дат, в которой каждая последующая дата начинается последней цифрой от предыдущей. Все ли в этом чайндате знаете вы?

1961, 1941, 1201, 1211, 1861, 1825, 585, 521, 1525, 511, 1945, 565, 527, 768, 814, 481, 1941, 1671, 1381, 1789, 988, 821, 1721, 1223, 323, 338, 882, 216, 651.

За правильный ответ играющему выдается призовая фишка, по количеству которых определяется победитель в конце игры. Участвовать в этой игре может сколько угодно игроков. Для проверки правильности ответов выбирается ведущий, который имеет на руках контрольный лист. Он же выдает призовые фишки. Ходы игроками делаются поочередно. Если ответ неверный, то правильно ответить пытается следующий игрок и т. д.

Контрольный лист:

- 1961 — год первых в истории полетов человека в космос. Полеты Ю. Гагарина и Г. Титова.
- 1941 — нападение фашистской Германии на Советский Союз.
- 1201 — основание Риги.
- 1211 — вторжение монголо-татар в Китай.
- 1861 — отмена крепостного права в России.
- 1825 — восстание декабристов.
- 585 — падение Урарту под ударами мидян.
- 521 до н.э. — персидский царь Дарий начал свои завоевания.
- 1525 — крестьянская война в Германии.
- 511 — конец правления Хлодвиг.
- 1945 — разгром фашистской Германии.
- 565 — конец правления Юстиниана в Византии.
- 527 — начало правления Юстиниана в Византии.
- 768 — начало правления Карла Великого.
- 814 — смерть Карла Великого.
- 481 — начало правления Хлодвиг.
- 1941 — разгром фашистских армий под Москвой.
- 1671 — конец крестьянской войны под предводительством Степана Разина.
- 1381 — восстание Уота Тайлера в Англии.
- 1789 — начало буржуазной революции во Франции.
- 988 — введение христианства на Руси.
- 821 — начало восстания Фомы Славянина.
- 1721 — конец Северной войны. Ништадтский мир.
- 1223 — битва на реке Калке.
- 323 до н.э. — смерть Александра Македонского. Распад его державы.
- 338 до н.э. — битва при Херонее («вместе с телами павших была зарыта и свобода греков»).
- 882 — объединение Киевской и Новгородской земель.
- 216 до н.э. — битва при Каннах.
- 651 — арабские завоеватели овладели городом Мервом и отсюда распространили свое владычество на Среднюю Азию.

КТО?

Для игры необходимо заготовить 10 карточек с вопросами и 10 карточек с ответами. Карточки с вопросами раздаются играющим

(обычно их двое), а карточки с ответами раскладывают текстом вниз на столе. Смысл игры — подобрать правильный ответ к кар-

точке, находящейся на руках. Это производят поочередными ходами. Нужная карточка, являющаяся ответом на поставленный вопрос, присоединяется к карточке с вопросом и кладется возле игрока. Если он достал из резерва ненужную карточку, то она вновь возвращается на середину стола, а новую карточку игрок имеет право взять только во время следующего хода. Кто быстрее справился с поставленной задачей, тот и считается победителем. Правильность ответа обязательно проверяется. За допущенные ошибки назначается шуточный штраф. Эта игра может существовать в двух вариантах.

I. Кто совершал поступки и действия, заслуживающие одобрения?

1) Под чьим руководством была снята осада города Орлеана?

2) Кто осуждал продажу индульгенций, считал это мошенничеством, призывал народ изгнать из страны чужеземцев и отобрать у католической церкви награбленные ею богатства?

3) Кто был главным руководителем и организатором военных отрядов таборитов? Почему враги называли его «страшным слепцом»?

4) Кто был изобретателем печатного станка?

5) Кто первым из европейцев морским путем достиг берегов Индии?

6) Кто из крестьянских вождей говорил: «Вся власть должна быть отдана трудовому народу»?

7) Кто во время сражения с турецкими завоевателями пробрался в лагерь турецкого войска и убил кинжалом султана?

8) Кто был предводителем «жаков» во время крестьянского восстания во Франции?

9) Кому из ученых приписывают слова: «А все-таки она вертится!»?

10) Кто и перед казнью был полон веры в свою правоту и произнес слова: «Произнеса приговор, вы дрожите от страха больше, чем я, идущий на костер!»?

II. Кто совершал поступки и действия, заслуживающие осуждения?

1) Кто завершил множество грабительских походов в Испанию и Италию и покорил свободолюбивые племена саксов?

2) Кто организовал четвертый крестовый поход, во время которого крестоносцы разграбили город Константинополь?

3) Кому принадлежат слова: «Я так люблю Францию, что предпочел бы иметь в ней шесть государей вместо одного»?

4) Кто из правителей Англии оказывал покровительство пиратам и работоторговцам?

5) Кому принадлежат изречения: «Государство — это я», «Прав у подданных нет, есть лишь одни обязанности»?

6) Кто выразил свое отношение к восставшим крестьянам в словах: «Пусть всякий колет, бьет и душит их явно и тайно, как убивают бешеных собак. Пусть всякий

знает, что нет ничего более ядовитого и вредного, чем бунтовщик»?

7) Кто из испанских полководцев создал в восставших Нидерландах «Кровавый совет», вынесший восемь тысяч смертных приговоров?

8) Кто завоевал Константинополь и отдал его на три дня на разграбление своим войнам?

9) Кто из завоевателей говорил: «Днем и ночью наш конь стоит оседланным, и мы опоясаны мечом»?

10) Кто из испанских королей сказал, что предпочел бы лучше превратить свое государство в пустыню, чем видеть его во власти еретиков?

Ответы.

I вариант:

- 1) Жанна д'Арк.
- 2) Ян Гус.
- 3) Ян Жижка.
- 4) Иоганн Гуттенберг.
- 5) Васко да Гама.
- 6) Томас Мюнцер.
- 7) Милош Обилич.
- 8) Гильом Каль.
- 9) Галилей.
- 10) Джордано Бруно.

II вариант:

- 1) Карл Великий.
- 2) Иннокентий III.
- 3) Карл Смелый, герцог Бургундии.
- 4) Елизавета I.
- 5) Людовик XIV.
- 6) Мартин Лютер.
- 7) Герцог Альба.
- 8) Мехмед II.
- 9) Сулейман.
- 10) Филипп Второй.

ПОЛКОВОДЦЫ ДРЕВНОСТИ (НАСТЕННЫЙ «КВАРТЕТ»)

На левой стороне большого листа бумаги нужно наклеить портреты древних полководцев: Мильтиада, Леонида — царя Спарты, Александра Македонского и Ганнибала. Вправо от портретов по горизонтали следует разместить по четыре кармашка или сделать про-

рези. Нужно заготовить и 16 фишек, по четыре к каждому портрету, с именем полководца, краткой его характеристикой, со схемой одного из его сражений и, наконец, датой этого сражения.

Начинается игра с перемешивания фишек и раздачи их участ-

никам игры. Первым ходит тот, кто получил фишку с именем Мильтиада (как самого древнего).

Вторым выставляет свою фишку тот, кто находится слева от первого игрока. Он ставит фишку к

<i>Портрет и имя полководца</i>	<i>Характеристика</i>	<i>Схема сражения</i>	<i>Дата сражения</i>
Мильтиад.	Один из самых опытных греческих стратегов.	Схема Марафонского сражения.	490 год до нашей эры.
Леонид.	Спартанский царь, на могиле которого установлен памятник с фигурой льва и надписью: «Тот, кого я теперь, лежа на камне, храню, если бы, львом именуясь, он не был мне равен и духом, я над могилой его лап не простер бы своих».	Схема сражения в Фермопильском ущелье.	480 год до нашей эры.
Александр Македонский.	Царь одного из древних государств, энергичный, смелый, но жестокий и вспыльчивый человек. Отличался блестящими способностями полководца.	Схема сражения при Гавгамелах.	334–325 годы до нашей эры.
Ганнибал.	Не было такого труда, для которого он уставал бы телом или падал духом. И зной, и мороз он переносил с равным терпением. Завернувшись в военный плащ, спал он среди воинов, стоявших на карауле.	Схема сражения при Каннах.	216 год до нашей эры.

любому из портретов, так как последовательность фишек не имеет значения. Игра продолжается по кругу. Выигравшим считается тот, кто первый безошибочно выставит все свои фишки.

Если для изготовления «квартеда» нет портрета полководца и схемы сражения, можно ограничиться использованием только имени полководца и названием основного сражения.

КВАРТЕТ «КРЫЛАТЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ О ДРЕВНИХ»

Для этой игры необходимо приготовить 16 одинаковых карточек. На четыре из них следует наклеить картинки, изображающие следующих героев: Ахилла, Гектора, Одиссея и Прометея. Тут же нужно написать их имена. Если таких картинок нет, можно нарисовать их самим или ограничиться записью имен героев.

На остальных карточках нужно написать краткие характеристики героев, краткое изложение

мифов о них и соответствующие крылатые выражения. Игра готова!

В игре выбирается ведущий, который перемешивает карточки, дает каждому участнику игры по одному герою, а затем раздает остальные карточки поровну. Игроки производят обмен карточками с соседями по кругу (как и во всяком квартете). Каждый игрок стремится подобрать те карточки, которые относятся к его герою.

Изображение героя	Характеристика	Краткое изложение мифа	Крылатое выражение
Ахилл.	Лучший воин среди греков, погибший при взятии Трои.	Богиня-мать выкупала его ребенком в подземной реке. От этого тело мальчика стало неуязвимым, кроме пятки, за которую его держала мать. Он погиб от отравленной стрелы, вонзившейся ему в пятку.	«Ахиллесова пята».

<i>Изображение героя</i>	<i>Характеристика</i>	<i>Краткое изложение мифа</i>	<i>Крылатое выражение</i>
Геракл.	Могучий богатырь, неутомимый труженик.	У богача Авгия никто не убирал скотный двор, который переполнился нечистотами. Геракл заградил две реки, и бурный поток очистил скотный двор за один день.	«Авгиевы конюшни».
Одиссей.	Мифический царь острова Итаки.	По совету Одиссея греки, осаждавшие Трою, построили огромного деревянного коня, в котором незаметно для троянцев укрылись вооруженные воины. Жители Трои втащили коня в город. Ночью, когда город уснул, греки без труда овладели им.	«Троянский конь».
Прометей.	Благородный герой, борец со злом и несправедливостью.	Каждый день орел клевал печень Прометея в наказание за украденный у богов огонь, принесенный им людям. Несмотря на страшные мучения, он не примирился с Зевсом и продолжал проклинать своего мучителя.	«Прометеев огонь».

КОГДА ЭТО БЫЛО?

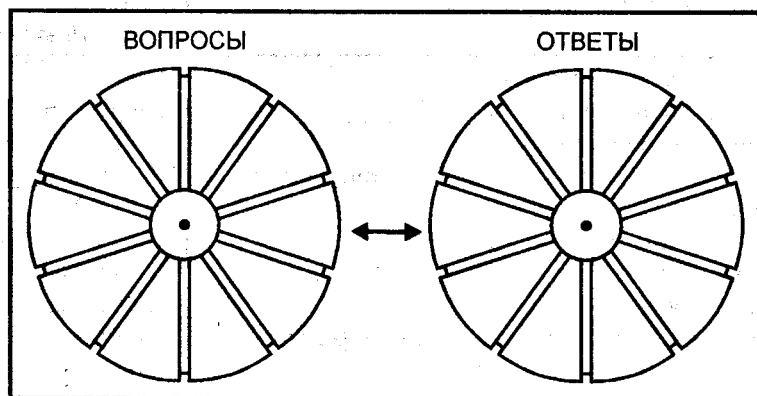
(ВЕРТОЛИНА)

Для проведения этой игры нужны некоторые несложные приспособления: игровая коробка с двумя колышками, два картон-

ных диска с делениями, две цветные стрелки на игровом поле, направленные в сторону вращающихся на колышках дисков. Число участников в этой игре не ограничивается. Сам игрок или ведущий могут вращать первый диск, на котором указаны события. Диск остановится в результате вращения возле стрелочки, указывающей на один из его секторов. Задача игрока: вращая второй диск, подогнать сектор с пра-

вильным ответом ко второму концу цветной стрелочки.

Выигрывает, как и во всякой вертолине, тот, кто наберет наибольшее количество очков. За каждый правильный ответ игроющему выдается цветная фишка, которая равняется 10 очкам. Окончательный подсчет можно вести по количеству фишек, находящихся у игрока, или по количеству очков, записываемых в процессе игры.



Вопросы (левый круг):	Ответы (правый круг):
Завоевание Египта персами. Восстание «желтых повязок». Образование единого государства в Египте. Образование единого Китайского государства. Битва при Херонее. Установление республики в Риме. Битва при Каннах. Восстание Спартака. Поход Александра Македонского на Восток. Правление Августа в Риме. Постройка пирамиды Хеопса. Саламинский бой.	525 г. до н. э. 184 г. н. э. Около 3000 г. до н. э. 225 г. до н. э. 338 г. до н. э. 509 г. до н. э. 216 г. до н.э. 73—71 гг. до н.э. 334—325 гг. до н.э. 27 г. до н.э. — 14 г. н. э. Около 2600 г. до н.э. 480 г. до н. э.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ РЕЛИГИЮ ДРЕВНИХ?

С использованием вертолины можно организовать такую увлекательную игру, как «Знаешь ли ты религию древних?». Для этой вертолины необходимо заготовить

по два круга, разделенных на 12 секторов каждый. Принцип игры тот же, что и в предыдущей вертолине.

Вопросы (левый круг):	Ответы (правый круг):
Бог Солнца у древних египтян.	Ра.
Греческая богиня красоты.	Афродита.
Злой бог суховея у египтян.	Сет.
Бог — покровитель искусства у древних греков.	Аполлон.
Греческая богиня охоты.	Артемиды.
Бог моря у древних греков.	Посейдон.
Бог грома и молнии у древних римлян.	Юпитер.
Греческий бог вина и виноделия.	Дионис.
Бог-кузнец, покровитель кузнецов у римлян.	Вулкан.
Греческий бог войны.	Арес.
Греческая богиня плодородия.	Деметра.
Древнеиндийский бог.	Брахма.

КАК НАЗЫВАЕТСЯ?

Эта игра тоже проводится по принципу обычной вертолины. Выигрывает, как и во всякой вер-

толине, тот, кто набирает наибольшее количество правильных ответов.

Вопросы (левый круг):	Ответы (правый круг):
Человек, живущий во времена этих событий.	Современник.
Изменения, преобразования в государствах.	Реформы.
Государство, во главе которого стоит монарх.	Монархия.

Вопросы (левый круг):	Ответы (правый круг):
<p>Поселения людей, переселившихся из другой страны. Правила, устанавливаемые государством. Римские воины. Служители древних храмов. Вера в одного бога. Виды древней письменности.</p> <p>Писчий материал в древности. Мелкий арендатор земли в Риме. Люди, предсказывающие будущее.</p>	<p>Колонии. Законы. Легионеры. Жрецы. Монотеизм. Иероглифы, клинопись. Папирус, глина. Колон. Оракулы, прорицатели.</p>

КОМУ ПРИНАДЛЕЖАТ СЛОВА? (РОССЫПЬ)

Для игры изготавливают по 12 карточек с текстами. Карточки перемешиваются ведущим и раскладываются для игры на столе текстом вниз. Играют обычно три-четыре человека. По знаку ведущего все берут по одной карточке и читают текст про себя. Если ответ известен игроку, он оставляет карточку себе, если же нет — кладет обратно. По указанию ведущего игроки по очереди читают текст и дают ответ. В случае, если ответ неправильный, ведущий изымает карточку, кладет ее к оставшимся и снова перемешивает их. Игра продолжается до тех пор, пока не

будут разобраны все карточки. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество карточек.

Тексты карточек к игре:

- 1) «И ты, Брут...»
- 2) «Не боюсь я смуты, ни убитым быть, пока всей землей правит Август».
- 3) «Пришел, увидел, победил».
- 4) «Лучше смерть от железа, чем от голода».
- 5) «Если стрелы и дротики закроют от нас солнце, мы будем сражаться в тени».
- 6) «Я ... царь справедливый, которому Бог солнца даровал за-

коны. Мои слова превосходны, мои дела бесподобны».

- 7) «Мать — черная земля, многострадальная, с которой сбросил я позорные столбы...»
- 8) «Дикие звери, рыскающие по Италии, имеют норы и логовища, те же люди, которые сражаются и умирают за Италию, имеют только воздух и свет».
- 9) «Мы наложим иго рабства как на виновных перед нами, так и на невинных».
- 10) «Вперед, сыны Эллады! Спасайте родину!»
- 11) «Осел, нагруженный золотом, возьмет любой город».
- 12) «Много на свете дивных дел, но сильнее человека нет».

Ответы:

- 1) Гай Юлий Цезарь.
2) Римский поэт Гораций.
3) Гай Юлий Цезарь.
4) Спартак.
5) Греки, сражавшиеся в Фермопильском ущелье.
6) Вавилонский царь Хаммурапи.
7) Афинский правитель Солон.
8) Тиберий Гракх.
9) Персидский царь Ксеркс.
10) Древнегреческий поэт Эсхил.
11) Македонский царь Филипп.
12) Древнегреческий поэт Софокл.

БЫЛО ИЛИ НЕ БЫЛО

Каждый участник игры получает карточку с приведенными ниже вопросами и листок с номерами вопросов, против которых он должен вписать ответы. Время для ответов ограничивается. Затем играющие обмениваются листками с ответами и под руководством ведущего проводят проверку. Выигрывает тот, кто сумеет дать наибольшее количество верных ответов.

ВОПРОСЫ:

- 1) Был ли 1453 год
... годом окончания Столетней войны?
... годом начала войны Алой и Белой розы?

... годом падения Византии?

- 2) Был ли Томас Мюнцер
... последователем таборитов?
... вождем крестьянского восстания?
... автором «12 статей»?

- 3) Была ли Чехия
... участником Столетней войны?
... частью Священной Римской империи?
... страной, в которую вторглись крестоносцы?

- 4) Арабский халифат
... существовал ли в VI веке?
... имел ли столицей город Дамаск?
... граничил ли с Индией?

5) Леонардо да Винчи

... был ли создателем картины «Джоконда»?
 ... жил ли во Франции?
 ... был ли современником Яна Гуса?

6) Балканский полуостров

... входил ли в состав Арабского халифата?
 ... был ли частью Османской империи?
 ... подвергался ли нашествию монголов?

7) Людовик XI

... объединил ли под своей властью всю страну?
 ... вел ли войну с Англией?
 ... был ли современником испанского короля Филиппа II?

8) Верденский договор

... был ли заключен при жизни Карла Великого?
 ... положил ли начало существованию трех государств: Франции, Германии и Италии?
 ... был ли заключен в 962 году?

9) Гуситские войны

... происходили ли в период Столетней войны?
 ... велись ли под руководством Яна Гуса?
 ... закончились ли в 1453 году?

10) 1429 год

... был ли годом освобождения Орлеана от осады английскими захватчиками?
 ... был ли годом окончания войны с Англией?
 ... был ли годом смерти Жанны д'Арк?

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:

- 1). 1) да, 2) нет, 3) да.
- 2). 1) да, 2) да, 3) нет.
- 3). 1) нет, 2) да, 3) да.
- 4). 1) нет, 2) да, 3) да.
- 5). 1) да, 2) да, 3) нет.
- 6). 1) нет, 2) да, 3) нет.
- 7). 1) да, 2) нет, 3) нет.
- 8). 1) нет, 2) да, 3) нет.
- 9). 1) да, 2) нет, 3) нет.
- 10). 1) да, 2) нет, 3) нет.

ПРОТИВНИКИ ИЛИ СОЮЗНИКИ

В центре стола размещают две карты — противники и союзники. Для игры приготавливают также штрафные фишки. Играющих двое. Они получают по пять малых карт. Начинаящий

игру определяется по жребью, потом ходят поочередно, выставя малые карты под большими. За один ход можно выставить одну карту. Кто быстрее и без ошибок разместит свои малые

карты, тот и считается выигравшим. Правильность ответа проверяется по ходу игры. За каждый неверный ход выдается штрафная фишка, а игрок, забрав свою карточку, имеет право поставить ее только в следующий раз. В конце игры штрафные фишки подсчитываются и помогают определить выигравшего.

Большие карты:

- 1) ПРОТИВНИКИ.
- 2) СОЮЗНИКИ.

Малые карты:

- 1) Мартин Лютер и участники крестьянской войны в Германии.
- 2) Иннокентий III и крестоносцы.
- 3) Людовик XI и бургундский герцог Карл Смелый.
- 4) Ришелье и французские крестьяне.

- 5) Ян Гус и Римский папа.
- 6) Карл Великий и христианская церковь.
- 7) Уот Тайлер и король Англии Ричард.
- 8) Мухаммед и арабская знать.
- 9) Английская королева Елизавета I и король Испании Филипп II.
- 10) Жанна д'Арк и английские феодалы.

Ответы:

- 1) Противники.
- 2) Союзники.
- 3) Противники.
- 4) Противники.
- 5) Противники.
- 6) Союзники.
- 7) Противники.
- 8) Союзники.
- 9) Противники.
- 10) Противники.

УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДАМ ПРОШЛОГО

Для игры необходимо подготовить 15 больших и 15 малых карт. На больших картах дать краткое описание города по приведенным образцам. На 15 малых картах написаны названия городов.

Пятнадцать малых карт раздают на руки играющим. Боль-

шие карты складывают в коробку или мешочек. Ведущий в процессе игры достает их по одной и читает играющим написанный текст. Если у играющих есть карта с названием нужного города, то эта карта отдается ведущему и он кладет ее возле себя. За ошибочно предложенную карту игрок по-

лучает штрафное очко (цветную фишку). Кто быстрее и с меньшими потерями (меньшим количеством штрафов) сумеет отдать ведущему все свои карты, считается победителем.

Малые карты:

- 1) Верден.
- 2) Шампань.
- 3) Орлеан.
- 4) Пуатье.
- 5) Париж.
- 6) Лондон.
- 7) Константинополь.
- 8) Косово поле.
- 9) Табор.
- 10) Франкенхаузен.
- 11) Констанц.
- 12) Рим.
- 13) Стамбул.
- 14) Флоренция.
- 15) Венеция.

Большие карты:

- 1) Город, в котором в 843 году внуки Карла Великого заключили договор о разделе Франкской империи на три части. Этим было положено начало образования трех государств: Франции, Германии и Италии.
- 2) Графство на северо-востоке Франции. В XIII–XV веках славилось своими ярмарками, которые длились почти целый год. Ярмарки были шумными и многолюдными. Здесь можно было приобрести предметы роскоши, привезенные с Востока, и различные товары, привезенные из всех стран Европы. Здесь же в случае необхо-

димости можно было обменять деньги у менял. На ярмарках обычно выступали актеры, фокусники и акробаты. В конце XIII века французский король Филипп IV Красивый присоединил это графство к своим владениям. Доходы от ярмарок обогащали королевскую казну.

- 3) Город-крепость на берегу реки Луары. Когда во время Столетней войны англичане наступали с севера, эта крепость преграждала им путь на юг страны. 200 дней продолжалась оборона города, когда в него прибыл отряд под командованием Жанны д'Арк. Жанна добилась встречи с дофином, и получив в свое распоряжение небольшой военный отряд, вступила с ним в город. Через 9 дней он был освобожден от осады. С этого времени наступил перелом в войне — она закончилась победой французского народа, изгнавшего с территории родины иноземных захватчиков.
- 4) Место одного из крупнейших сражений между английским и французским войсками в период Столетней войны. Английское войско было многочисленнее, но организовано лучше, чем французское. В его составе, кроме рыцарской конницы, были отряды лучников. Они успешно действовали против тяжеловооруженной, малоподвижной и плохо организованной французской конни-

- цы. В сражении, состоявшемся в 1356 году, французы были полностью разгромлены. Самые знатные феодалы и французский король попали в плен к англичанам.
- 5) Был небольшим городом во владениях французских королей, но к концу XV века, когда Франция была объединена, он превратился в крупный торговый центр и столицу Французского королевства. Самым могущественным королем Франции в XV веке был Людовик XI.
- 6) В 1381 году во время крестьянского восстания здесь развернулись трагические события. Восставшие, войдя в этот город-столицу, потребовали встречи с королем в надежде добиться от него справедливости. Во время одной из таких встреч одним из приближенных короля был убит вождь восставших Уот Тайлер.
- 7) Столица Восточной Римской империи. В VI веке там был построен замечательный памятник архитектуры — храм св. Софии.
- 8) Там в 1389 году произошла решающая битва между сербским войском и турецкими завоевателями. Один из сербских патриотов (Милош Обилич) сумел пробраться к султану и убил его. Это вызвало смятение среди турок. Но турецкое войско было многочисленнее сербского, и сербы были разбиты.
- 9) Город, основанный в период гуситских войн. Он был центром народного движения, направленного не только против немецкого господства и католической церкви, но и против феодального гнета. Военным предводителем был Ян Жижка, хорошо знавший военное дело. Под его командованием табориты отразили пять походов крестоносцев, а сами совершали походы в соседние страны, поднимая народ на борьбу.
- 10) Город в Германии, вблизи которого произошло последнее крупное сражение между восставшими крестьянами и наемными войсками немецких князей. Крестьянским восьмитысячным отрядом руководил Томас Мюнцер, впоследствии казненный.
- 11) Город на юге Германии. В 1415 году здесь состоялся Церковный Собор. Римский папа вызвал на церковный суд профессора Пражского университета Яна Гуса, который выступал с призывом к борьбе против католической церкви. Хотя германский император дал Гусу охранную грамоту и обещал ему безопасность, все же его заключили в темницу, а затем сожгли на костре.
- 12) В 1600 году в этом городе был сожжен на костре выдающийся ученый Джордано Бруно, который смело выступал против учения о неподвижности

Земли. Он высказал мысль, что Вселенная бесконечна и в ней существует множество систем, подобных Солнечной.

- 13) Так стал называться один из городов после падения Византийской империи. Он стал столицей Османской империи. Наибольшего могущества эта империя достигла в XVI веке. В ее границы вошли Балканский полуостров, Венгрия, Крым, полуостров Малая Азия, Месопотамия, Сирия, Аравия, Египет и большая часть северного побережья Африки.
- 14) Город в Италии, который прославился производством красивых суконных тканей. Он был родиной многих выдающихся деятелей культуры:

Леонардо да Винчи, Микеланджело, Рафаэля.

- 15) Крупный торговый город на побережье Средиземного моря. В этом городе велась торговля дорогими восточными товарами. Власть в городе принадлежала купцам. Имелся большой флот. Во время четвертого крестового похода (1204 год) купцы, живущие в этом городе, предоставили свой флот крестоносцам. Правитель города уговорил рыцарей напасть на Византию, соперницу итальянских городов по торговле с Востоком. После разгрома Константинополя крестоносцами господство на Средиземном море окончательно перешло к Италии.

КУЛЬТУРА ПОЗДНЕГО СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Для игры нужно иметь шесть больших карт и 18 малых. На больших карточках написаны имена деятелей культуры, на малых — сведения о данных людях. Большие карты раздаются играющим (это три человека).

Получив, например, по две больших карты, игроки кладут их перед собой текстом вверх. Малые же карты (по шесть штук) держат в руках, не показывая никому. Путем взаимного обмена карточками с соседом справа и с

соседом слева каждый игрок подбирает к большим картам соответствующие малые. Такая малая карта кладется рядом с большой перед игроком. В результате возле каждой большой карты должно быть по три малых. За неправильно подобранную карту записывают штрафное очко. Для проверки используют контрольный лист. Собравший быстрее всех комплекты карточек считается победителем (штрафные очки при этом обязательно учитываются).

Большие карты:

- 1) Леонардо да Винчи.
- 2) Микеланджело.
- 3) Рафаэль.
- 4) Николай Коперник.
- 5) Джордано Бруно.
- 6) Иоганн Гуттенберг.

Малые карты:

- 1) 1452–1519.
- 1) Картина «Джоконда».
- 1) Был гениальным художником, скульптором, архитектором, поэтом. Ему принадлежат изречения: «Счастье приходит к тому, кто много трудится», «Мудрость — дочь опыта».
- 2) 1475–1564.
- 2) Статуя «Давид».
- 2) В скульптурах и картинах отразилась мечта художника о человеке-борце, о герое, способном на жертвы ради спасения родины.
- 3) 1483–1520.
- 3) Картина «Сикстинская мадонна».

3) Художник стремился изобразить человека, в котором все прекрасно: стремления, ум, внешность.

- 4) 1473–1543.
- 4) Книга «Об обращении небесных сфер».
- 4) Открытие ученого произвело целый переворот в науке. Оно подрывало авторитет религии.
- 5) 1548–1600.
- 5) «Вселенная не имеет края, но безмерна и бесконечна».
- 5) Высказал мысль о том, что Вселенная — это бесчисленное множество звезд, каждая из которых — далекое от нас солнце. Вокруг этих солнц движутся свои планеты.

- 6) 1400–1468.
- 6) Изобретение печатного станка в 1445 году.
- 6) Появление печатных станков имело огромное значение для развития образования, науки и литературы.

ВПЕРЕД, В БЕЛОКАМЕННУЮ

В старину на границах русских княжеств и земель были учреждены таможенные избы, где таможенные головы со всех проезжающих с обозами брали «мыт» (пошлину).

В этой игре «мыт» особый — исторический.

Из шести городов — Новгорода, Твери, Смоленска, Рязани, Казани и Владимира — отправляются в Москву «обозы» (четыре

фишки одного цвета, или четыре «возка»). До начала игры фишки должны стоять на кружках соответствующего цвета — «снаряжается обоз».

На игровом поле, показанном на рисунке, к центру большого круга ведут шесть «путей» тех же цветов, что и фишки, например, «обоз» из Новгорода — четыре синих фишки и «путь» — синие кружки, из Смоленска — желтые, из Рязани — зеленые и т. д. Все остальные кружочки в большом круге фишки белые.

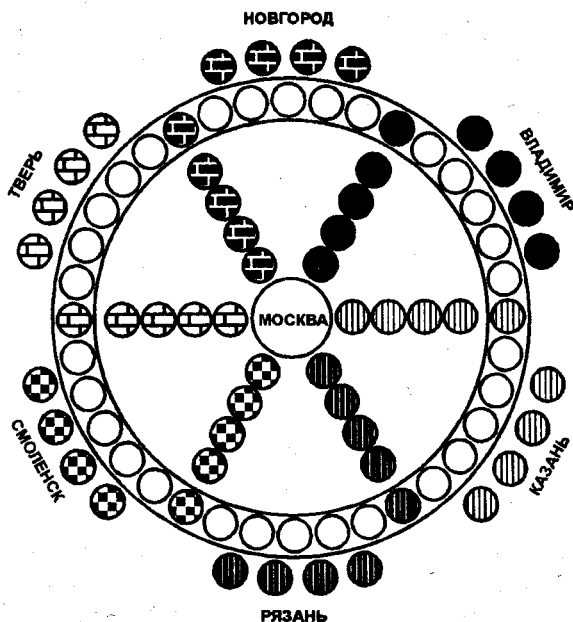
Бросая кубик, указывающий количество ходов, «обозы» отправляются в далекий и трудный путь. Во избежание опасностей пути «возки», составляющие тот или иной «обоз» должны, по возможности, продвигаться «купно». Игрок должен стараться вести все свои фишки без больших разрывов, за ним остается право выбора — какой из четырех фишек сделать очередной ход.

Выигрывает тот, кто раньше других без потерь приведет свой «обоз» в центральный красный кружок — в Москву!

По белым кружкам можно продвигаться беспрепятственно, попав в пути на цветной кружок (на границу «соседней земли»), придется платить «мыт»: брать карточку из стопки, ле-

жащей около этого «города», и отвечать на вопрос. Только правильный ответ («мыт» дан) дает возможность фишке продвигаться дальше. С «таможенным головой», требующим уплаты «мытных денег», можно и «поторговаться», т. е. взять вторую карточку. В случае, если игрок не может ответить и по второй карточке, ему следует «повернуть оглобли» — отвести фишку на один кружок назад.

При желании эту игру можно сделать более сложной, включив еще один способ «откупиться», «отдать мыт»: в стопке, где лежат вперемешку большие карточки всех шести городов, найти изображение герба данного города, архитектурного памятника, схему сражения, происходившего вблизи этого города, или стихотворный



текст, относящийся к истории данной земли. Если же и этот «мыт» не будет уплачен, «возок» (фишка) возвращается «домой» (на исходный кружок, чтобы позже начать путь сначала).

Содержание всех малых карточек (они должны лежать у каждого «города») и больших (их место в общей стопке) приводится в контрольном листе.

Для изготовления игрового поля можно использовать часть контурной карты Восточной Европы, на которой следует расположить и «города», и «пути» (большой круг и цветные дорожки).

КОНТРОЛЬНЫЙ ЛИСТ

Новгород Великий

Малые карточки с датами и именами (текст на карточки носить не надо, так как это дается только для контрольного листа).

1240 год, 15 июля, — разгром новгородским ополчением шведских феодалов на Неве.

1242 год, 5 апреля, — разгром новгородским ополчением немецких завоевателей на льду Чудского озера.

1478 год — присоединение Новгорода к Москве.

Князь Александр Ярославич — военный предводитель новгородского войска, прославившийся в битвах со шведами и немцами.

Марфа Борецкая — вдова новгородского посадника, возглавлявшая группу бояр, стремив-

шихся к передаче Новгорода и его владений Литве.

Большие карточки:

Герб древнего Новгорода (его изображение можно скопировать из книги Н. Кончаловской «Наша древняя столица»).

Общий вид Новгорода.

Текст: «Вечу не быть, посаднику не быть, а государство всем нам держать».

Тверь

Малые карточки:

Конец XIII — начало XIV века — усиление самостоятельного Тверского княжества, главного соперника Москвы.

1327 год — восстание тверичей против Орды.

1485 год — присоединение Тверского княжества к Москве.

Афанасий Никитин — тверской купец, совершивший в 1469–1472 годах путешествие в Индию.

Чолхан (Щелкан) — золотоордынский баскак — сборщик дани, вызвавший своими жестокостями восстание тверичей.

Большие карточки:

Герб города Твери.

Часть карты, на которой обозначены границы Тверского княжества и соседние земли.

Смоленск

Малые карточки:

1514 год — Смоленское княжество у Литвы отвоевано Москвой.

1609 год — начало открытой интервенции поляков, осада Смоленска.

1667 год — Андрусовское перемирие. Москва вернула себе Смоленск и Смоленскую землю, захваченные Речью Посполитой в начале XVII века.

Царь Василий Шуйский — при нем польские паны и шведские феодалы осуществляли захват русских земель: Смоленска, Пскова, Новгорода.

Царь Алексей Михайлович — правил в Русском государстве, когда велась борьба с Речью Посполитой за украинские, белорусские земли, за возвращение Смоленска.

Большие карточки:

Герб города Смоленска.

Часть карты с указанием границы в момент подписания Андрусовского перемирия.

Рязань

Малые карточки:

1237 год — вторжение полчищ Батия в Рязанскую землю, оборона Рязани.

Батый — монгольский хан, войска которого в течение пяти дней осаждали Рязань.

Евпатий Коловрат — по преданию, человек исключительно мужественный, рязанец, создавший ополчение для борьбы с войском Батия.

Иван Третий — московский великий князь, при котором Рязанское княжество попало в зависимость от Москвы.

1521 год — Окончательная потеря самостоятельности, присоединение Рязанского княжества к Москве.

Большие карточки:

Герб города Рязани.

Стихотворный отрывок:

*Пять дней оборонял народ
Свой край, как говорит преданье,
И пять ночей небесный свод
Пылал над стонущей Рязанью.*

*Пушай у русских меньше сил,
Но страха Коловрат не знает,
Уже свой меч он затупил,
Он меч монгольский подымает.*

Казань

Малые карточки:

Первая четверть XV века — образование Казанского ханства.

1552 год — завоевание Казанского ханства войсками Ивана IV.

1555–1556 годы — сооружение в Москве, на Красной площади, храма в честь взятия Казани.

Иван Грозный — при нем было завоевано Казанское ханство.

Постник и Барма — строители храма Покрова-на-рву, известного под названием храма Василия Блаженного.

Большие карточки:

Герб города Казани.

Стихотворный отрывок:

*Сорок девять дней старался
Одолеть Казань Иван.*

*Сорок девять дней держался
Не сдавал Казани хан.*

*Под Казань подкоп прорыли
Государевы полки.*

*Как раздался взрыв могучий,
И стена взлетела тучей,
С вихрем огненным взвилась, —
И царю Казань сдалась.*

Владимир

Малые карточки:

1157–1174 годы — годы правления Андрея Боголюбского во Владимиро-Суздальской земле.

1174–1175 годы — народное движение во Владимирской земле, направленное против угнетателей.

1262 год — восстание во Владимире и других городах против монголо-татар.

Всеволод Большое Гнездо — княжил во Владимиро-Суздальской земле в 1176–1212 годах, как и Андрей Боголюбский, проявлявший «самовластье».

Юрий Долгорукий — (1125–1157 годы) правил Владимиро-Суздальским княжеством; опираясь на сильную дружину, распространил свою власть на земли в верховьях Волги и Оки; получил прозвище Долгорукого за стремление подчинить своей власти такие удаленные от Суздаля города, как Киев и Новгород.

Большие карточки:

Карта с указанием границ Владимиро-Суздальской земли.

Изображение Дмитриевского собора во Владимире (подпись оставить только на контрольном листе).

Следует помнить, что большие карты используются только в усложненном варианте игры.

НЕОТОСЛАННЫЕ ДЕПЕШИ (ВИКТОРИНА)

Кто, когда, в связи с чем мог послать каждое из этих донесений? Это ничего, что они, может быть, и не были отправлены в свое время.

1. «Москва пылает. Людей не видно. Холодно. Голодно».

2. «Неприступная крепость взята. Противник повержен. Россия — черноморская держава».

3. «Огромные полчища стянуты к городу. От скрипа колес и ржания коней не слышно человеческого голоса».

4. «Прошли Астрахань. Идем к Кагальнику».
5. «Вышел к Неве с дружиной. Ополчению поспешать следом».
6. «Крепостная стена подорвана, город пал, низовья Камы и Волга наши».
7. «Основали на Воронеже верфь добрую, строим галеры ладные. Будет Азов взят».
8. «Миновали Ярославль. Подошло пополнение. Идем освобождать Москву».
9. «Противник разбит наголову. Генералы его пленены. Сам Карл ранен».
10. «Нынче пришло к нам подкрепление доброе: привезли работные люди пушки, ядра, подоспела славная быстрая конница».
11. «Войска выведены на площадь. Где Трубецкой?»
12. «Привести войска в полную готовность. Обнародовать манифест».
13. «На такую химеру средств отпускать не разрешаю».
14. «23 июня близ Сены на всех переулках и улицах строились баррикады».
15. «Будем драться до последнего. Начальника, приказывающего бить отбой, заколите!»
4. Степан Разин — в 1669 году по возвращении из персидского похода.
5. Александр Невский, отправившийся в поход против шведов в июле 1240 года.
6. Иван Грозный — в 1552 году после успешного подкопа под стены казанского кремля.
7. Петр I — в 1696 году.
8. Князь Дмитрий Пожарский, возглавивший народное ополчение в 1612 году.
9. Петр I — 27 июня 1709 года после полной победы над шведами под Полтавой.
10. Емельян Пугачев — в начале 1774 года — после перехода на сторону восставших рабочих уральских заводов.
11. Декабристы — 14 декабря 1825 года на Сенатской площади в Петербурге, озабоченные отсутствием избранного ими диктатора.
12. Александр II, опасавшийся крестьянских восстаний в связи с Манифестом 19 февраля 1861 года об отмене крепостного права.
13. Военный министр России так ответил на прошение изобретателя радио А. С. Попова о пособии в тысячу рублей на устройство первой в мире опытной радиостанции.
14. Запись А. И. Герцена о событиях в Париже, означавших начало революции 1848 года во Франции.
15. Призыв адмирала Корнилова в 1853 году к матросам, защищавшим Севастополь.

Ответы:

1. Наполеон — осенью 1812 года из пылающей Москвы.
2. А. В. Суворов — в 1790 году после взятия штурмом Измаила.
3. Батый — в 1240 году перед осадой Киева.

В СРЕДНЕВЕКОВОМ ГОРОДЕ

Для игры нужны игровое поле, две фишки (фигурки) и два кубика: один обычный — для определения числа ходов, второй — с надписями на гранях: «Утро» (дважды), «День» (дважды), «Вечер» и «Ночь» (по одному разу). Оба кубика бросают одновременно. Сначала смотрят на надпись. «Утро» и «День» означают, что можно делать столько ходов, сколько выпало на втором кубике. «Вечер» означает, что нужно позаботиться о ночлеге и задержаться в пути (сделать только один ход, независимо от того, сколько показывает второй кубик. «Ночь» — двигаться нельзя: ночью городские ворота закрыты, а в самом городе путника подстерегает много опасностей — голодные псы, грабители.

Разобрав между собой фигурки, игроки ставят их на исходный кружок и с него начинают ходить.

В город идут «крестьянин» и «нищий» (если игроков больше двух, двигаться могут несколько фигурок). Играющие стремятся на городскую площадь, где идет бойкая торговля.

У первого в мешке самодельные башмаки, которые он хочет продать на городском рынке, у второго — мешок пуст, так как он рассчитывает пожить за счет подаяний.

Под стенами города, на белом кружке, первая задержка в пути. Двигаться дальше можно только в том случае, если расскажешь о городских укреплениях или о крепостных воротах.

Пункт 1 — вторая задержка в пути: городская стража проверяет всех входящих в город (лишние очки пропадают).

Пункт 2 — снова задержка: городская улица тесна, грязна, вся в рытвинах (лишние очки пропадают).

Минуя эти пункты, каждый идет своей дорогой: «крестьянин» — по желтой дорожке, а «нищий» — по зеленой. Они преодолевают препятствия, рассказывая о том, что встречается на пути.

Пункт 3 — на одном пути это мастерская оружейника, а на другом — типография.

Пункт 4 — на одном пути городская школа, а на другом — городской собор.

Вот, наконец, и площадь!

Но на пути еще одно препятствие — большой кружок: «крестьянин» выбывает из игры, если попадает сюда, так как городские башмачники должны прогнать его с площади. По правилам цеха башмачников, торговать башмаками в городе может только член цеха.

«Нищий», попавший на подобный кружок, тоже выбывает из игры, так как местные нищие, объединившиеся в цех нищих, не разрешают посторонним собирать милостыню в городе.

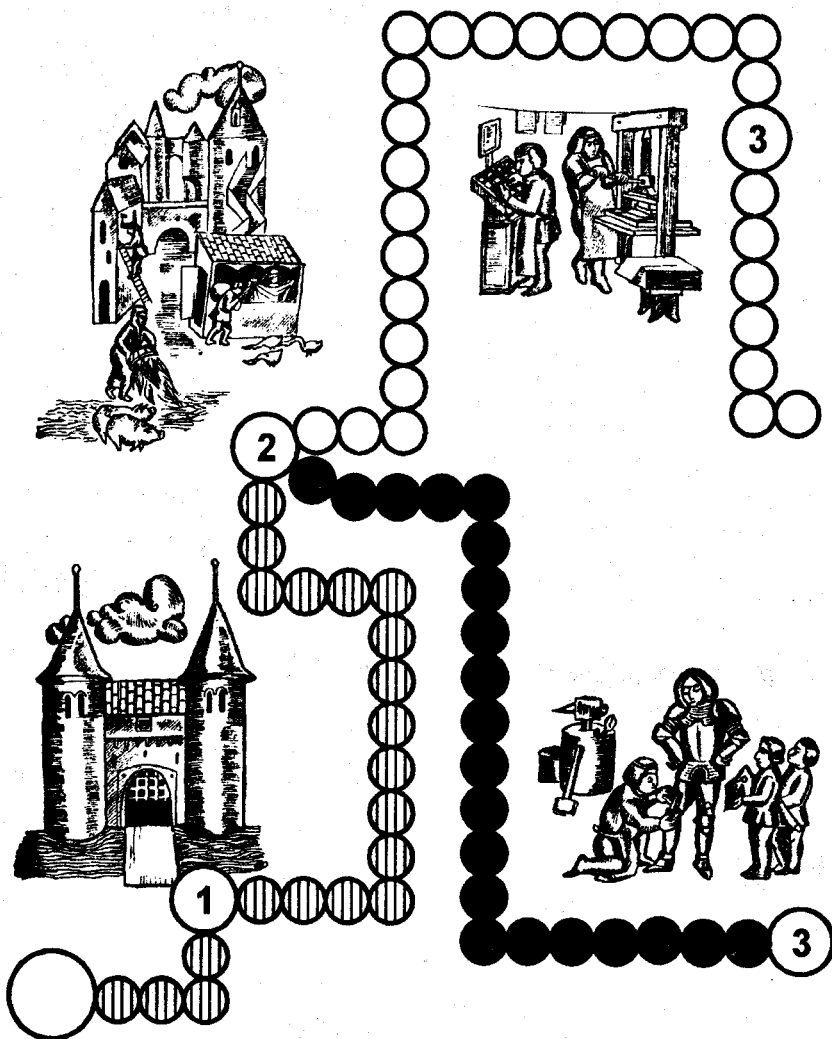
Но вот препятствия позади! Путник достиг центрального места городской площади — ратуши.

Прибывший к ней первым выигрывает.

Примечание:

Белый кружок.

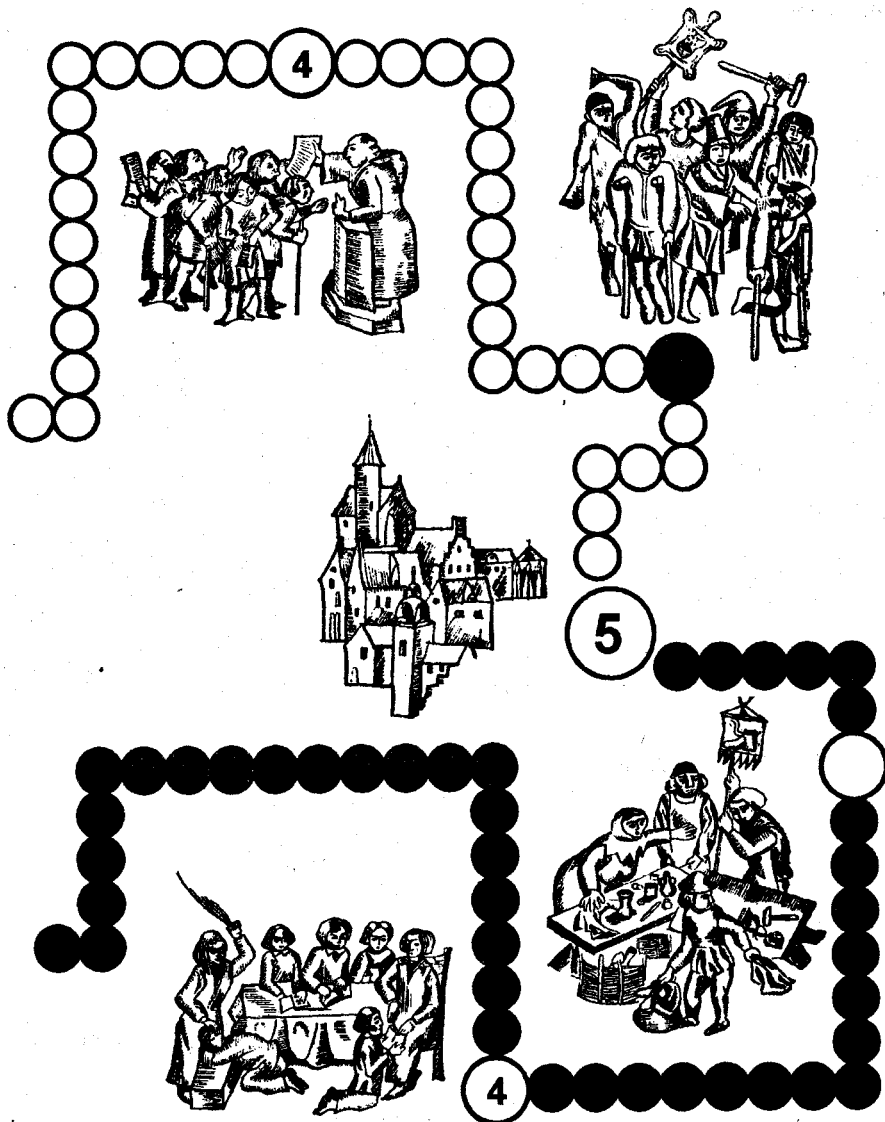
В средние века город обносился толстыми каменными стенами с башнями и глубоким рвом. В стенах и башнях име-



Пункт 1 — городские ворота.

Пункт 3 — мастерская оружейника;
типография.

Пункт 4 — городская школа;
городской собор.

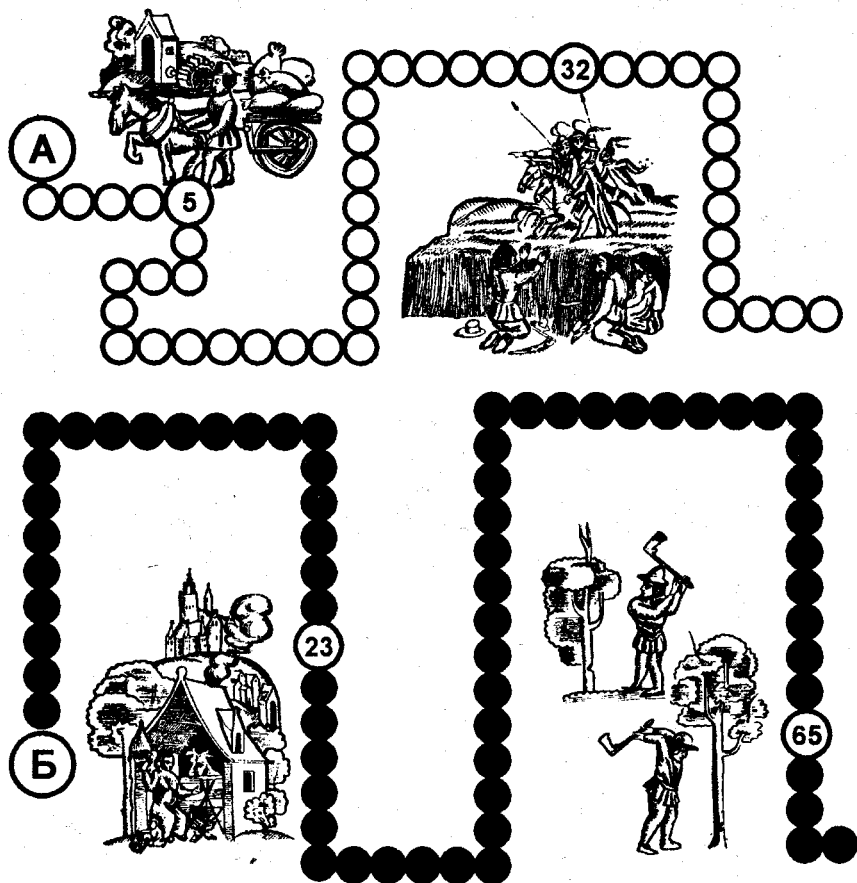


В ФЕОДАЛЬНОМ ПОМЕСТЬЕ

Для проведения игры необходимо изготовить игровое поле с иллюстрациями, изображающими условия жизни и труда крестьян, как показано на образце. Кроме этого нужно сделать две—четыре фигурки бродячих музыкантов (можно заменить их фишками с нарисованными фигурками).

Узнав о предстоящем празднике в замке феодала, о турнире, который должен состояться там, музыканты спешат туда из разных пунктов, стараясь как можно быстрее достичь замка.

Играющие, бросая по очереди кубик, передвигают фигурки по кружкам, соответственно показав-



ниям кубика. Для продвижения этих фигурок подготовлены маршруты «А» и «Б». Встретив на пути большой кружок, музыкант обязательно должен сделать остановку (лишние очки при этом теряются) и постараться расска-

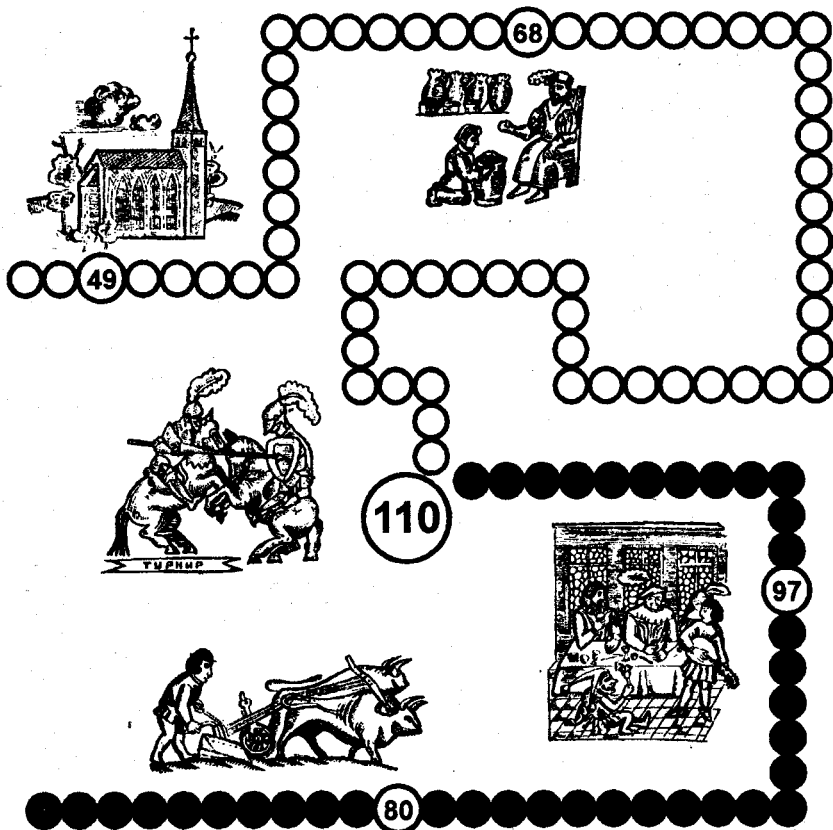
зать об изображенном на расположенной рядом картинке. Если он не сможет сделать этого — пропускает ход. Выигрывает тот, кто, пройдя 110 кружков, быстрее всех окажется на рыцарском турнире.

Маршрут «А»
(большие кружки)

1. Крестьянин везет зерно для помола на мельнице феодала.
2. Право охоты феодала.
3. Церковь.
4. Сбор оброка.

Маршрут «Б»
(большие кружки)

1. В крестьянской хижине.
2. Крестьяне рубят лес для нужд поместья.
3. Пахота на волах.
4. Пир в замке.



ЦАРИ, ПОЛКОВОДЦЫ, УЧЕНЫЕ...

Для игры нужно изготовить 10 цветных карт с именами исторических деятелей (можно наклеить на карты портреты этих деятелей или нарисовать их). К этим картам следует сделать 30 карточек одинакового размера, на которых написать даты, имена современников, текстовые характеристики.

Порядок игры следующий: отобрать цветные карты в одну стопку, а маленькие карточки разложить на столе текстом вниз. Каждый игрок вначале берет себе одну или несколько цветных карт (по договоренности) и подбирает к этим картам необходимые карточки из россыпи по общей команде: «Возьмите!» Ненужные карточки возвращаются на стол. Разрешается брать только по одной карточке. Далее игра продолжается таким же образом.

В ходе игры усваивается большое количество имен исторических лиц по различным периодам, запоминаются даты жизни этих деятелей, что пополняет «хронологический багаж» играющих. Особенно интересна в этой игре третья карточка, ее не так-то просто подобрать, так как над ней требуется поразмыслить. При составлении этой игры можно использовать характеристики исторических деятелей из художественной

литературы, тогда к имеющимся карточкам присоединится еще одна.

Цветные карты:

1. Иван Третий.
2. Иван Четвертый.
3. Богдан Хмельницкий.
4. Петр Первый.
5. М.В.Ломоносов.
6. А.Н.Радищев.
7. А.В.Суворов.
8. П.И.Пестель.
9. В.Г.Белинский.
10. Д.И.Менделеев.

Карточки:

1. 1462–1505 годы.
2. Борецкие, Казимир Четвертый, Хан Ахмат, Аристотель Фиораванти, Афанасий Никитин.
3. «...этот умный, дальновидный и расчетливый князь начал осторожно, но настойчиво и последовательно наносить удары противникам объединительной политики Москвы... при нем было заложено начало самодержавия».
1. 1547–1584 годы.
2. Иван Пересветов, Андрей Курбский, Иван Федоров, Ермак.
3. «...Рано стали проявляться черты жестокого тирана-крепостника...» При нем «был сде-

лан новый крупный шаг на пути к развитию поместного землевладения и закрепощению крестьянства. Важным результатом... было также ослабление княжеско-боярской знати и укрепление самодержавной власти царя».

1. Родился около 1595 года — умер в 1657 году.
 2. Максим Кривонос, Данило Нечай, Иван Богун, царь Алексей Михайлович.
 3. «...был человек хорошо образованный и храбрый, хорошо известный в казацких кругах... в результате его деятельности... состоялся великий исторический факт, явившийся выражением стремлений и надежд украинского народа».
1. 1672–1725 годы.
 2. А. Меншиков, Иван Посошков, Карл XII, Никита Демидов, Кондратий Булавин.
 3. «... обладал редкой физической силой, легко разгибал руками подковы... отличался большой любознательностью, не стыдился всю жизнь учиться... после его преобразований Россия стала сильным государством».
1. 1711–1765 годы.
 2. Царица Елизавета, П. А. Румянцев, Фридрих Второй, В. Беринг.
 3. «...полная опасностей жизнь приучила его внимательно наблюдать явления природы ... в числе трех лучших студен-

тов был послан за границу... после возвращения в Россию стал профессором и первым русским ученым, получившим звание академика».

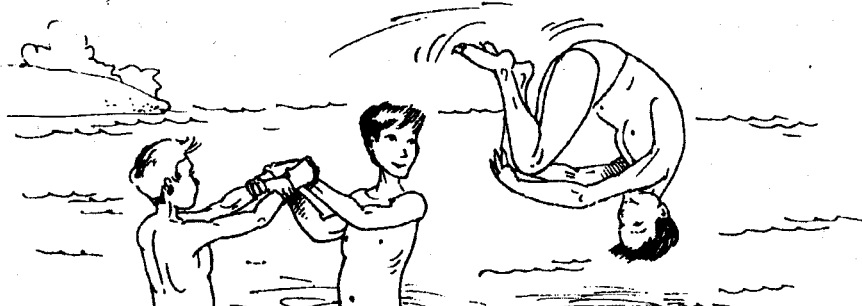
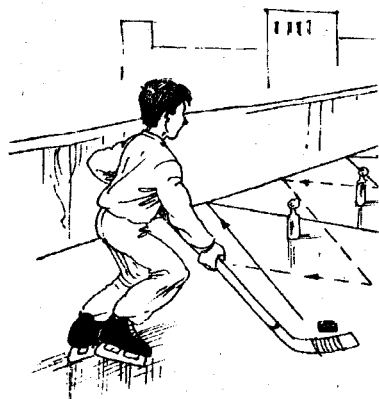
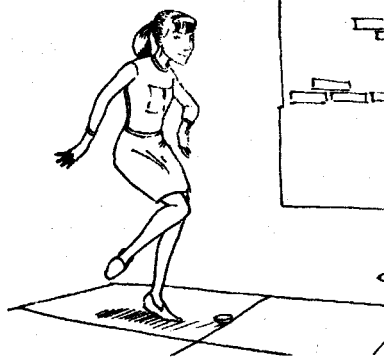
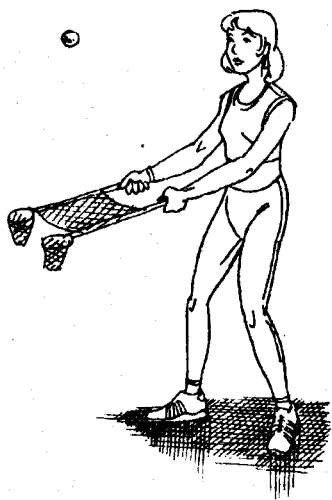
1. 1749–1802 годы.
 2. Екатерина II, Е. Пугачев, Новиков Н. И., Павел I, Александр I.
 3. «... первый русский дворянский революционер, талантливый писатель и мыслитель... в его книге, испугавшей Екатерину, с небывалой страстью и силой изображались ужасы крепостного права и гнусность самодержавия».
1. 1729–1800 годы.
 2. Екатерина II, Павел I, Ф. Ушаков, Т. Костюшко, Наполеон I.
 3. Знаменитый русский полководец «обладал не только военным гением, выдающимся умом и железной волей, но и исключительным трудолюбием... изучал военные операции знаменитых полководцев... выработал вполне самостоятельные основы военного искусства».
1. 1793–1826 годы.
 2. Александр I, К. Рылеев, А. С. Пушкин, Н. Муравьев, А. А. Аракчеев.
 3. «... получил прекрасное образование... в 1812 году храбро сражался против Наполеона... с юношеских лет увлекался общественными науками... горячий сторонник революции и республики».

1. 1811–1848 годы.
2. А. И. Герцен, Николай I, Н. В. Гоголь, М. В. Петрашевский, А. С. Пушкин.
3. «... революционный демократ... сыграл огромную роль в развитии русской литературы, страстно любил свою родину и верил в ее великое будущее».

1. 1834–1907 годы.
2. И. М. Сеченов, Софья Ковалевская, Александр II, И. С. Тургенев.

3. «... был почетным членом многих академий мира, но не был членом Императорской Академии наук... всегда соединял творческую работу с работой в промышленности, уволен из Петербургского университета за поддержку требований студентов».

Правильность ответов в конце игры обязательно проверяется, а победителем считается тот, кто быстрее всех и без ошибок подобрал нужные карточки.



**БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ,
СИЛЬНЕЕ**

Множество девочек и мальчишек выходит во двор или на спортивную площадку, чтобы поиграть в различные игры, принять участие в разного рода эстафетах. Соревнуются школы, дворовые команды, спортивные семьи.

Почему же игры являются одним из самых любимых занятий людей — не только детей, но и многих взрослых? Прежде всего потому, что даже самые простые подвижные игры воспитывают у ребят чувство локтя, развивают силу, выносливость, сообразительность, смекалку, ловкость, вырабатывают волю к победе.

В процессе игры происходит формирование эмоционального мира человека, поэтому она представляет большую ценность в воспитательной работе с детьми и молодежью.

Подвижными играми можно заниматься не только на больших спортивных площадках, но и во дворе, на любой ровной площадке, в небольшом помещении. Они не требуют много места, дорогостоящего инвентаря, специальной технической подготовки и имеют несложные правила.

Благодаря большому разнообразию игр игроки могут регулировать нагрузку в соответствии со своими возможностями. И несмотря на то, что многие игры придуманы сотни и даже тысячи лет назад, они остаются та-

кими же увлекательными, интересными и веселыми.

Игровая деятельность очень и очень многообразна: детские игры с игрушками, настольные игры, хороводные игры, игры спортивные, игры подвижные. Спортивные игры — это высшая степень игр подвижных. Они имеют точно установленные правила и требуют специального оборудования и площадок. В некоторых спортивных играх правила могут немного изменяться в зависимости от возраста или пола участников (девочки или юноши, школьники или взрослые). Спортивные игры считаются видами спорта. По ним проводятся соревнования различного ранга, по итогам которых лучшим игрокам присуждаются спортивные разряды.

Следует особо оговорить, что настоящая книга (справочник) не претендует на то, чтобы быть исчерпывающим руководством, в ней собраны наиболее популярные игры, народные забавы, развлечения, которыми можно заниматься в самых разных условиях: во дворе, в школе, дома, в детском клубе, в походах, спортивных секциях. Эта книга предназначена для массового читателя.

По количественному составу участников подвижные игры делятся на индивидуальные и коллективные.

В коллективных играх могут одновременно участвовать как достаточно многочисленные (целые школьные классы), так и малочисленные группы участников. Коллективные подвижные игры подразделяются на два основных

типа: игры без разделения на команды и игры с разделением на команды. В индивидуальных подвижных играх каждый играющий устанавливает наиболее интересные для себя условия и правила и изменяет их по своему желанию.

ИГРЫ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ

БОЕВЫЕ ПЕТУХИ

На земле чертится круг диаметром 2–2,5 метра. Две команды встают шеренгами друг против друга.

Команды выбирают капитанов, которые посылают одного из своих игроков в круг. Зайдя в круг, игроки становятся на одну ногу и кладут руки за спину; по сигналу участники поединка начинают прыгать на одной ноге, стараясь плечом или туловищем вытолк-

нуть соперника из круга. Вставать на вторую ногу при этом нельзя, как нельзя убирать руки из-за спины. Игра продолжается до тех пор, пока все участники обеих команд не побывают в роли петухов, капитаны сражаются последними. Побеждает команда, в которой окажется больше победителей.

Поединок заканчивается вничью, если оба игрока (в паре) оказались за пределами круга.

КТО СИЛЬНЕЕ?

Посередине площадки чертится линия. Справа и слева, на расстоянии 2–3 метров от нее, проводятся еще две параллельные линии. Играющие делятся на две равные по численности команды, которые выстраиваются двумя шеренгами вдоль средней линии друг напротив друга.

Игроки, стоящие друг напротив друга, подходят к средней линии, берутся правыми руками (желательно за запястья), а левые закладывают за спину. По сигналу судьи игроки начинают тянуть противников на свою сторону, стараясь затащить их за черту, находящуюся за спиной.

Перетянутый игрок остается на стороне противника — для подсчета очков.

Игра заканчивается, когда все игроки перетянуты на ту или другую сторону. Выигрывает команда, сумевшая перетянуть на свою сторону больше игроков.

Игру можно усложнить: игрок, перетянувший своего противника, может помогать товарищу по команде, взяв его за пояс и перетягивая вместе с ним. Перетягивать можно также двумя руками, держа друг друга за плечи.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Канат длиной 6–10 метров кладется посередине площадки вдоль. Середина каната отмечается цветной тряпочкой (ленточкой), а на земле (полу) проводится поперечная линия, проходящая через середину каната. В 2–3 метрах от нее справа и слева проводятся еще две параллельные черты.

Играющие делятся на две команды, равные по количеству и по силам. Каждая команда берет в руки половину каната, при этом игроки становятся через одного по правую и левую сторону каната.

Для этого лучше всего рассчитать их на первый-второй.

По сигналу судьи команды начинают тянуть канат на себя. Команда, перетянувшая канат за линию, параллельную средней, считается победившей.

Можно играть несколько раз. Побеждает команда, сумевшая перетянуть канат большее количество раз. Начинать тянуть канат нужно только по сигналу. Команда, два раза подряд начавшая тянуть до сигнала, считается проигравшей.

ТЯНИ В КРУГ

Посреди площадки чертится два круга (один в другом) диаметром 1 и 2 м. Все участники игры окружают большой круг, крепко держась за руки.

Играющие начинают двигаться по кругу в одну сторону, не раз-

нимая соединенных рук. По сигналу все останавливаются и стараются, не разъединяя рук, втянуть за черту большого круга своих соседей. Спасаясь, игроки стремятся допрыгнуть или дошагнуть до малого круга, но таким обра-

зом, чтобы не выпустить из своих рук руки соседей. Человек, попавший в большой круг хотя бы одной ногой, выбывает из игры. Затем играющие опять берутся за руки и по сигналу продолжают игру. Игроки, разъединившие руки во время прыжка, выходят из игры оба. Игроки, которых ни разу не удалось втянуть в круг, считаются победителями. Когда игроков остается слишком мало, чтобы окружить большой круг, они становятся вокруг малого круга и таким же образом пытаются втянуть в него друг друга. В этом случае спасения искать уже негде.

Можно провести игру и в ином варианте. На площадке по кругу устанавливается 5 булав (городков, кеглей). Играющие, взявшись за руки, идут вокруг них. По сигналу каждый старается затянуть соседа в середину круга так, чтобы он ногой сбил булаву. Человек, сбивший булаву или расцепивший руки с соседом, выбывает из игры, которая продолжается до тех пор, пока не определится абсолютный победитель.

По ходу игры с площадки снимается по одной булаве, и последние два игрока ведут борьбу вокруг двух-трех булав.

ПРОРЫВ ЦЕПИ

Пять—семь игроков одной команды, взявшись за руки, образуют круг. Столько же игроков другой команды находится в круге.

По команде ведущего игроки, находящиеся в круге, начинают

прорываться за его пределы, пытаясь разъединить руки соперников. После того, как последний игрок прорвет цепь, игроки меняются ролями. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание

СИЛЬНАЯ ХВАТКА

Разбившись на пары, игроки становятся спинами друг к другу по кругу диаметром 1,5 м и сцепляются согнутыми в локтях руками. Подавая туловище вперед, каждый старается заставить противника оторвать ноги от пола.

Побеждает тот, кто большее количество раз выигрывает поединок.

Можно провести состязание иначе. Игроки, стоя спиной друг к другу, поднимают вверх палку, за которую крепко держатся руками. Задача: наклониться впе-

ред и попытаться оторвать соперника от земли.

Проигрывает тот, кто окажется в воздухе или отпустит палку.

Еще вариант: играющие садятся друг против друга на землю

(упираясь ступнями в ступни партнера) и берутся за гимнастическую палку. По сигналу каждый начинает тянуть палку в свою сторону. Побеждает тот, кто сумеет оторвать соперника от земли на 3–5 секунд.

ПОДВИЖНЫЙ РИНГ

Посередине площадки кладется толстая веревка или канат длиной 4–5 метров со связанными концами.

Игроки разбиваются по весовым категориям на четверки. Первая четверка подходит к канату с разных сторон и руками поднимает его, образуя таким образом ринг. В трех шагах позади каждого игрока кладут по мячу или городку. По сигналу каждый игрок старается первым дотянуться до мяча и коснуться его ногой (городок взять рукой). Тот, кому это удастся, побеждает и отходит в сторону. Оставшаяся

тройка игроков снова берет канат и тянет его уже по трем разным направлениям, стараясь выполнить то же задание. Победивший в этом раунде занимает второе место. Так же разыгрывается и третье место. Двое игроков тянут канат в противоположные стороны. Предметы за спиной игроков каждый раз переставляются, для чего на площадке можно сделать отметки.

Затем соревнуются вторая, третья, четвертая группы и т. д. В финале встречаются победители, в утешительных поединках — остальные участники игры.

С НОШЕЙ НА СПИНЕ

Играющие разбиваются на пары и становятся спиной к спине у линии старта (финиша). Партнеры захватывают друг друга согнутыми в локтях руками.

По сигналу пары устремляются вперед. При этом каждый игрок несет на спине своего партнера до отметки поворота, находя-

щейся в 10 метрах от линии. Там они меняются ролями, и обратно к линии финиша (старта) бежит уже второй игрок, неся своего товарища на спине. Пара, которая возвращается к финишу первой, объявляется победительницей. Соответственно определяются 2-е и 3-е места. Если желающих со-

ревноваться много, то победителей можно определить лишь в ходе нескольких забегов.

Можно объединить в команды по несколько пар и провести эстафету.

ПАРНАЯ ЧЕХАРДА

Игроки строятся парами за линией, которая является стартом и финишем. Одновременно соревнуются две пары.

Перед каждой из них на равном расстоянии от линии старта-финиша устанавливается какой-нибудь предмет, отмечающий место поворота (камень, воткнутая в землю палка). Один игрок из пары сгибается, упираясь руками в колени. Его партнер по сигналу выполняет опорный прыжок через него, делает шаг вперед и в свою очередь принимает согнутое положение. Так они продвигаются до поворота и обратно. Пара, которая раньше возвращается к

финишу, соревнуется со следующей парой. Побеждают игроки, сумевшие выиграть у трех пар.



СЛОН

Эта игра для ребят не младше 12–13 лет. В ней принимают участие 6–12 человек, а возможно, и больше. Играющие делятся на две группы: одни изображают слона, другие напрыгивают на него. Чертится линия, отмечающая начало разбега.

Команда, которая образует живой снаряд (слона), становится

в колонну по одному, спиной к линии разбега. Направляющий (самый сильный) принимает согнутое положение и упирается руками в колено выставленной ноги, как в чехарде. Стоящий за ним игрок крепко обхватывает его за пояс. Третий игрок, в свою очередь, обхватывает за пояс второго и так далее (таким образом

выстраивается не более 6 человек). Крепко держась друг за друга, они образуют живой снаряд для прыжков. Игроки другой команды по очереди разбегаются и напрыгивают на слона. При этом первый старается сесть верхом на слона как можно ближе к «голове», чтобы оставить побольше места для товарищей. Оседлавшему слона нужно удержаться на нем без помощи рук. Попытка прибегнуть к помощи рук, равно как и неудачный прыжок (падение со слона), считается нарушением

правил. Если нарушений нет, и все игроки успешно оседлали живой снаряд, то последний прыгнувший на слона кричит: «Есть!» По этому сигналу слон начинает двигаться вперед, к линии, находящейся в пяти шагах от направляющего. За каждого игрока-наездника, который не сумел удержаться на слоне, команде начисляется штрафное очко. Затем команды меняются ролями.

Выигрывает та команда, которая получит меньше штрафных очков.

БОРЬБА ВСАДНИКОВ

Играют две команды, равные по силам. Команды разбиваются на пары (конь—всадник). Каждый всадник садится на плечи своему коню. По сигналу начинается борьба всадников, каждый из которых старается схватить своего соперника и стащить его с коня, сам при этом оставаясь в

седле. Кони не принимают участия в борьбе и стараются лишь крепче держаться на ногах. Если оба всадника выбиты из седла, поражение засчитывается тому, кто коснулся земли первым.

Затем игроки меняются местами.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕВОЧЕК

ПРЫГАЛКИ (СО СКАКАЛКОЙ)

Прыжки через скакалку развивают координацию движений, силу и ловкость, укрепляют сердечно-сосудистую и дыхательную системы.

Есть много довольно сложных упражнений, которые можно научиться выполнять лишь после продолжительных тренировок.

1. Взмахнуть скакалкой из-за головы и переступить через нее — сначала делать это медленно, потом все быстрее.

2. Прыжки на одной ноге (попеременно: два прыжка на левой, два прыжка на правой).

3. Прыжки через сложенную пополам скакалку, которой описываются круги по земле.

4. Прыжки через скакалку, вращаемую в правом или левом направлении.

5. Прыжки через скакалку, зажатую в скрещенных руках.

6. Прыжки с двойным вращением скакалки на один прыжок. Три прыжка обычных, на четвертый — двойное вращение.

7. Две пары кружат длинные скакалки. Две команды по 2–3 человека одновременно прыгают. Выигрывает команда, выполнившая больше прыжков.

8. Две команды выстраиваются в затылок. Какая команда быстрее пробежит через вращающуюся скакалку.

9. Прыгают по три человека, стоящих в затылок. Скакалку держит передний игрок. Какая тройка выполнит больше прыжков, не задев скакалки.

10. Прыгнуть, расставив ноги врозь или сделав «ножницы»; высоко подпрыгнуть и успеть поменять в руках ручки скакалки, пока скакалка пролетает над головой; высоко подпрыгивая, вращать скакалку с такой скоростью, чтобы за один прыжок она успевала пройти под ногами два раза; прыгать в полуприседе. Участница соревнования, совершившая ошибку, передает скакалку следующей участнице, а та — следующей, и так далее.

ЗЕРКАЛО

Участницы игры встают в круг на расстоянии вытянутых рук одна от другой (или выстраиваются полукругом). В середину круга выходит наиболее умелая и изобретательная прыгунья.

Ведущая прыгает через скакалку, постепенно изменяя способы прыжков и усложняя их. Остальные должны без задержки повторять ее движения с максимальной точностью (будто отражения в зеркале). Сделавшая ошибку получает штрафное очко или выбывает из игры. Побеждает та

участница, которая останется последней, не совершившей ни одной ошибки. Если игра продолжается по новому кругу, она выполняет роль ведущей.

Можно договориться копировать, помимо упражнений, и другие действия ведущей: мимику, движения головы и т. д. По правилам игры, отставать от ведущей можно на 2–3 движения. Хорошо бы выбрать судью, не принимающего участия в игре, — эту роль могут выполнять поочередно все девочки.

АЛФАВИТ

Участницы игры по очереди прыгают со скакалкой. При каждом прыжке следует называть очередную букву алфавита: А, Б, В, Г, Д и т. д. Способы прыжков постепенно усложняются. Сделавшая ошибку при произнесении очередной буквы должна сразу же назвать город, растение или животное (по договоренности) на эту

букву. Слово надо произнести прежде, чем кто-нибудь из окружающих успеет громко сосчитать до трех. Если участнице игры это удалось, она может прыгать дальше, если нет — наступает очередь прыгать следующей.

Задача каждой участницы — пройти весь алфавит.

СКАКАЛКА-ПОДСЕКАЛКА

Играющие становятся в круг, водящая со скакалкой становит-

ся в середине круга. Держа скакалку за один конец, она начина-

ет вращать ее таким образом, чтобы другой конец скакалки проносился над землей под ногами играющих, которые должны перепрыгивать через нее. Участница игры, которую скакалка задела за ноги, выбывает из игры. Водящая снова раскручивает скакалку. Сама водящая не вращается со скакалкой, а сидит на корточках и перехватывает ее руками за спиной.

Есть и другой вариант этой игры, в котором выбывающая всякий раз меняется местами с водящей.

Все должны уметь хорошо вращать скакалку (в приседе, перехватывая ее руками сзади и спереди). Скакалку можно заменить веревкой длиной 2,5 метра, к концу веревки желательно подвесить грузик (мешочек с песком весом 150–200 г).

ЗАБЕГАЛЫ

Составляют две команды по 3–5 человек. Две девочки, встав на расстоянии 4–5 шагов друг от друга, крутят веревку-скакалку длиной около трех метров. По определенному сигналу сначала члены одной, затем второй команды пробегают под вращающейся веревкой и выстраиваются на другой стороне площадки.

Выигрывает та команда, которая выполнила задание два-три раза с наименьшим количеством ошибок.

Другой вариант игры: представительница одной из команд вбегает под скакалку и начинает выполнять прыжки. Затем к ней присоединяются второй член команды, потом третий и т. д., которые встают спереди или сзади, по своему усмотрению. Каждая команда совершает по 3 попытки; каждая попытка продолжается до тех пор, пока скакалка не заденет

кого-нибудь из прыгающих. Выигрывает та команда, которая в ходе трех попыток совершит большее количество прыжков.

Есть и еще один вариант. Каждая представительница команды забегает под крутящуюся веревку, делает оговоренное количество прыжков установленным заранее способом и уступает очередь следующей. Та повторяет задание, уступая очередь следующей, и т. д. Побеждает команда, совершившая меньшее количество ошибок.

В забегалы можно играть и не командами. Нужно выбрать двух человек (с помощью считалки), которые начинают крутить веревку-скакалку. Участницы игры прыгают по очереди до тех пор, пока одна из них не совершит ошибку. Она меняется местами с одной из водящих, крутящих скакалку. Следующая участница, совершившая ошибку, меняется местами со второй водящей и так далее.

ЧЕШСКАЯ ПРЫГАЛКА

Для игры нужна резиновая лента шириной 1–2 сантиметра, длиной около 2 метров. Ее концы связывают — получается кольцо. Желаящие играть делятся на команды по 3 человека в каждой. Двое становятся в кольцо друг против друга и растягивают ногами, расставленными на ширину плеч, резиновую ленту на высоте чуть выше щиколотки, превращая таким образом кольцо в вытянутый прямоугольник. Третья участница игры выпрыгивает в него сбоку и начинает совершать прыжки оговоренными заранее способами. Можно начинать

прыжки из центра. Важно выпрыгнуть из прямоугольника через одну, потом через другую его сторону, затем высоко подпрыгнуть и приземлиться на ноги, расставленные по обе его стороны. Выпрыгивать и выпрыгивать из прямоугольника на двух ногах, на одной ноге, прямо, боком, расставив ноги, скрестив их, с поворотом на 180 и 360 градусов и т. д. Когда вся серия прыжков закончена, резинку поднимают до уровня коленей, затем — до уровня бедер.

Если участница игры совершает ошибку, она меняется местами с одной из водящих.

ВЕСЕЛЫЕ СОСТЯЗАНИЯ В ПАРАХ

1. Чертится круг диаметром 3 шага. В круг кладется веревка, равная по длине диаметру круга, таким образом, чтобы концы ее касались противоположных сторон круга. Две участницы игры становятся друг против друга, вне круга. По команде они начинают ходить по кругу, не заступая за черту. По команде каждая из играющих стремится схватить веревку за конец и перетащить ее к себе. Выигрывает та, у кого это получается.

2. На земле проводится черта. Две девочки становятся друг против друга по обе стороны черты. Играющие начинают хлопать друг друга ладонями по ладоням, причем каждая старается вывести соперницу из состояния равновесия.

3. Две участницы игры становятся лицом друг к другу. С одной стороны от них на земле лежат гимнастические обручи. По команде играющие прыгают внутрь обруча, поднимают его над головой и кладут на землю с дру-

гой стороны от себя. Кто быстрее повторит упражнение 5–10 раз, тот и выиграл.

4. Две играющие ставят себе на голову по небольшому кубику. В десяти метрах от них проводится линия. Кто быстрее дойдет до этой линии, не уронив кубика?

5. Кто больше раз прыгнет через скакалку за 30 секунд?

6. Кто быстрее пропрыгает 10–20 метров, не выронив зажатый между коленями мяч?

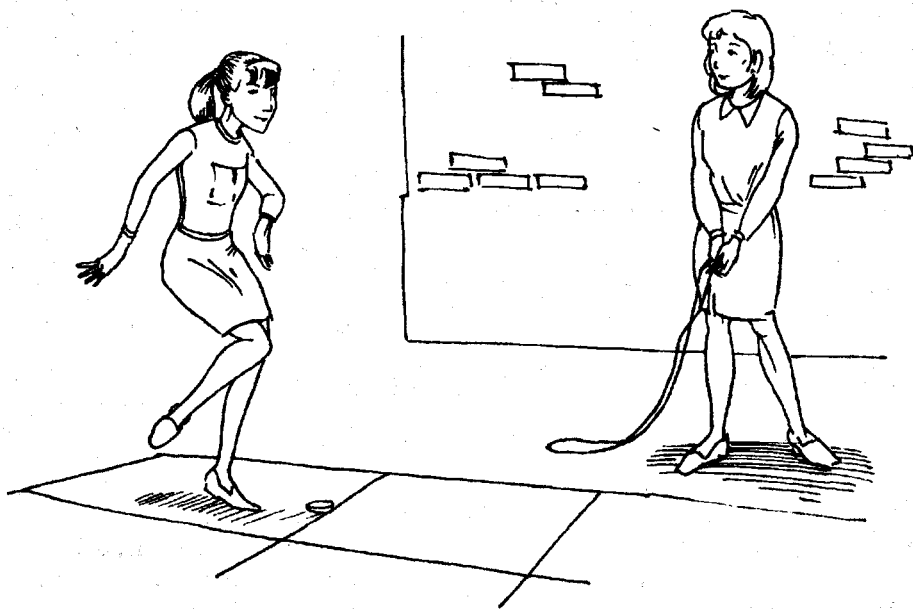
7. Две играющие берут гимнастические обручи и, вращая их, как скакалку, пробегают 20–25 метров. Выигрывает девочка, добежавшая до финишной черты первой.

8. Две играющие растягивают в стороны две связанные скакалки. По команде начинают кружиться, стараясь быстрее обвить вокруг пояса скакалку, чтобы первой оказаться у узла посередине.

КЛАССЫ

На асфальте или утоптанной земляной площадке рисуют прямоугольник и делят его на классы. Число классов — от 6 до 10.

Каждая участница игры имеет в руках битку (плоский камешек, жестяную коробочку). Первая (по жребию) бросает свою битку с рас-

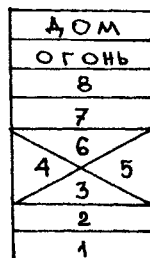
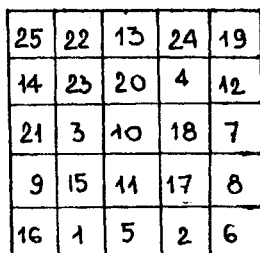
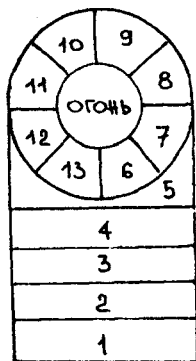
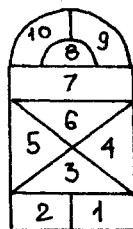
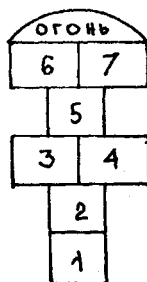
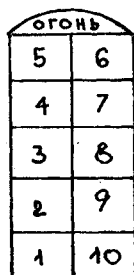
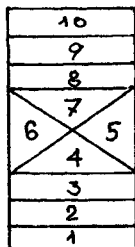
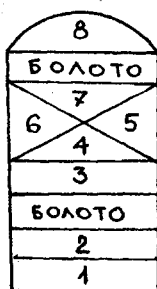


стояния одного метра от основания прямоугольника в 1-й класс. Если попадает, то выпрыгивает туда на одной ноге и в прыжке выбивает этой же ногой битку назад, за линию прямоугольника, затем выпрыгивает сама. Затем снова бросает битку, но уже во 2-й класс. Если попадает, то выпрыгивает на одной ноге в 1-й класс, перескакивает уже во 2-й класс, оттуда выбивает ногой битку в 1-й класс, затем за наружную линию. И так до 5-го класса. Попад в 5-й класс, играющая имеет право встать на обе ноги и немного отдохнуть. Попад в 6-й класс, отдыхает, поставив ноги в 5-й и 6-й классы. Каждый раз возвращается, прыгая на одной ноге и проталкивая битку

из класса в класс. Далее бросает в 7-й, затем в 6-й, и так до 10-го класса — всякий раз отдыхая в 5-м и 6-м классах.

Успешно пройдя все 10 классов, играющая получает новое задание (как бы экзамен): пройти с завязанными глазами по всем классам, не наступив ни на одну черту. После выполнения этого задания участница заканчивает игру.

В случае ошибки или промаха (не попала биткой в нужный класс, наступила на черту или, потеряв равновесие, встала на обе ноги, выбила битку не через торцевую, а через боковую линию) неудачница уступает очередь следующей участнице, запомнив, на



Виды классов

каком этапе игры остановилась, чтобы при следующей своей попытке начать с того класса, в котором совершила ошибку. Если играющая попадает ногой или биткой в полукруг, начерченный в торце прямоугольника (в

«огонь»), то все пройденные ею классы «сгорают» и игру нужно начинать сначала. Если в игре используется фигура улитки, то отдыхать можно только в центральном кружке (7-й или 10-й класс — по желанию играющих).

ИГРЫ ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Знаете, с чего начинается игра? Правильно, со считалки!

Вот несколько считалок — выбирайте любую.

Эту, конечно же, знают все:
*Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
— Пиф-паф! — Ой-ой-ой!
Умирает зайчик мой.
Принесли его домой —
Оказался он живой!*

Есть считалки старинные, которыми пользовались еще наши бабушки и дедушки, и даже прабабушки и прадедушки. Например, такая:

*Эники-беники
Ели вареники,
Эники-беники-клоц,
Вышел на берег
Веселый матрос.
Или такая:
На золотом крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты такой?*

Человек, на котором считалка закончилась, отвечает на вопрос, например: «Царевич». После чего

снова начинают считать, и теперь считалка заканчивается на слове «царевич».

А вот еще одна старая-престарая считалка:

*Как на горке, на пригорке
Жили двадцать два Егорки.
Раз — Егорка,
Два — Егорка,
Три — Егорка... и т. д.*

Считать нужно до двадцати двух. Двадцать второй Егорка выходит.

А вот эту считалку знаете?

*Шел домой
От Вани Саня
И не встретил никого.
Шел домой
От Сани Ваня,
Встретил Ваня
Никого.*

И спросил у никого:

— Ты кто?
— Я никто.
— Ты где?
— Я нигде.
— Ты откуда?
— Ниоткуда.
— Ты куда?
— Никуда.
— Ты мне враг?
— Никогда

А вот эта считалка совсем новая, ее придумали сами дети:

*А-Бэ-Вэ-Гэ-Дэ-Е-Жэ,
Едет жаба на еже;
Зэ-И-Кэ-Лэ-Мэ-Нэ-О,
Зайка, глянь ко мне в окно;
Цэ-Чэ-Шэ-Щэ-Э-Ю-Я,
А у щуки чешуя.*

Такие стишки помогают выбирать в игре водящего: тот, на кого попало последнее слово, становится водящим.

Теперь остается только выбрать игру.

Успехов вам!

КЛАСС, СМІРНО!

Все играющие выстраиваются в одну шеренгу. Руководитель, стоящий лицом к детям, подает различные команды, которые они должны выполнять в том случае, если он предварительно произнесет слово «класс». Если слово «класс» предварительно не прозвучит, выполнять команду нельзя. Игрок,

совершивший ошибку, делает шаг вперед и продолжает играть. Совершив вторую ошибку, он делает еще шаг вперед, и так каждый раз. По окончании игры определяют самые невнимательные игроки, которые в результате своих ошибок отошли на наибольшее количество шагов от исходной линии.

ФИГУРА, ЗАМРИ, ИЛИ МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ...

Играют на площадке размером не менее 5х5 метров. Играющие выбирают водящего. Водящий отворачивается от играющих и произносит:

*Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три...*

(все это время играющие делают разные затейливые движения, принимают всякие причудливые затейливые позы)

Морская фигура, замри!

После этих слов водящий поворачивается к играющим, которые замирают на месте. После слов «Морская фигура, замри!» никто из детей не шевелится. Водящий ходит между «замерших фигур», внимательно рассматривая их, и выбирает самую оригинальную. После этого водящим становится игрок, изобразивший самую интересную фигуру. Игра

продолжается определенное время, и выигрывает тот, кто чаще других исполнял роль водящего.

Делать фигуры может как один игрок, так и несколько, объединившихся в группу. Если лучшей признается фигура, состав-

ленная из двух игроков, то и водящих становится двое. Игра продолжается, и теперь уже двое водящих выбирают, посоветовавшись друг с другом, самую причудливую фигуру.

УГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК

Играющие становятся в круг. Один из них, водящий, встает в середину круга и закрывает глаза. Руководитель указывает на игрока, который будет петь или говорить: «Скок, скок, скок». Этот игрок поднимает руку, чтобы все, кроме водящего, увидели его.

Все играющие идут по кругу и поют (или говорят):

***Мы составили все круг,
Повернитесь разом вдруг.***

С последними словами все поворачиваются вокруг себя:

А как скажем:

Скок, скок, скок...

Слова «скок, скок, скок» поет или говорит игрок, заранее назначенный руководителем. Песню заканчивают все хором:

Угадай, чей голосок.

Водящий, который стоит в середине круга с закрытыми глазами, должен угадать, кто произнес слова «скок, скок, скок», или же точно указать направление, откуда раздался голос. Узнавший игрок идет в середину круга, а водящий занимает его место.

Если водящий не угадает, то остается в середине круга.

КТО ПОДХОДИЛ?

Эта игра строится так же, как предыдущая, — с той разницей, что игроки не ходят по кругу, а стоят на месте.

Руководитель указывает на кого-нибудь из игроков, и тот подходит к водящему (который стоит в центре круга с закрытыми глазами), слегка дотрагивается до его плеча, изображает голос како-

го-либо животного и называет водящего по имени измененным голосом.

Когда этот игрок возвращается на свое место, водящий по команде руководителя открывает глаза. Он должен отгадать, кто именно к нему подходил.

Правила те же, что и в игре «Угадай, чей голосок».

БЫСТРО ПО МЕСТАМ

Дети выстраиваются в шеренгу, каждый кладет руки на плечи впереди стоящего. По команде руководителя «На прогулку!» все разбегаются в разные стороны. По звучащей затем команде «Быстро по местам!» все должны занять исходное положение. Побеждает тот игрок, который быстрее всех займет свое место.

Исходные положения могут быть самыми разнообразными: игроков можно построить в две шеренги или в колонну по два, предложив присесть или встать на колени; можно построить детей в два круга таким образом, чтобы каждый положил руки на плечи соседей и т. п.

СОВУШКА

В углу площадки или зала чертят круг диаметром 1–2 метра — «гнездо совы». Около круга ставится скамейка. Из числа игроков выбирается водящий — «совушка», все остальные — «полевые мышки». Совушка становится в своем гнезде, а мышки размещаются вдоль стен зала — в своих «норках».

Руководитель говорит: «День!» Все мышки выбегают в центр игровой площадки, бегают, припрыгивают. Совушка в это время «спит» в своем гнезде, сидя на корточках.

Когда руководитель говорит: «Ночь!», все мышки замирают на месте, а совушка просыпается, вылетает на охоту и смотрит, не шевелится ли кто из игроков. Пошевелившуюся мышку совушка забирает к себе в гнездо. Та-

ким образом она ловит мышек до тех пор, пока руководитель не подаст команду «День!» По этому сигналу совушка улетает к себе в гнездо, а мышки начинают бегать и резвиться до сигнала «Ночь!» Когда в гнезде у совы окажется 3–5 мышат, выбирается новая совушка из числа непойманных, наиболее осторожных и ловких мышек.

И так играют несколько раз. В заключение отмечаются те мышки, которых ни разу не поймали, и самая зоркая совушка, сумевшая наловить мышей быстрее других своих товаров.

1. Когда совушка выходит на площадку по команде «Ночь!», мышкам шевелиться не разрешается. За спиной же совы мышки могут менять позы, но так, чтобы совушка этого не заметила.

2. Пойманные мышки сидят на скамейке — в гнезде совушки, и не участвуют в игре до смены совушки.

3. По команде руководителя «День!» совушка обязательно должна улетать к себе в гнездо.

Другой вариант этой игры —

КОТ ИДЕТ!

Водящий — «кот» у себя в «доме». Все остальные — «мышки» в «норках».

Руководитель говорит:

Мышки, мышки, выходите,

Порезвиться поспешите.

Выходите поскорей,

Спит уса́тый кот-злодей!

Мышки выбегают в середину площадки и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та,

Не боимся мы кота!

По сигналу руководителя «Кот идет!» все мышки замирают на месте без движения. Кот крадется к ним и утаскивает к

себе в «дом» пошевелившуюся мышку.

Кот ловит мышек до тех пор, пока руководитель не скажет: «Кот ушел!» Кот уходит, а мышки опять начинают бегать. Кот выходит по команде руководителя 2–3 раза.

После этого подсчитываются пойманные им мышки, выбирается новый кот, а пойманные мышки возвращаются в игру.

Данный вариант игры удобно проводить под музыку: мышки двигаются под одну музыку (польку или галоп), а кот приходит за ними под другую (марш, вальс).

МЯЧ НА ПОЛУ

Все играющие становятся в круг. Двое водящих становятся в середину круга. Стоящие по кругу опускаются на одно или два колена. Один из игроков держит волейбольный мяч. Водящие поворачиваются лицом к мячу.

По команде руководителя игроки начинают перекатывать мяч по полу, стараясь задеть им ноги водящих. Водящие бегают по кругу, подпрыгивают, спасаясь от

мяча. Игрок, которому удалось задеть мячом ноги водящего, меняется с ним местами. Выигрывают игроки, которые ни разу не были водящими. Первые водящие не считаются проигравшими.

1. Игра начинается по команде.

2. Осаленный водящий сразу же идет на место осалившего его игрока. Осаливать можно не выше коленей.

ПЕРЕДАЧА МЯЧА ПО ШЕРЕНГАМ

Играющие делятся на несколько групп-команд, которые выстраиваются параллельными шеренгами. Игроки стоят на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Первый человек в каждой шеренге держит в руках мяч или какой-нибудь другой предмет.

По сигналу впереди стоящие игроки передают мяч над головой сзади стоящим. Замыкающий строй игрок, получив мяч, бежит справа от своей команды к руководителю, а затем становится первым в своей шеренге. Та команда, игрок которой принес руководителю мяч первым, получает выигрышное очко. Затем по сигналу «Мяч!» команды снова начи-

нают передавать мяч от начала в конец шеренги. И так играют до тех пор, пока все участники игры не побывают в конце шеренги и не доставят мяч руководителю. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков.

1. Игра каждый раз начинается только по сигналу руководителя.

2. Передавать мяч можно только над головой, а не каким-либо другим способом.

3. Игрок, уронивший мяч, должен его поднять, встать на место и продолжить игру.

4. Можно также передавать мяч под широко расставленными ногами.

ГОНКИ МЯЧЕЙ

ГОНКА МЯЧЕЙ ПО РЯДАМ

Все играющие делятся на две равные команды, которые выстраиваются шеренгами одна напротив другой. Первые игроки в каждой шеренге держат в руках по мячу.

По команде руководителя «Внимание, марш!» игроки начи-

нают передавать мяч от начала в конец шеренги. Замыкающие строй игроки, получив мяч, бегут и становятся первыми в своих шеренгах, после чего игроки снова начинают передавать мяч от одного к другому в конец строя.

Когда игрок, начинавший игру (гонку мячей), окажется последним, то, получив мяч, он должен пробежать вперед вдоль своей

шеренги, стать первым в ней и поднять мяч над головой.

Побеждает команда, сумевшая быстрее закончить гонку мяча.

ГОНКИ МЯЧЕЙ ПОД НОГАМИ

Игра проводится так же, как и предыдущая, но мяч передают или перекатывают под широко расставленными ногами. Расстояние между игроками должно быть не менее 40–60 см. Мяч можно послать сильным толчком сразу из начала в конец шеренги, но если

он выкатится у какого-то игрока из-под ног, то игрок, стоящий сразу за ним, должен взять мяч и, возвратившись на свое место, показать или передать его дальше. Остальные правила такие же, как и в предыдущей игре.

ГОНКА МЯЧЕЙ НАД ГОЛОВОЙ И ПОД НОГАМИ

В этой игре мяч передается над головой, затем игроки поворачиваются кругом, широко расставляют ноги и обратно мяч прокатывают под ногами. На протяжении игры все остаются на своих местах. Команда, сумевшая раньше передать мяч в одну сто-

рону над головой и обратно под ногами, выигрывает.

Гонку мячей можно проводить 2–4 раза подряд и только тогда засчитывать результат. Остальные правила те же, что и в других гонках мячей.

К СВОИМ ФЛАЖКАМ

ВАРИАНТ 1

Играющие, разделившись на несколько групп (по 5–6 человек

в каждой), становятся в кружки. В центр каждого кружка встает

дежурный с флажком того или иного цвета (все флажки разных цветов). Все играющие, кроме стоящих с флажками, по сигналу руководителя разбегаются по площадке и становятся лицом к стене (если играют в помещении) или закрывают глаза.

В это время дежурные с флажками бесшумно меняются местами. Руководитель дает команду: «Все к своим флажкам!» Играющие открывают глаза, быстро бегут к своему дежурному с флажком и выстраиваются вокруг него в кружок. Побеждает группа, ко-

торая становится в кружок первой. Можно строиться перенгой в затылок дежурному. Как только последний игрок команды займет свое место, дежурный начинает размахивать флажком.

1. Играющим нельзя открывать глаза до команды «Все к своим флажкам!» Если игрок откроет глаза преждевременно, то его группа проигрывает.

2. Каждый дежурный с флажком обязательно должен перейти с одного места на другое. В противном случае победа его команды не засчитывается.

ВАРИАНТ 2

Когда все игроки разбегутся, можно предложить им встать в одну шеренгу перед руководителем и выполнять за ним разные движения. В это время дежурные

с флажками, которые находятся сзади игроков, меняются местами. По сигналу «Все к своим флажкам!» все бегут к своим дежурным.

ШИШКИ, ЖЕЛУДИ, ОРЕХИ

Играющие становятся в круг группками по три человека, один за другим, лицом к центру. Водящий становится в центре круга. Руководитель дает всем играющим названия: первые в тройках — шишки, вторые — желуди, третьи — орехи.

Описание игры. По сигналу водящий говорит, допустим: «Оре-

хи!» Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами. Водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Каждый раз вызванные меняются местами. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были ими наи-

меньшее количество раз. Каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

Вызванные игроки должны обязательно поменяться местами;

игрок, не поменявший места, становится водящим.

Вызывая игроков, водящий должен стоять в середине круга.

МЫ — ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА

На противоположных сторонах площадки или зала линиями отмечаются два «дома» на расстоянии 15–20 метров один от другого. Между «домами» посередине площадки становится водящий. Все остальные играющие находятся на одной стороне площадки, за линией «дома». Если игра проводится на большой площадке, то ее ширину следует ограничить примерно 8–10 метрами.

Водящий, стоя посередине, лицом к играющим, громко произносит: «Раз, два, три!» Все играющие говорят хором:

Мы — веселые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

После этого все играющие перебегают на противоположную

сторону за линию другого «дома». Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону. Когда все дети окажутся на другой стороне площадки, водящий опять дает команду «Раз, два, три!», и все, произнеся хором вышеприведенные слова, бегут обратно в первый «дом». Пойманные опять отходят в сторону.

После 3–4 перебежек (по договоренности) подсчитывают пойманных, выбирают нового водящего из числа не пойманных игроков, и все снова включаются в игру.

Игра проводится 3–4 раза, после чего отмечаются ни разу не пойманные игроки и лучшие водящие, сумевшие поймать больше ребят.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

На одной стороне площадки (зала) проводится черта, отделяющая «гусятник». Посередине зала (площадки) ставятся 4 скамейки, образующие коридоры («дорога

между гор») шириной 2–3 метра. На другой стороне площадки кладутся маты — это «гора». Все играющие, кроме двух, становятся в гусятнике — это «гуси». За

горой чертится кружок — «логово», в котором размещаются два «волка».

Руководитель говорит: «Гуси-лебеди, в поле!» Гуси проходят по горной дороге в «поле», где и гуляют. Затем руководитель говорит: «Гуси-лебеди, домой, волк за дальнею горой!» Гуси бегут обратно к себе в гусятник, пробегая между скамейками, — по «горной дороге». Из-за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Осаленные останавливаются. Пойманные подсчитываются и от-

пускаются обратно в гусиную стаю.

Играют 2 раза, после чего выбирают из не пойманных новых волков. И так игра проводится 2–3 раза, после чего отмечаются и ни разу не пойманные гуси, и волки, сумевшие поймать больше гусей.

1. Волки ловят гусей, не успевших добежать до гусятника.

2. Волки могут ловить гусей только после слов «за дальнею горой».

3. Нельзя прыгать через скамейки или бежать по ним.

ПОПРЫГУНЧИКИ- ВОРОБУШКИ

На земле или полу чертится круг диаметром 4–6 метров. Выбирается водящий — кошка, которая стоит или сидит на корточках в середине круга. Остальные играющие — воробьи — становятся вне круга.

По сигналу руководителя воробьи выпрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Кошка старается поймать воробья, не успевшего выпрыгнуть из круга. Пойман-

ный садится в кругу у кошки. Когда кошка поймает 3–4 воробьев, выбирается новая кошка из числа не пойманных игроков. Игра начинается сначала. Побеждает тот, кого ни разу не поймали. Кошка может ловить воробьев только в пределах круга. Воробьи прыгают на одной или двух ногах (по договоренности).

Поймать воробушка — значит коснуться его рукой.

ДВА МОРОЗА

На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15–

20 метров линиями отмечают «дом» и «школу». Выбираются

двое водящих — «морозы», остальные играющие — «ребята». Ребята выстраиваются в одну шеренгу за линией «дома», а по середине площадки — «на улице» — стоят два мороза.

Морозы обращаются к ребятам со словами:

**Мы — два брата молодые,
Два мороза удалые.**

Один из них, указывая на себя, говорит:

Я мороз — красный нос.

Другой:

Я мороз — синий нос.

И вместе:

**Кто из вас решится
В путь-дороженьку
пуститься?**

Все ребята отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

После этих слов ребята бегут из дома в школу (за черту на другой стороне). Морозы ловят и «замораживают» пробегающих. Осажденные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил мороз.

Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив им, перебегают об-

ратно в дом, по дороге выручая замороженных ребят: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным игрокам.

Морозы замораживают перебегающих ребят и тем самым мешают им выручать замороженных. Во второй раз морозы проносят не весь речитатив, а только заключительную фразу: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

После двух перебежек выбирают новых морозов из не пойманных ребят, а пойманных подсчитывают и отпускают.

Игра начинается сначала.

Водящих меняют 3–4 раза. В конце игры отмечают ребята, ни разу не попавшиеся морозам, а также лучшая пара водящих.

1. Играющие выбегают из дома только после слов: «И не страшен нам мороз».

2. Игрок, выбежавший из дома, не может возвратиться обратно и укрыться от морозов в доме. В том и другом случае он считается пойманным.

3. Пойманный остается на том месте, где его поймали — заморозили.

ЗАЙЦЫ В ОГОРОДЕ

На полу или земле чертятся два концентрических круга: наружный диаметром 6–8 метров, внутренний — 3–4 метра. Один водящий, «сторож», встает в малый круг — «огород».

Остальные играющие — «зайцы» — размещаются вне большого круга.

По сигналу зайцы начинают прыгать на двух ногах, стремясь попасть в огород (малый круг).

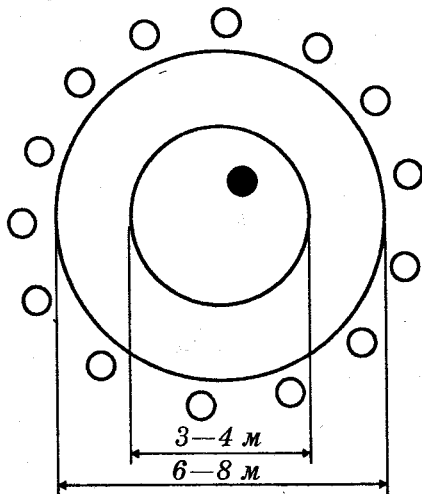
Сторож, не выходя за пределы большого круга, старается поймать зайцев, касаясь их рукой. Пойманные зайцы отходят в сторону. Когда поймано 3–5 зайцев (по договоренности), они возвращаются в игру, и выбирается новый сторож из не пойманных зайцев.

Побеждают те, кто ни разу не был пойман, а также лучшие сторожа, сумевшие быстрее поймать установленное число зайцев. Сторож имеет право ловить зайцев как в огороде, так и в большом круге. Пойманные зайцы находятся в отведенном для них месте и не включаются в игру, пока не будет выбран новый сторож. Зайцы прыгают на одной или двух ногах по указанию руководителя или по договоренности.

Нарушившие это правило считаются пойманными.

● «Сторож» — водящий

○ «Зайцы» — играющие



ЛИСЫ И КУРЫ

Посреди зала или площадки ставятся четыре гимнастические скамейки или кладутся дощечки в виде квадрата — это «насест». Выбираются двое водящих — «лис» и «охотник». Все остальные играющие — «куры». В одном углу зала отчерчивается «нора», в которой и размещается «лис». В другом углу встает «охотник». Куры располагаются вокруг насеста.

По установленному сигналу куры начинают то взлетать на насест, то слетать с него, то просто расхаживать вокруг «курятника».

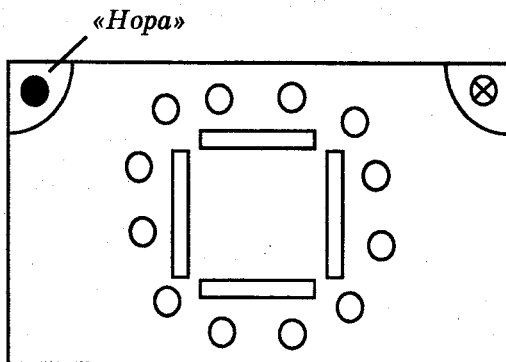
По второму условленному сигналу лис, подобравшись к курятнику, ловит любую курицу, которая в этот момент касается земли (пола) хотя бы одной ногой. Лис берет осаленного за руку и ведет в свою нору. Забегая в курятник, лис может осалить только одного игрока. Если по пути в нору лису встречается охотник, лис отпускает пойманного, а сам убегает в свою нору. Пойманный возвращается в курятник, после чего все куры снова слетают с насеста. Если охотник поймаёт лиса, выбирается новый лис. Играют 4–6 раз.

Выигрывают игроки, не пойманные ни разу.

По сигналу руководителя лис должен покинуть курятник, неза-

висимо от того, поймал он курицу или нет.

Стоящие на скамейках (дощечках) могут оказывать друг другу помощь (поддерживать).



- — Водящий «лис»
- ⊗ — Водящий «охотник»
- — Играющие «куры»

ПЯТНАШКИ (САЛКИ)

В игре участвует до 10 человек. Все разбегаются по площадке, а водящий догоняет их, чтобы запятнать (осалить) в пределах обозначенных границ. Осаленный становится водящим.

В игру можно ввести специальные правила. Вот некоторые из них:

— Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке. Пятнашка, догоняя убегающего, выдергивает у него ленту, тогда осаленный поднимает руку и говорит: «Я — пятнашка!»

— Играющий может спастись от пятнашки, если возьмется за руки с другим товарищем, встанет на одну ногу, примет позу «ласточки» и т. д. и т. п.

— Если пятнашка гонится за кем-либо, а на его пути встает другой игрок, то водящий обязан погнаться за тем, кто преградил ему путь.

— Водящий, преследуя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, дотронувшись до которого, его запятнал предыдущий водящий.

— Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге.

— На площадке чертят 1–2 круга диаметром 2 шага — «дома», где убегающие могут спастись от преследования. Однако более 5 секунд в таком «домике» находиться нельзя.

ПЯТНАШКИ ПО КРУГУ

Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих, один из которых становится пятнашкой, а другой — убегающим. Перед началом игры они становятся за кругом с противоположных сторон.

По сигналу пятнашка бежит по кругу, стараясь осалить убегающего. Последний же, когда пятнашка начинает настигать его, становится в круг между любыми двумя игроками. В тот же момент игрок, оказавшийся справа от него,

становится новым убегающим, а пятнашка продолжает его преследовать. Если пятнашке удалось коснуться рукой убегающего, они меняются ролями.

Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило. Если убегающий встал в круг, то игрок, оказавшийся справа (или слева — по договоренности), становится пятнашкой, а бывший пятнашка, не теряя времени, должен от него убежать.

Во время игры участникам не разрешается забегать в круг.

ВТОРОЙ ЛИШНИЙ

Эта игра аналогична предыдущей. Только убегающий в любой момент сможет встать впереди одного из игроков, и тогда этот игрок становится убегающим.

А если игроков много, они становятся по кругу парами в заты-

лок друг другу. В этом случае убегающий становится впереди любой пары, а игрок, оказавшийся третьим, убегает. Этот вариант игры имеет название «Третий лишний».

КТО ПЕРВЫЙ?

Это своеобразные пятнашки. Играющие становятся в круг. Водящий бежит по внешней стороне круга, дотрагивается до одного из игроков, после чего бежит в

обратную сторону. Вызванный игрок устремляется в другую сторону. Встретившись, играющие останавливаются, подают друг другу обе руки, после чего приседают,

а поднявшись, продолжают бег каждый в свою сторону. Каждый стремится первым занять свободное место в круге. Прибежавший вторым продолжает водить.

Побеждает игрок, который в ходе игры не побывал в роли водящего, т. е. все время занимал свободное место в круге первым.

ЛОВЛЯ ПАРАМИ

Играющие размещаются на ограниченной линиями площадке (размерами примерно с волейбольную). Выбирается водящий, который перед игрой встает за пределами площадки.

По сигналу он вбегает на площадку и преследует одного из играющих. Осаленный игрок становится помощником водящего. Взявшись за руки, они бегут ловить следующего игрока, стараясь сомкнуть вокруг него свободные руки. Пойманный отходит в сторону и ждет, когда пара ловящих поймает еще одного игрока. Пос-

ле этого составляется вторая пара, которая так же ловит остальных игроков. Из каждых двух пойманных игроков составляется новая пара ловящих. Игра продолжается до тех пор, пока на площадке останется один не пойманный игрок. Игрокам запрещается вырываться и убегать за пределы площадки после того, как ловцы сомкнули вокруг него руки. Хватать за одежду и за руки нельзя, в этом случае пойманный отпускается.

Если правила нарушили убегающие игроки, то они считаются пойманными.

ЛОВЛЯ ЦЕПОЧКОЙ

Эта игра проводится на такой же площадке, как и предыдущая. Однако правила здесь другие.

Игру также начинает водящий, который преследует игроков, свободно бегающих по площадке. Первый осаленный игрок становится помощником водящего. Третий игрок, пойманный парой ловцов, присоединяется к ним, и они уже втроем начинают пресле-

довать остальных. Каждый очередной пойманный присоединяется к ловцам. Пойманным считается игрок, которого ловцы окружили, при этом крайние в цепочке должны сомкнуть руки. Цепочка ловцов увеличивается, и спастись от них становится все труднее. Победителями становятся два последних участника, которых ловцы не поймали.

ВОЛКИ ВО РВУ

Посередине площадки или зала проводятся две параллельные линии на расстоянии 70–100 см одна от другой. Это коридор — «ров». Ров можно очертить и не параллельными линиями. Он может быть с одной стороны поуже, а с другой — пошире (см. рисунок).

Из числа играющих выбирают два волка, которые становятся во рву. Все остальные игроки — «козы» — размещаются на одной стороне площадки за линией «дома». На другой стороне площадки линией очерчивается «пастбище».

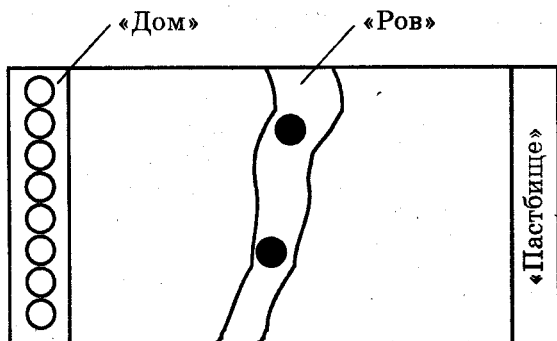
По сигналу руководителя козы бегут из дома на противоположную сторону площадки — на пастбище и по дороге перепрыгивают через ров. Волки, не выходя из рва, стараются осалить как можно больше коз. Осаленная коза отходит в сторону, потом осаленных пересчитывают, и они снова включаются в игру. Затем по сигналу козы снова перебегают на

другую сторону в дом, а волки их ловят, когда они перепрыгивают через ров.

После 3–4 перебежек (по договоренности) выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигрывают козы, не пойманные ни разу, и волки, поймавшие в ходе игры наибольшее количество коз.

Правила:

1. Волки могут салить коз, только находясь во рву, когда козы перепрыгивают через ров или стоят рядом с ним.
2. Коза, пробежавшая через ров, а не перепрыгнувшая через него, считается пойманной.
3. Козы могут перебегать с одной стороны площадки на другую только по сигналу руководителя.
4. Если коза, испугавшись волков, задержалась перед рвом, руководитель считает до пяти, после чего коза обязана перепрыгнуть через ров, иначе она считается пойманной.



- Играющие — «козы»
● Водящие — «волки»

ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Играющие вместе с руководителем становятся в круг. Если играющих очень много, то руководитель выходит в круг, чтобы его было лучше видно. Если же играющих немного, то они могут построиться в шеренгу, а руководитель встает от них на расстоянии 5–6 шагов.

Руководитель предлагает играющим выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного движения, заранее оговоренного руководителем, — например, «руки в стороны» или «руки на пояс». Руководитель под музы-

ку начинает делать разные движения, и играющие повторяют их. Неожиданно руководитель делает запрещенное движение. Тот участник игры, который по ошибке повторит запрещенное движение, делает шаг вперед или штрафует и продолжает игру дальше. В качестве штрафа игрок может, например, проскакать на одной ноге по кругу, 10 раз присесть, 10 раз отжаться от пола и т. д. Игра продолжается 4–6 минут, после чего отмечаются как самые внимательные, так и самые невнимательные игроки.

ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДНИХ КЛАССОВ

В этой возрастной группе можно проводить многие игры, описанные выше. В них включаются более разнообразные движения, вводятся усложненные препятствия. Продолжительность игр можно увеличить. Дети этого возраста уже имеют опыт коллективных игр. Для них рекомендуются подвижные игры, требующие быстроты, сноровки, хорошей реакции.

Для развития физических возможностей детей могут служить игры с кратковременным силовым напряжением («Бой петухов», «Перетягивание в парах»).

Для развития быстроты и выносливости используются игры, требующие от игроков безоста-

новочного движения («Невод»). Продолжительность таких игр следует ограничить 15 минутами, чтобы не переутомить участников игры.

В этом возрасте ребята проявляют большой интерес к спорту, спортивным играм. Поэтому во многие подвижные игры включаются элементы и движения, подготавливающие детей к занятиям различными видами спорта.

При описании игры рекомендуется заострить внимание детей на правилах игры. В этой возрастной группе особо популярны командные игры, поэтому необходимо, чтобы игроки умели правильно делиться на равносильные команды.

ГОНКА МЯЧЕЙ ПО КРУГУ

Играющие становятся в круг на расстояние вытянутых в стороны рук и рассчитываются на первые-вторые номера. Первые

номера составляют одну команду, вторые — другую. Два игрока назначаются капитанами и получают по мячу.

По сигналу капитаны начинают передавать (перебрасывать) мячи по кругу, один — вправо, другой — влево, своим ближайшим игрокам, т. е. через одного. Мячи перекидывают до тех пор, пока они не возвращаются по кругу к капитанам.

Выигрывает та команда, которая сумеет быстрее провести мяч по всему кругу. Получив мяч, капитан поднимает его над головой.

Игру можно проводить несколько раз подряд.

Мяч следует передавать или перекидывать обязательно ближайшему игроку своей команды. Каждый пропущенный игрок засчитывается как штрафное очко. Если мячи столкнулись в воздухе, то игроки, после броска которых это произошло, должны быстро поднять свои мячи и, вернувшись на места, продолжить игру. Побеждает та команда, которая закончила передачу мяча по кругу раньше и не имеет штрафных очков.

КАРАСИ И ЩУКА

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два «дома» карасей, примерно на расстоянии 15–30 м друг от друга. Один из самых быстрых и ловких игроков выбирается щукой. Все остальные — караси.

Караси становятся в одном из своих домов, а щука — посередине площадки (реки).

Щука считает: «Раз, два, три!», и все караси «переплывают реку» — бегут на противоположную сторону в свой дом.

Щука ловит перебегающих. Карась, осаленный щукой, на время отходит в сторону. Затем щука снова считает до трех, и караси бегут обратно, в дом на другой стороне площадки. Щука их ловит, и пойманные опять отходят в сторону. Когда пойманных наберется 4–5 человек, они образуют

цепь: становятся в одну линию посередине площадки и берутся за руки — это сеть. Теперь на счет «три» караси перебегают на другую сторону, пробегая сквозь сеть (под руками игроков), а щука стоит позади сети и ловит выбегающих из нее карасей (см. рис. 1).

Пойманные караси присоединяются к сети. Когда сеть становится очень большой, из нее составляется «корзина» в виде круга (см. рис. 2).

Теперь не пойманные караси пробегают через корзину, а щука стоит за ней и ловит их. Когда карасей останется совсем мало, пойманные образуют «верши», т. е. становятся в два ряда, лицом друг к другу, образуя коридор. Если места мало, то коридор устанавливается по диагонали площадки (см. рис. 3).

Щука становится в двух шагах от выхода из коридора и ловит карасей. Игра кончается, ког-

да все караси переловлены. Последний пойманный карась в следующий раз становится щукой.



Щука



Караси

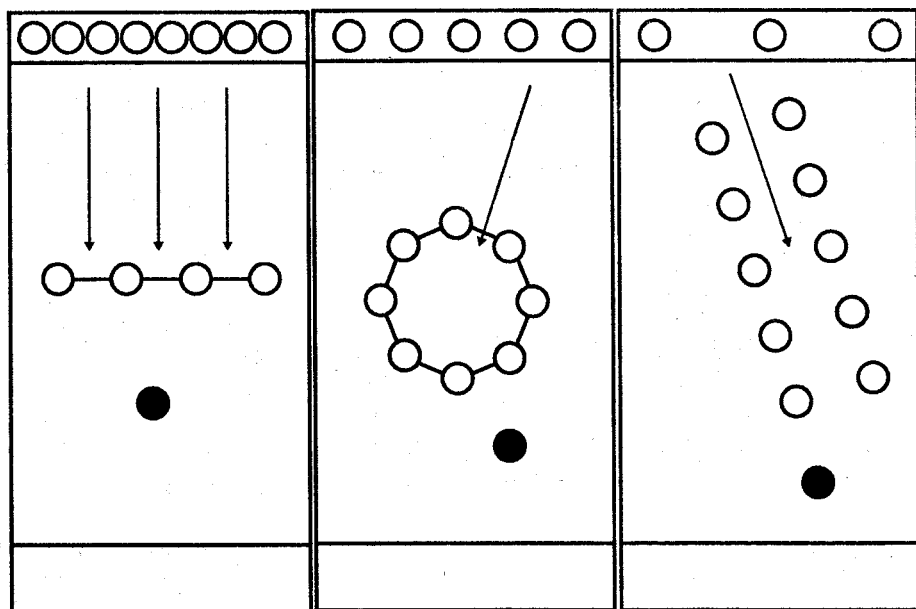


Рис. 1

Рис. 2

Рис. 3

БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ

Очерчивают площадку для игры («море») размерами примерно 10×12 м. В стороне от моря рисуется небольшой круг — льдина. Из числа играющих выбирается водящий — белый медведь, а остальные играющие — медвежата. Медведь идет на льдину, медвежата размещаются произвольно по всей площадке.

Описание игры:

Медведь кричит: «Выхожу на ловлю!», бежит со льдины и начинает ловить медвежат. Поймав медвежонка, медведь отводит его на льдину. Затем ловит следующего медвежонка. Когда будут пойманы два игрока, они берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Настигнув

кого-либо из медвежат, они быстро соединяют свободные руки так, чтобы пойманный оказался в кольце рук. После этого они кричат: «Медведь, на помощь!» Медведь подбегает и осаливает пойманного. Осаленный идет на льдину. Когда на льдине окажется еще двое осаленных, они также берутся за руки и начинают ловить в море медвежат. Каждый раз, ког-

да двое помощников поймают кого-либо в кольцо рук, они должны кричать: «Медведь, на помощь!»

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все медвежата. Игрок, пойманный последним, считается самым ловким и становится в следующей игре белым медведем.

НЕВОД

Ограниченная линиями площадка для игры представляет собой «море». Из числа играющих выбирают двух рыбаков, все остальные — рыбы. Рыбаки становятся на одной стороне площадки-моря.

Описание игры:

Рыбы бегают по площадке («плавают в море»). Рыбаки, взявшись за руки, говорят: «Рыбаки выходят на ловлю!», после чего начинают ловить рыб, окружая их сцепленными руками. Пойманный игрок становится между рыбаками, взявшись с ними за руки, после чего ловить рыб начинают все

трое. Каждый следующий пойманный встает между рыбаками, тем самым увеличивая длину «невода». Игра кончается, когда все рыбы переловлены. Две последние пойманные рыбы становятся рыбаками при повторении игры.

Рыба может плавать только в пределах ограниченной площадки. Если она выйдет за черту, на берег, то считается пойманной. Чтобы поймать рыбу, надо окружить ее неводом, но затягивать ее в сети руками нельзя. Рыбы могут выскользнуть из сети (невода), но только пока сеть не сомкнулась вокруг нее. Разрывать сеть нельзя ни в коем случае.

ПЕРЕМЕНА МЕСТ

Играющие разделяются на две равные команды. На двух противоположных сторонах зала прово-

дятся две пограничные линии. Одна команда становится за одной линией, другая — за другой. Рас-

стояние между командами не менее 12–15 метров.

По сигналу руководителя игроки каждой команды одновременно перебегают за противоположную пограничную линию, т. е. команды меняются местами. Пе-

редвигаться можно разными способами: бегом, подскоками на двух ногах, прыжками на одной ноге и т. д. Побеждает команда, сумевшая быстрее другой разместить-ся за противоположной линией.

ПРЯТКИ

Играют 3–10 человек. Игрок, выбранный водящим, становится в условленном месте с закрытыми глазами — лицом к стене, дереву и т. п. Это место называют «коном». Водящий громко считает до 10–20–30 (по уговору) или произносит считалку. Пока он считает, остальные прячутся в разных местах.

Закончив счет, водящий открывает глаза и начинает искать спрятавшихся игроков. Найденного игрока он громко называет по имени и бежит на «кон». Найденный бежит туда же, стараясь обогнать водящего и первым дотронуться до предмета (стены, дерева и пр.), у которого стоял водящий. Игрок, сумевший обогнать водящего, не считается пойманным и остается у «кона», пока

водящий ищет остальных. Когда все игроки найдены, водящим становится тот игрок, который не сумел прибежать на «кон» раньше водящего.

Спрятавшийся может не дожидаться, когда водящий найдет его, и в удобный момент бежать на «кон». Водящему надо следить и за этим. Можно принять и такое правило: если последнему удастся прибежать на «кон» раньше водящего, он кричит, ударяя ладошкой по «кону» или условной палочке, которая лежит возле «кона»: «Палочка-выручалочка, выручи нас всех!»

После этих слов все игроки считаются выкупленными, и снова водит прежний водящий. Игра начинается сначала.

ДВЕНАДЦАТЬ ПАЛОЧЕК

Это усложненный вид прятков. На камень или какой-либо иной предмет кладется доска длиной

60–70 см, на один ее конец (опущенный) укладывают 12 палочек длиной 12–15 см. Один из игро-

ков или водящий ударяет ногой по поднятому концу доски. Палочки разлетаются в разные стороны, и водящий начинает их собирать. Тем временем игроки прячутся. Уложив 12 палочек на конец доски, водящий отправляется на поиски. Каждый найденный выбывает из игры. Если кто-то из спрятавшихся сумел добе-

жать до доски и со словами «Двенадцать палочек летят!» ударить по ней ногой, то водящий снова собирает палочки, а остальные участники игры (и пойманные, и не пойманные) прячутся.

В общем, все начинается сначала. Игрок, найденный первым, считается водящим в следующей игре.

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

В игре участвуют от 6 до 20 человек. Выбирают двух игроков посильнее, которые отходят в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто — «луной». Затем они становятся друг к другу лицом, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота. При этом они могут петь песню. Когда через ворота проходит последний человек в веренице, они закрываются — то есть иг-

роки опускают поднятые руки и ловят замыкающего в кольцо. Задержанного тихонько спрашивают, на чью сторону он хотел бы встать: «луны» или «солнца». Игрок выбирает и встает позади соответствующего игрока.

Остальные снова идут через ворота, и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все игроки распределены между двумя командами, устраиваются соревнования по перетягиванию каната или палки.

ГОРЕЛКИ

Для этой старинной народной игры Самуил Яковлевич Маршак написал специальную считалку:

*Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лалочки закутай.*

*Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть!*

Игру можно начинать и просто по сигналу водящего. А суть ее вот в чем.

Играющие, держась за руки, становятся парами в затылок друг другу. Впереди колонны стоит водящий. Как только водящий произнесет считалку или подаст другую команду, последняя пара разъединяет руки и бежит вперед, один по левую, другой по правую стороны колонны. Задача — увернуться от водящего и успеть взяться за руки.

Если водящему удастся поймать одного из игроков, он вместе с пойманным становится первой парой колонны, а водить идет оставшийся без пары. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки, то они идут в го-

лову колонны. Водящий же начинает все сначала.

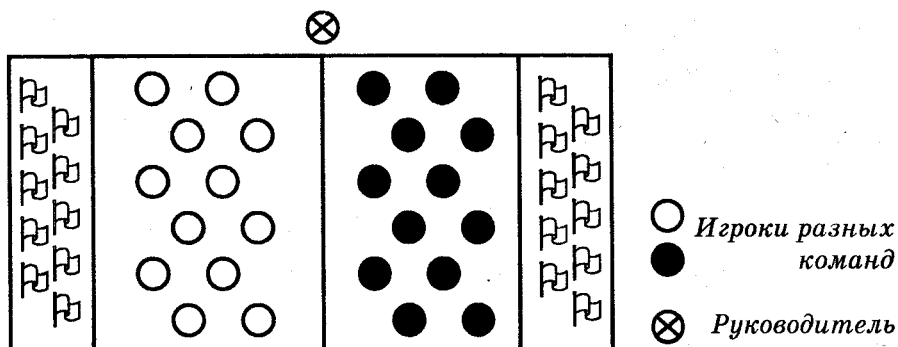
Есть еще одна разновидность этой игры — **двойные горелки**. В этом случае уже две колонны становятся одна против другой на расстоянии 20–30 шагов. Водящих тоже двое. По сигналу или по считалке последние пары из каждой колонны разъединяются и бегут к противоположной колонне. В отличие от простых горелок здесь необходимо составить пару с игроком из противоположной колонны. Задача водящих все та же: запятнать бегущих, не дав им взяться за руки.

БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ

Игровая площадка делится пополам поперечной линией. На расстоянии 2 м от поперечных сторон площадки проводится по «игральной» черте. За игральной чертой на равном расстоянии друг от друга расставляются по 10 флажков (городков) с одной и с

другой стороны. Играющие делятся на две равные команды и располагаются в произвольном порядке — каждая команда на своей половине поля, ближе к своим флажкам (городкам).

По сигналу руководителя игроки обеих команд начинают пе-



ребегать на сторону противника, стремясь завладеть флажками (городками). Захватив городок или флажок, играющий старается унести его на свою сторону. Игроки сают противников на своей стороне поля. Осаленный остается там, где его коснулись, а взятый флажок возвращает на место. Осаленного может выручить игрок его команды, коснувшись товарища рукой. Вырученный игрок вступает в общую игру. Играют установленное время. Выигрывает команда, сумевшая перенести

на свою сторону больше городков или флажков.

Правила: сажать игроков можно только на своей половине площадки. Игрок, подбежавший к городкам противника, может взять только один флажок. Если его запятнали с флажком, то флажок отдается противнику, ставится на место, а сам игрок обязательно остается на том месте, где его осалили, и ждет выручки. Передавать или перекидывать флажок (городок) игроку своей команды запрещается.

САМЫЕ БЫСТРЫЕ

Играют две команды; игроки каждой команды рассчитываются по порядку номеров и занимают свои места. Они становятся в общий круг лицом к центру. В середине круга лежит мяч (булава). Руководитель называет любой номер. Два игрока под этим номером (из одной и из другой команды) оббегают круг снаружи

(двигаясь в одну сторону, о чем договариваются заранее), а достигнув места, где стояли раньше, бегут к мячу (булаве). Игрок, первым завладевший мячом (булавой), приносит своей команде выигрышное очко. Игра проводится 3–5 минут. Выигрывает команда, игроки которой набрали больше очков.

ЗАПЯТНАЙ ПОСЛЕДНЕГО

Играют две команды по 5–7 человек. Игроки каждой команды выстраиваются гуськом, каждый игрок держится за пояс впереди стоящего. Одна колонна располагается напротив другой.

По сигналу первый игрок каждой колонны стремится запятнать замыкающего игрока другой команды. Касание засчитывается только в том случае, если игроки его команды не расцепили руки.

Для этого они должны быть очень подвижными и внимательно следить за передвижением другой команды-гусеницы, которая пытается нанести ответный «укол».

За каждое правильное касание команде начисляется очко. Игра продолжается 3–4 минуты, потом подсчитываются очки и определяется победитель.

КТО СИЛЬНЕЕ

Игроки делятся на две равные команды, которые строятся в шеренги, лицом друг к другу, на расстоянии 8–10 м. Посередине между шеренгами проводится поперечная линия.

Бросается жребий, какой команде начинать. У стартовой черты кладут набивной мяч.

В команде выбирают капитанов, которые устанавливают порядок очередности для играющих. Капитан команды, которая начинает, посылает своего игрока к черте. Тот берет набивной мяч (ядро) и толкает его от плеча в левую сторону от своей команды. Руководитель отмечает поперечной линией место, где мяч коснулся земли. К только что сделанной отметке подходит игрок противоположной команды и таким же образом толкает мяч в противоположную сторону (тоже влево от

своей команды). Руководитель опять отмечает место падения мяча. Так толкают мяч поочередно все игроки соперничающих команд. Когда бросок совершает последний игрок, определяется результат игры. Побеждает та команда, последний игрок которой толкнул мяч за начальную линию.

Расстояние от начальной линии до линии, отмечающей место приземления мяча, брошенного последним игроком, и будет показывать общий результат команды.

При толкании мяча нельзя заступать за линию. В противном случае игрок должен повторить бросок. Толкают мяч заранее определенным приемом: правой или левой рукой, обеими руками с броском за спину и т. д. Все игроки должны толкнуть мяч по одному разу. Запрещается подменять одного игрока другим.

ЧЕЛНОК

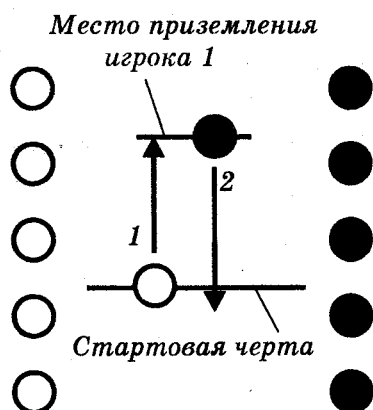
На земле (полу) чертится стартовая линия для прыжков. Все иг-

рающие делятся на две равные команды, игроки которых выстра-

иваются шеренгами с одной и с другой стороны от стартовой черты, лицом друг к другу.

В командах выбирают капитанов. Бросают жребий, какой команде начинать. Капитан команды, которая начинает, посылает на стартовую черту игрока, который встает у черты и прыгает с места вперед как можно дальше.

Там, где пятки прыгающего коснулись земли, проводят линию, отмечающую место приземления. Игрок возвращается на свое место. Теперь посылает своего игрока капитан другой команды. Тот становится у черты и прыгает в обратную сторону, по направлению к стартовой линии. Место его приземления отмечается вышеуказанным способом. Затем опять выходит игрок из первой команды (в порядке очередности или по усмотрению капитана) и совершает прыжок в обратном направлении с того места, где приземлился предыдущий игрок команды соперников. Таким образом игроки обеих команд продолжают прыгать по очереди. Причем игроки первой команды прыгают все время в одном направлении, а игроки другой — в противоположном. В случае падения игрока при приземлении чертой отмечается ближайшее к линии старта



место, где он прикоснулся к земле какой-либо частью тела.

Игра заканчивается, когда прыжки совершат все игроки одной и другой команд. Результат выясняется после прыжка последнего игрока.

Затем команды меняются местами и игра продолжается; но желательно, чтобы теперь игру начинала вторая команда.

Прыжки совершаются без разбега, при прыжке с места не разрешается наступать на черту, от которой прыгаешь. В случае ошибки надо прыгнуть еще раз. Прыгнуть должен каждый игрок команды. В противном случае победа не засчитывается. Игроки выходят на старт или по очереди, или по усмотрению капитанов, но каждый имеет право только на один прыжок.

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

КАЗАКИ И РАЗБОЙНИКИ

Игра в казаки-разбойники не менее популярна, чем лапта, городки, бабки. В нее могут играть как мальчишки, так и девочки. Играть можно где угодно, были бы укромные места для того, чтобы спрятаться.

Правила игры очень простые. Перед игрой оговариваются границы территории, в пределах которой можно прятаться и убегать.

Играющие делятся на две команды. По жребию одна команда — разбойники, другая — казаки. Отличают их по нарукавным повязкам, ленточкам, или каким-нибудь значкам. Задача казаков — выследить разбойников, задача разбойников — надежно спрятаться.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки выбирают место для «темницы», куда будут приводить пойманных разбойников. «Темницей» может быть угол двора, дерево или еще какое-нибудь другое место. «Темница» должна быть не очень большой, чтобы ее

было легче охранять, но и не очень маленькой — в ней ведь сидеть пойманным разбойникам! Границы ее надо чем-нибудь обозначить, например камнями или палками.

Казаки расходятся на поиски разбойников, которых надо не только найти или увидеть, но еще догнать и осалить. Казак, поймавший первого из разбойников, тут же отводит пленного в «темницу». Ведет он его, взяв за руку или за рукав, причем пленный разбойник должен идти смирно — вырваться он не имеет права. Но если казак почему-то сам разжал руку, разбойник может убежать.

Так, постепенно, в «темницу» приводят пойманных разбойников, оставляя их под охраной кого-то из казаков. Основное же правило игры заключается в том, что разбойники могут выручать попавших в беду товарищей. Если, например, кого-то ведут в «темницу», то любой разбойник может подбежать и запятнать казака — тогда казак обязан отпустить

пленного, и оба разбойника прячутся снова.

Но если казак достаточно расторопен, он может ухитриться первым запятнать разбойника, попытавшегося вызволить своего товарища. И если сумеет сделать это, то ведет уже двух пленных. Разбойники могут освобождать своих товарищей даже из «темницы». Только для этого им надо запятнать не сторожевого казака, а самого пленного. Но здесь освободители больше всего рискуют тоже оказаться в «темнице». Хотя

на то и игра, чтобы рисковать... Из «темницы» освобождать товарищей лучше всего всей группой: один отвлекает внимание казаков, а другие в это время пятнают пленных, тем самым выручая их из «темницы».

Следует отметить, что самые быстрые из разбойников вообще могут не прятаться, а просто держаться подальше от казаков. Такие бегуны могут даже выручать товарищей, отвлекая внимание казаков, когда те подходят к чему-нибудь убежищу.

К ФЛАЖКУ

Посередине поляны ставится флажок. Играющие выстраиваются полукругом в 40–60 шагах от флажка. Каждый из них должен иметь при себе повязку или платок для завязывания глаз. Все играющие по сигналу завязывают себе глаза. Руководитель произносит разные команды: «Налево», «Направо», «Кругом» и т. д. Все выполняют команды руководителя. Как только руководитель даст команду «К флажку, шагом марш!», все начинают продвигаться шагом к флажку, не снимая повязок с глаз, под счет руководителя.

Через 15–20 шагов руководитель произносит команду «Стой!», после которой играющие останавливаются и снимают повязки с глаз. Выигрывает участник, взяв-

ший наиболее правильное направление и подошедший ближе всего к флажку. Передвигаться и останавливаться можно несколько раз.

Необходимо соблюдать следующие правила: нельзя снимать повязку с глаз и подглядывать до команды «Стой!» Тот, кто подглядывает во время движения, выбывает из игры. Команды руководителя обязательно выполняют все участники. Не выполнивший команду выходит из игры. К флажку можно передвигаться только шагом под счет руководителя. Руководитель должен находиться в стороне от флажка и при подаче команд передвигаться, чтобы играющие не могли ориентироваться по слуху.

ВЫЗОВ ФЛАЖКАМИ

Игра проводится на большой поляне.

Для этой игры необходимо изготовить две таблицы со знаками телеграфной азбуки Морзе и 4 флага для сигнализации.

Предварительно участники игры должны изучить сигнализацию флажками, пользуясь знаками телеграфной азбуки Морзе, буквы которой передаются условными взмахами флажков (точка — один взмах, тире — два взмаха). Такая сигнализация широко распространена в оздоровительных лагерях, лагерях скаутов.

Играющие делятся на две команды и размещаются по поляне у опушки леса одна недалеко от другой.

На расстоянии 100–150 м от команд устанавливается место сигнализации.

Каждая команда выделяет по одному игроку для сигнализации.

Эти игроки получают по два сигнальных флага и по таблице азбуки Морзе, идут на место сигнализации и становятся напротив своих команд. Туда же идут два посредника, по одному из каждой команды. Каждый посредник становится рядом с сигнальщиком противоположной команды. По сигналу руководителя посредники говорят каждому сигнальщику, кого из участников своей команды нужно вызвать. Вызов передается сигнальными флажками двумя инициалами: начальная буква фамилии и начальная буква имени (можно передавать полностью фамилию или имя). В командах стремятся скорее расшифровать сигналы. Вызванный игрок бежит к месту сигнализации, получает сигнальные флажки и вызывает игрока, которого называет ему посредник. Вызванный игрок бежит к месту сигнализации и т. д. — пока все участники не бу-

А	· —	Л	· — · ·	Х	· · · ·
Б	— · · ·	М	— —	Ц	— · — ·
В	· — —	Н	— ·	Ч	— — — ·
Г	— — ·	О	— — —	Ш	— — — —
Д	— · ·	П	· — — —	Щ	— — — —
Е	·	Р	· — ·	Ы	— · — —
Ж	· · · —	С	· · ·	Э	· · — · ·
З	— — · ·	Т	—	Ю	· · — —
И	· ·	У	· · —	Я	· — — —
К	— · —	Ф	· · — ·		

дут вызваны. Команда, быстрее собравшаяся у места сигнализации — на финише, считается победительницей.

В игре необходимо соблюдать следующие правила: вызов можно повторить несколько раз, пока игроки не поймут, кого вызывают. Если к месту сигнализации бежит не тот игрок, которого вызвали, он возвращается обратно и вызов

повторяется. Посредник указывает, кого вызывать, чтобы сигнальщик не мог заранее предупредить, кого он будет вызывать. Игроки, прибежавшие по вызову, усаживаются в стороне от места сигнализации и не мешают сигнальщику. Если играющие плохо знают азбуку Морзе, можно дать каждой команде по таблице.

ПОГОНЯ ЗА ЛИСИЦАМИ

Игра проводится на пересеченной местности с кустарниками, оврагами, лесом. Для игры требуются 2–3 мешочка с мелко нарезанной бумагой или соломой.

Из играющих выбираются 2–3 «лисицы». Каждая из них получает сумку с нарезанной бумагой или соломой. Все остальные играющие — «охотники» — собираются в одном месте — на старте. Устанавливаются границы игрового поля — квадрат со сторонами 1–1,5 км.

По сигналу руководителя «лисицы» выбегают со старта в одном направлении. Начиная с 50–100 м от старта (в зависимости от характера местности), они бросают обрывки бумаги, оставляя следы через каждые 5–10 шагов.

Через 5 минут после ухода лисиц охотники выбегают на поиски, стараясь идти по следам, оставленным лисицами.

Лисицы, убегая, запутывают свои следы, делают петли, бегут

спиралью, змейкой, переходят речку вброд, перепрыгивают канавы и т. д.

Чем сильнее лисицы запутают следы, тем труднее будет их догнать. Пробежав 1,5 км, лисицы прячутся на расстоянии 40–50 м от последнего следа.

Охотники ищут лисиц в течение установленного времени (30–40 минут), после чего дается сигнал горном, извещающий об окончании игры.

Если охотники за установленное время найдут лисиц — они победили; если же не найдут — победа присуждается лисицам. В следующий раз лисицами становятся те игроки, которые первыми нашли лисиц. Если же лисицы не найдены, то они убегают и во второй раз.

Во время игры необходимо соблюдать следующие правила. Лисицы обязаны оставлять следы каждые 5–10 шагов (по договоренности). Если это правило не со-

блюдается, лисицы считаются проигравшими. Убегая, лисицы могут передвигаться порознь, но обязательно в одном направлении. Каждая лисица оставляет следы самостоятельно.

Лисицы прячутся не дальше, чем за 30–50 м от последнего следа (по договоренности). Охотники могут искать лисиц все вместе, поодиночке или группами. Лисица считается пойманной, если кто-нибудь из охотников ее

поймает (осалит). Лисицы могут прятаться в пределах установленных границ игрового поля. Можно ввести правило, по которому лисицы убегают до заранее установленного «финиша» (река, канава, дорога и т. п.). В этом случае охотники выбегают через минуту после того, как убежали лисицы, и ловят их до установленной границы. Если лисицы не будут пойманы — они выиграли.

СЛЕДОПЫТЫ

Игра проводится на лесистой местности, на прямоугольном участке со сторонами 2–3 км. Необходимо иметь 20–30 небольших флажков двух цветов и 2 больших флага на шестах длиной порядка 1,5 метра.

Играющие делятся на две равные команды и перед началом игры собираются на заранее обусловленном «старте», например на опушке леса. Каждая команда выделяет одного разведчика. Разведчики получают по 10–15 флажков (один — красные, другой — синие) и по большому флагу со знаком своей команды.

Получив большие флаги, разведчики отправляются их прятать. Флаги должны быть спрятаны на расстоянии 1000–1500 шагов от места старта и в 100–150 метрах один от другого. Прячут флаги разведчики вместе, чтобы каждый

из них знал, где спрятан флаг противника и свой. Разведчики возвращаются к своим командам и по пути размещают маленькие флажки особым, заранее условленным образом. По этим самым флажкам их команды должны будут разыскивать большие флаги. Поэтому разведчики их расставляют так, чтобы навести на след свою команду и сбить со следа команду «противника». Например, команда может договориться с разведчиком о том, что флажок, воткнутый в землю, означает «прямо», повешенный на дерево — «направо», два флажка рядом — «смотри вверх», лежащий флажок — «флаг противника близко», и т. п. Конечно же, об этих условных знаках не знают ни члены, ни разведчик другой команды. Разместив флажки на обратном пути (каждый по-своему), разведчики подходят к стар-

ту и говорят: «Готово!» По этому сигналу команды отправляются на поиски флагов: искать свой флаг и флаг противника. Для этого они распределяются так, чтобы часть их искала свой флаг, а часть — чужой и следила бы за соперниками.

Цель игры: найти свой флаг и, если возможно, флаг противника и доставить найденный флаг (флаги) на старт. Условным сигналом собрать всю команду на старте возле флага.

Игра кончается, когда оба флага найдены. Тогда подсчитываются очки за нахождение флагов и сбор команд. Команда, получившая большее количество очков, выигрывает.

Можно играть до установленного количества очков. В этом случае игру приходится неоднократно повторять на протяжении

нескольких дней. Побеждает команда, собравшая установленное количество очков.

Во время игры необходимо соблюдать следующие правила: команда, доставившая свой флаг на старт, получает одно очко. Команда, первая собравшаяся на старте после того, как на него доставили хотя бы один флаг, получает одно очко. Команда, принеся на старт чужой флаг, получает два очка. Команда, которой удалось найти оба флага (свой и чужой), получает 4 очка. По возвращении на старт разведчики не имеют права говорить ничего, кроме слова «Готово!» Они сразу же отходят в сторону к руководителю судье. Каждая команда может пользоваться табличкой условных знаков (позиций флажков), составленной заранее капитаном совместно с разведчиком.

ПОИСКИ ПРОПАВШЕЙ ГРУППЫ

Игра проводится в лесистой пересеченной местности, на прямоугольном участке, размером примерно 2х1,5 км.

Для игры требуются 2 компаса.

Играющие делятся на 3 группы. Одна группа заранее прячется в наиболее удобном для маскировки месте — на квадратном участке со сторонами не более 100 м. Участни-

ки скрываются, маскируясь, как на земле, так и на деревьях.

Основной вид движения — бег умеренно быстрый на 100–150 метров.

Другим группам об уходе этой группы ничего не известно. В 1,5–2 км от места укрытия выбирается место старта — начала игры. Руководитель готовит с места стар-

та два разных маршрута по азимуту к месту укрытия ушедшей группы. При всех своих различиях эти маршруты должны быть примерно одинаковой длины. Желательно, чтобы они начинались по-разному и заканчивались в месте укрытия третьей группы.

Через 0,5–1 ч после ухода первой группы руководитель предлагает двум группам отыскать пропавшую группу. Каждая получает компас, маршрут с азимутами и указанием расстояния в шагах (для каждого направления). Группы отправляются в путь на поиски пропавших, руководствуясь данными азимута и делая указанное количество шагов в обозначенном направлении. Если маршрут

определен правильно, обе группы должны прийти к месту укрытия пропавшей группы. Придя в конечный пункт маршрута, играющие должны эту группу найти.

Побеждает группа, быстрее обнаружившая укывшихся ребят.

Правила игры таковы: играющие каждой группы передвигаются вместе. Длительность пути по азимутам должна быть равной в обоих маршрутах. Спрятанная группа считается найденной, если обнаружена половина ее членов. Для поисков можно установить определенное время: 1–2 часа (по договоренности), по истечении которых дается сигнал об окончании игры; если за это время спрятавшиеся не найдены, то они побеждают.

ОРИЕНТИРУЕМСЯ ПО СЛУХУ

Игра проводится на ровной поляне или большой площадке.

Все играющие выстраиваются в одну шеренгу или полукругом с интервалом в 2–3 шага. Каждый завязывает себе глаза повязкой. Руководитель становится в 80–100 м от играющих. Руководитель подает свистком сигнал. Все играющие с завязанными глазами начинают идти в том направлении, откуда слышался сигнал, стремясь подойти ближе к руководителю.

По второму сигналу руководителя (2 свистка) все останавливаются, а руководитель переходит на новое место и опять дает сигнал (один свисток). Все двигаются в новом направлении. Руководитель переходит с одного места на другое 2–3 раза и тем самым меняет направление движения играющих. В заключение руководитель подает сигнал об окончании игры — три свистка, после чего все останавливаются и снимают повязки с глаз.

Кто будет находиться ближе к руководителю, тот выигрывает.

Основные правила игры:

Каждый передвигается самостоятельно. Нельзя объединяться

в пары, тройки. Нельзя снимать повязки и подглядывать до заключительного сигнала. Передвигаться можно только шагом. Участники, допустившие одну из ошибок, выбывают из игры.

ИГРЫ С МЯЧОМ

Интересна история изобретения мяча. Мяч был изобретен две тысячи лет назад римским учителем гимнастики Атциусом.

Однажды, проходя мимо мясной лавки, Атциус обратил внимание на огромный бычий пузырь, висевший перед входной дверью. Надутый и перевязанный, он напоминал современный мяч. Придя домой, Атциус надул воздухом один из купленных пузырей, затем обшил его чехлом из кожи. Получился правильный шар, легкий и удобный.

Мяч, став настоящим мячом в нашем сегодняшнем понимании этого слова, завоевал любовь не

только учеников Атциуса, но и сотен миллионов ребятишек и взрослых, живших во все времена и в самых разных уголках земли. Игра с прыгающим мячом перешла из терм на большие площадки и в огромные спортивные залы, стала достоянием всего человечества.

Существует великое множество игр с мячом — интересных, разнообразных и увлекательных, среди которых есть и простые, и сложные. Их можно проводить индивидуально, группами, командами.

Приведем только некоторые из них.

ШТАНДЕР (СТОЙ!)

Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из них (водящий) получает маленький мяч и выходит на середину круга. Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-нибудь номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные играющие разбегаются в разные стороны. Вызванный (новый водящий), схватив мяч, кричит:

«Штандер!» (или «Стой!»). Все останавливаются и стоят неподвижно там, где их застала команда. Водящий старается попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подпрыгивать). Если водящий промахнется, то бежит за мячом, а остальные разбегаются. Взяв мяч, водящий снова кричит:

«Штандер!» (или «Стой!»), и кидает мяч в кого-либо из играющих. Осаленный мячом игрок становится новым водящим. Играющие становятся вокруг него в круг, и игра продолжается.

Правила запрещают игрокам сходить с места после команды «Стой!», но пока мяч не оказался в руках водящего, можно перемещаться по площадке как угодно.

НЕ ДАВАЙ МЯЧА ВОДЯЩЕМУ

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Перед их носками проводится черта. Выбирают 1–2 водящих, которые идут в середину круга. Играющие перекидывают мяч в разных направлениях и перекатывают по земле так, чтобы водящие не смогли

коснуться мяча. Водящие, бегая в пределах круга, стремятся дотронуться до мяча. Если кому-либо из водящих удастся это, то на его место идет игрок, после броска которого водящий дотронулся до мяча, или тот, кто держал мяч в руках, когда водящий коснулся его.

БОМБАРДИРЫ

Участники игры перебрасывают волейбольный мяч друг другу по воздуху (двумя руками сверху или снизу). В игре действуют основные правила волейбола, т. е. игрок не должен два раза подряд ударять по мячу, ронять его на землю. Допустивший ошибку при приеме мяча или пославший мяч неточно выходит из числа играющих и приседает в центре круга. Игроки, разыгрывающие мяч

по кругу, могут сильным ударом послать его в одного из сидящих. Если мяч не задел кого-либо из сидящих игроков, то пославший этот неудачный мяч занимает место среди сидящих.

«Обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч в руки. Тогда все встают и занимают места в кругу, а в середину идет игрок, с чьей подачи мяч был пойман.

НАПЕРЕГОНКИ С МЯЧОМ

Игроки двух команд выстраиваются в шеренги вдоль боковых границ площадки, лицом к середине. Одна команда стоит справа, другая — слева от баскетбольного щита. Расстояние между игроками — 3–4 шага. Игроки обеих команд рассчитываются по порядку номеров.

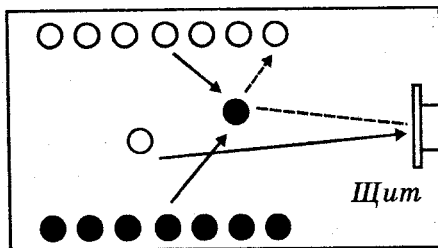
Описание игры:

Руководитель бросает мяч в щит и называет любой номер. Оба игрока под этим номером выбегают вперед и пытаются овладеть мячом. Игрок, овладевший мячом, делает передачу последнему игроку своей команды, который передает его по шеренге вперед (из рук в руки или ударами об пол). Игрок, не сумевший овладеть мячом, обегает игроков своей команды с левой стороны, пытаясь обогнать мяч, который передают игроки другой команды. Если он фини-

ширует раньше мяча, то очко начисляется его команде. Другая команда тоже получает очко за то, что ее игрок овладел мячом после броска по щиту. Если же первым к финишу придет мяч, то команде засчитывается 2 очка. Первые два игрока становятся на свои места. Затем руководитель снова бросает мяч в щит, называет другой номер, и игра продолжается.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Игрок, потерявший мяч, должен поднять его, вернуться на свое место и продолжить передачи.

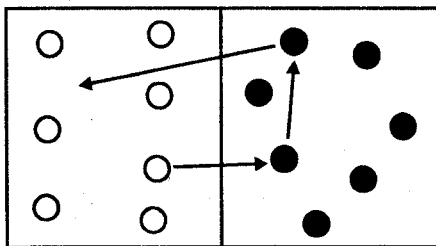


ПРОБЕЙ СТЕНКУ

Площадка разделяется средней линией. На торцевых стенах зала проводится горизонтальная линия на высоте 1,5 м. Участок стены от пола до линии является импровизированными воротами. Играющие делятся на две коман-

ды по 4–8 человек. Каждая произвольно располагается на своей стороне площадки. Два игрока разыгрывают футбольный мяч в центре площадки. Игроки, завладевшие мячом, могут передавать его друг другу, выбирая удобный

момент для броска по цели, которой служит нижняя часть стены на стороне противника. Другая команда тем временем организует оборону: ставит «стенку», делает перехваты. Если нападающей команде удалось направить мяч в зону ворот, то она получает очко. После этого противник разыгрывает мяч и в свою очередь пытается провести удачную атаку. Мяч можно задерживать ногой, туловищем, отбивать головой. Игра про-



должается 10 минут, после чего команды меняются сторонами площадки.

Выигрывает команда, набравшая за 20 минут большее количество очков. Можно играть и двумя мячами.

Правила:

1. Запрещается переходить среднюю линию, задерживать мяч руками.

2. Мяч, отскочивший от стены в поле бьющей команды, возвращается противнику.

3. За касание мяча рукой или три неточных удара выше линии «ворот» назначается штрафной удар, который пробивается со средней линии в условные ворота, защищаемые одним игроком.

СТЕНБОЛ

Для игры в стенбол требуется небольшая площадка размером 10×10 м. Но она обязательно должна быть ограничена с одной стороны высоким забором или глухой стеной здания.

Разметка поля для игры в стенбол показана на рисунке.

Сеткой (или веревкой), натянутой на высоте 1–1,5 м от земли, игровая площадка делится пополам. Такую же сетку натягивают (или рисуют) на стенке на таком же уровне. На каждом игровом поле чертится штрафной круг диаметром 1,5 м.

Для игры в стенбол нужен волейбольный, а лучше футбольный мяч. Играют две команды по 4–5 человек в каждой. Четыре игрока размещаются по углам площадки, пятый игрок — стерегущий. Он находится возле штрафного круга. Игра в стенбол сочетает в себе элементы волейбола и футбола. В ней разрешается отбивать мяч руками, ногами, головой, прямо с лета или после удара о землю.

По сигналу судьи команда, получившая по жребию право подачи, вводит мяч в игру. В этот мо-

мент подающий должен занять угол площадки, не смежный ни с сеткой, разделяющей площадку, ни со стенкой. Игрок, подающий мяч, бросает его в стенку с таким расчетом, чтобы он ударился выше натянутой (нарисованной) на ней сетки и, рикошетом отскочив от стены, попал на площадку другой команды. Противники должны отбить мяч, тоже послав его в стенку таким образом, чтобы он ударился выше сетки.

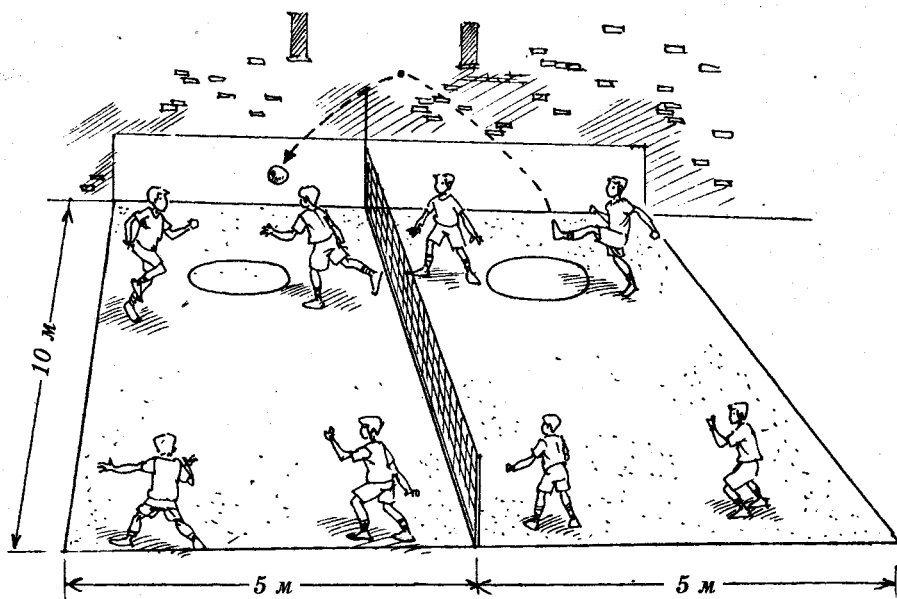
Игроки одной команды могут перепасовывать мяч друг другу, но не более трех раз. При броске мяча в стенку нужно стремиться, чтобы после отскока мяч попал в штрафной круг противника. В этом случае команда, пославшая мяч, выигрывает подачу и 3 очка. Мяч, коснувшийся земли на поле противника вне штрафного кру-

га, приносит команде 1 очко и право на подачу.

Если команда, подающая мяч и вводящая его в игру, допустит ошибку — например, пошлет мяч в аут (аутом считается бросок через сетку, разделяющую площадку) или сделает больше трех передач на своем поле, — то она теряет право подачи. Если подобные ошибки допустит принимающая команда, то подающая получает 1 очко.

Как и в волейболе, одна партия продолжается до 15 очков. Команда, выигравшая две партии из трех, становится победительницей.

В штрафной круг не имеет права заходить ни один игрок. Игроку, заступившему в круг в ходе игры, делается предупреждение, его команда получает штрафное очко.



ТЕННИСБОЛ

У этой игры есть два названия: одни называют ее «теннисбол», а другие — «футбольный волейбол».

Теннисбол имеет общие черты с различными спортивными играми. Игра похожа на футбол, поскольку ведется ногами. Она похожа на волейбол, поскольку проводится на волейбольной площадке с ведением счета по волейбольным правилам. И наконец, она похожа на теннис, поскольку ведется через сетку, подобную теннисной.

Играют в теннисбол на площадке размером 9х18 м. Обычно команда состоит из 6 человек. При игре в уменьшенном составе можно уменьшить и размер площадки.

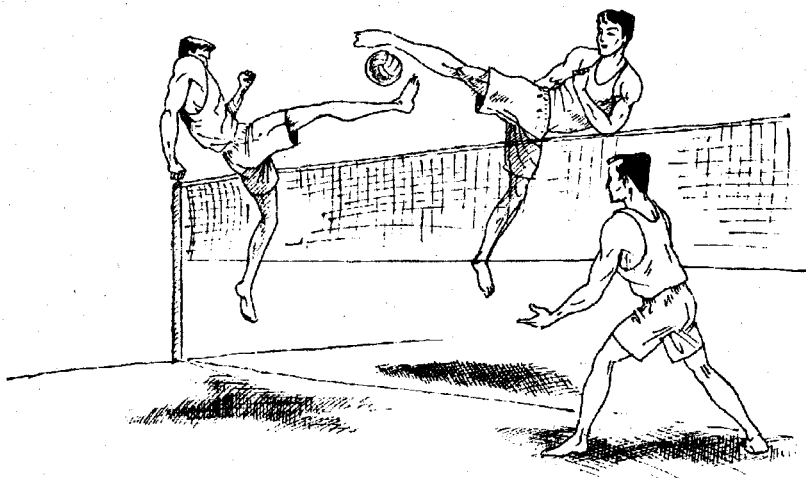
Счет, как в волейболе, ведется до 10 или 15 очков.

Основные правила игры:

1. Бить по мячу руками не разрешается. Принимать и отбивать мяч можно только ногой, плечом, головой. Во время перепасовки разрешается жонглировать мячом, но подбрасывать его можно не более трех раз, причем передавать его от игрока к игроку на одной стороне площадки тоже можно не более трех раз.

2. Очки, как в волейболе, насчитываются подающей команде. Если ошибку допускает принимающая команда, то подающая выигрывает 1 очко. Если же ошибается подающая команда, она теряет право подачи.

3. Если обе команды выигрывают по одной партии — разыгрывается третья партия, по результату которой и определяется победитель.



НОЖНАЯ ЛАПТА

Эта игра во многом напоминает обычную русскую лапту, но в ней есть дополнительный элемент — удар по мячу ногой. Это делает игру похожей на футбол.

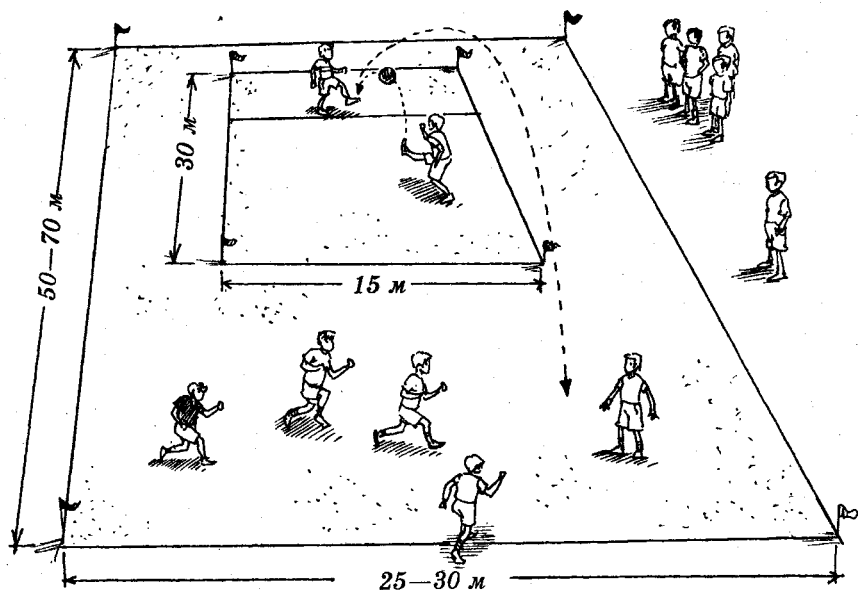
Как и в обычной лапте, игроки разделяются на две команды по 8–9 человек: бьющую и водящую (полевою).

Игра проводится на ровной площадке длиной 50–70 м и шириной 25–30 м. Разметка площадки показана на рисунке.

Суть игры состоит в следующем: игрок бьющей команды с разбега бьет ногой по мячу, посылая его в поле. Удары по мячу производят по очереди все игроки команды, поэтому они должны

иметь порядковые номера. Игрок, пробивший мяч в поле, должен успеть пробежать от линии «города» до линии «дома» и вернуться обратно, пока его не осалили мячом.

Команда, находящаяся в поле, старается перехватить мяч. Игроки могут делать это и рукой, и ногой. Задержав мяч, они стараются попасть им в игрока бьющей команды, который перебегает поле. Если игрок команды бьющих успел добежать до линии «дома» и вернуться назад, он приносит своей команде 1 выигрышное очко. Если же игрок полевой команды сумеет перехватить мяч с лета или осалить игрока, совершающего перебежку, команде бьющих начис-



ляется штрафное очко. После трех ошибок команда бьющих меняется местами с командой полевых игроков (водящих), и партия считается законченной.

Игра состоит из шести партий. Каждая команда три раза выступает в роли бьющей и три раза — в роли водящей. Побеждает команда, которая наберет большее количество очков.

Правила, отличающие игру от обычной лапты:

1. В игре используется футбольный мяч.

2. Бьющие посылают мяч в поле не битой-лаптой, а ударом ноги.

3. Полевые игроки, принимая мяч и перепасовывая его, имеют право играть руками, ногами, головой и плечом.

4. Вылет мяча за боковые линии «города» считается аутом, как и в обычной лапте, и приносит штрафное очко команде бьющих.

ФУТБОЛ-ЛАПТА

Разновидностей футбола — самой, пожалуй, распространенной спортивной игры — существует великое множество. Венгерские мальчишки придумали футбол-лапту.

Для игры необходимо футбольное поле, размеченное, как обычное, но вдвое меньших размеров. Если в игре участвуют два игрока плюс один вратарь, играть можно в одни ворота. Если играют две команды, хотя бы по три человека в каждой, можно использовать двое ворот. Все игроки, в том числе и вратарь, вооружены лаптой. Играть можно либо волейбольным мячом, либо мячом для большого тенниса.

Задача полевых игроков: забить лаптой мяч в ворота. Задача

вратаря: отбить мяч, но тоже обязательно лаптой.

Продолжительность игры 10 минут (два тайма по 5 минут, с двух- трехминутным перерывом на отдых).

Счет в игре ведется так же, как в футболе. Побеждает команда, которая сможет забить больше мячей в ворота соперника. Если играют в одни ворота, побеждает игрок, забивший наибольшее количество голов. Проигравший становится в ворота, и игра продолжается.

Есть в футболе-лапте одно правило: если после удара игрока мяч вылетает за пределы игрового поля, его вводит в игру соперник.

ЭСТАФЕТНЫЕ ИГРЫ

Игровые эстафеты любят дети всех возрастов за увлекательность, соревновательный характер, возможность проявить свои способности: быстроту, ловкость, находчивость, умение преодолевать препятствия. Важно и то, что такие коллективные игры воспитывают в детях чувство товарищества и дружбы.

Для проведения игровых эстафет не требуется особых условий, достаточно большой дворовой площадки. Поскольку в эстафете участники игры выполняют задания по очереди, целесообразно составлять команды из 6–9 человек, чтобы игроки не сиде-

ли на месте, а побольше двигались. Если желающих много, можно организовать не две, а три-четыре команды.

Эстафету всегда заканчивает тот игрок, который ее начинал. При проведении эстафеты надо стремиться к тому, чтобы за действиями каждой команды следил судья из числа самих ребят. Он подсчитывает ошибки, допущенные каждой командой, и вычитает за них штрафные очки из очков, полученных за скорость. Если, к примеру, команда закончила эстафету первой, то получает за это 10 очков, второй — 9, третьей — 8 и т. д.

ЭСТАФЕТА С БУЛАВАМИ

Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в колонны по одному. Перед колоннами проводится линия старта. На расстоянии 10–15 метров от начальной черты против каждой колонны ставятся в ряд по 3 булавы в 0,5 м одна от другой. Булавы лучше обвести маленькими кружочками.

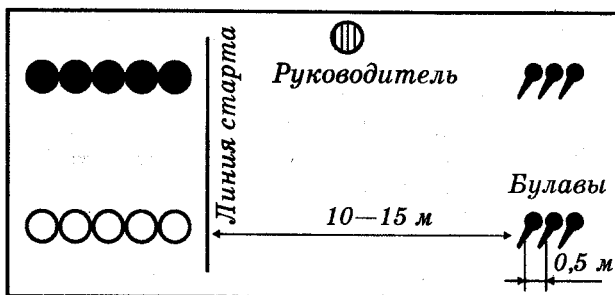
По команде руководителя капитаны, стоящие впереди своих

колонн у линии старта, бегут к булавам, расположенным напротив их колонн, собирают их и, вернувшись обратно к своим колоннам, передают следующему — впереди стоящему игроку. Получившие булавы бегут и расставляют их по кружочкам так, чтобы ни одна из них не упала. После этого они возвращаются, дотрагиваются до вытянутой руки впереди стоящего, тем самым переда-

вая эстафету, и становятся в конец своих колонн. Следующие игроки бегут к своим булавам, собирают их и на обратном пути передают булавы следующим игрокам по очереди, а сами идут в конец колонны.

Так игра продолжается до тех пор, пока очередь не дойдет до иг-

рока, начавшего эстафету. Выигрывает команда, сумевшая закончить эстафету первой.



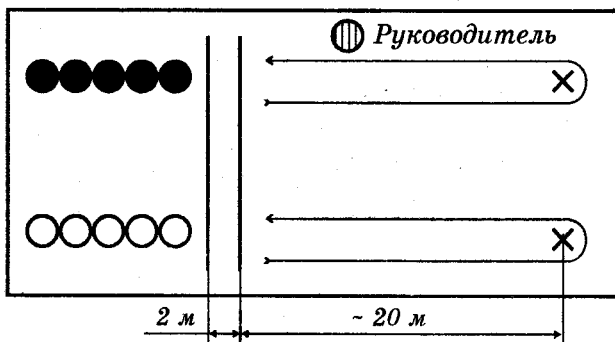
КОМАНДА БЫСТРОНОГИХ

Играющие делятся на 2-4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельно другой. Перед носками впереди стоящих в колоннах проводится черта и на расстоянии двух метров от нее чертится линия старта. В 10-20 м от стартовой линии против каждой колонны ставится по стойке или по булаве. Первые игроки в колоннах встают на линию старта.

По команде руководителя «Приготовиться, внимание, марш!» первые игроки бегут вперед к стойкам или булавам, оббегают их справа и возвращаются обратно на линию

старта. Игрок, первым перебежавший линию старта, приносит своей команде очко. Прибежавшие встают в конец своих колонн, а у линии старта выстраиваются следующие игроки. Также по сигналу они бегут до стойки (булавы), оббегают ее и возвращаются обратно.

Прибежавший первым снова зарабатывает очко своей команде.



Таким образом по очереди бегут все игроки. Затем подсчитываются очки, и побеждает команда, получившая больше всех очков.

В игре можно использовать эстафетные палочки. Каждый игрок, находящийся на старте, дер-

жит палочку. Добежав до места поворота, он три раза ударяет ею о стойку или об пол и возвращается обратно. Пробежав мимо старта, игрок отдает палочку следующему участнику.

ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА

Играющие делятся на 2–4 равные команды и строятся в две колонны. Колонны разделяются пополам. Каждая половина команды поворачивается лицом к другой и отступает назад на условленное расстояние (10–40 метров) в зависимости от радиуса площадки для игры. Одна команда от другой должна находиться на расстоянии 3–4 метров. Перед игроками, стоящими впереди, чертятся линии (см. рисунок).

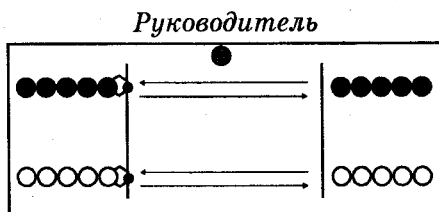
Два игрока, стоящие впереди колонн на одной стороне площадки, получают по флажку. Если в каждой команде нечетное количество игроков, флажки выдаются первым игрокам тех колонн, в которых на одного игрока больше.

По сигналу руководителя игроки с флажками бегут вперед, подбегают к своим игрокам, стоящим на противоположной стороне площадки, отдают впереди

стоящим флажки, а сами становятся в хвост этой колонны.

Получившие флажки бегут вперед, каждый к своей половине команды, стоящей напротив, отдают флажки очередным игрокам и становятся в конец колонны, и т. д. Колонна, первый игрок которой выбегает со старта, продвигается на один шаг вперед к стартовой черте.

Игра заканчивается, когда последний из перебегающих игроков какой-либо из команд передаст флажок игроку, начавшему игру. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.



АТТРАКЦИОНЫ

Слово «аттракцион» в переводе с французского означает «зрелищный, эффектный». И действительно, этот вид игр всегда привлекал и сейчас привлекает много игроков и зрителей, потому что такие игры позволяют участникам эффектно продемонстриро-

вать свои ловкость, глазомер, координацию движений, а также хладнокровие и выдержку. Упражнения, составляющие аттракционы, доступны ребятам любого возраста, в такие игры охотно играют и взрослые.

ДОСТАНЬ ГОРОДОК

Участник стоит, соединив носки и пятки вместе, руки за спиной (кисть одной руки захватывает запястье другой). Он должен

присесть и, не сходя с места и не касаясь руками пола, поднять городок (шайбу, кубик, шишку и т. д.), находящийся у ноги.

ЧЕРЕЗ ПАЛКУ

Игрок берет гимнастическую палку так, чтобы его ладони находились на расстоянии 0,5 метра друг от друга. Сначала надо пе-

решагнуть через палку одной, затем — другой ногой. Движение выполняется вперед и назад.

ЛОВКИЙ ПЕРЕНОС НОГИ

Поставив палку на пол перед собой и придерживая ее рукой за

верхний конец, игрок переносит прямую ногу через палку, не за-

девая ее. В момент переноса ноги игрок отпускает палку, а затем снова придерживает ее. Перенос

ноги можно производить правой и левой ногой.

АТТРАКЦИОН СО СТУЛОМ

Для игры нужен стул, на который садится играющий. Опираясь правой рукой о спинку, а левой о сиденье, он старается приподняться на руках и повиснуть

на стуле в сидячем положении. Следующая задача игрока — перенести подобранные ноги назад между руками и, не зацепив стул, встать возле него на землю.

СКВОЗЬ ОБРУЧ

Играющий держит в одной руке ракетку, на которой лежит мяч для настольного тенниса, а в другой — гимнастический обруч.

Задача играющего — надеть на себя обруч сверху вниз, а затем снять, не уронив при этом мяч с ракеткой.

ТРУДНЫЙ ПРЫЖОК

Игрок подходит к черте, проведенной на земле. Наклоняясь вперед, берется руками за ступни ног (голеностоп, пятки). Отталки-

ваясь одновременно двумя ногами, он пытается перепрыгнуть через черту. Удачную попытку повторить в обратную сторону.

ИЗВИЛИСТОЙ ТРОПОЙ

Пять городков или кеглей расставляют по прямой на расстоя-

нии 80 сантиметров друг от друга. В двух шагах от крайнего го-

родка (за чертой) становится игрок, которому завязывают глаза. Он должен пройти в другой конец площадки, поочередно огибая

каждое препятствие. Игрок, поваливший хотя бы один предмет, считается не выполнившим задание.

КАНАТОХОДЦЫ

На земле проводят черту или кладут белый шнур (ленту). Игрок берет в руки бинокль и подносит к глазам обратной стороной так, чтобы предметы казались не приближенными, а удаленными.

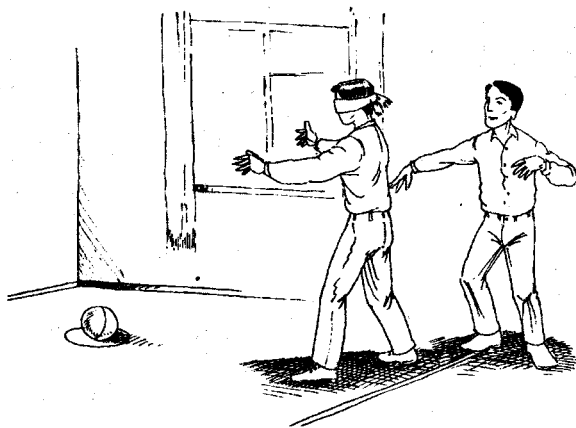
Глядя в бинокль, нужно пройти по шнуру 5–7 шагов.

В другом варианте игрок берет в руки детский зонтик и старается пройти от начала до конца, держа раскрытый зонтик перед собой.

МЕТКИЙ ФУТБОЛИСТ

В начерченный на земле круг кладут мяч, в 6 шагах от него за чертой становится игрок. Ему завязывают глаза или надевают на голову бумажный колпак, имеющий форму ведра без дна. Игрок поворачивается кругом на 360 градусов, стараясь снова оказаться лицом к мячу, подходит к мячу и ударяет по нему ногой.

Редко кому удается выполнить упражнение с первого раза.



ИГРОВЫЕ ПОЕДИНКИ

В отличие от аттракционов в поединках идет борьба не с самим собой, а с реальным противником.

В таких играх игрок должен проявить свои способности, лов-

кость и силу в открытом состязании с соперником.

Нередко победители соревнуются друг с другом, чтобы определить сильнейшего среди наиболее подготовленных и сильных игроков.

ПРОВОРНЫЕ МОТАЛЬЩИКИ

К середине 3–5-метровой бечевки привязывают ленточку. Концы бечевки прикрепляют к эстафетным палочкам.

Игроки берут в руки палочки и расходятся в разные стороны, натягивая бечевку. По команде каж-

дый начинает быстро наматывать бечевку на палочку, продвигаясь вперед. Выигрывает тот, чья палочка раньше коснется финишной ленточки. Вращать палочку можно на себя и от себя, как условились заранее.

ВЫБЕЙ ШАЙБУ

На земле чертят два круга диаметром 80 см. Расстояние между кругами 1 метр. В центре каждого круга лежит шайба или го-родок.

Два соперника с клюшками (палками) в руках стараются вы-

бить шайбу из кружка противника и защитить свою, не заходя при этом ни в тот, ни в другой круг. На поединок дается две минуты. Если игроки не добились успеха, прибавляется еще одна минута.

ЦИРКАЧИ

Нелегко передвигаться, перебирая ногами по большому вращающемуся шару или круглой, без сучков, чурке. Если добыть шар практически невозможно, то отпилить два куска от ствола дерева или достать два куска трубы (длинной 50–60 см) диаметром примерно 20–30 см в условиях двора

вполне возможно. Применять же их можно в соревновании на скорость и равновесие. Если оба участника оступились во время передвижения на вращающемся предмете, им дается вторая попытка. В случае повторной неудачи они выбывают из соревнования.

ПОЕДИНОК МЕТКИХ

Метровой длины гимнастические палки прикрепляются к спинам соперников с помощью бечевки, лучше — резиновых растягивающихся колец. Верхний конец палки выступает на 40–50 сантиметров над головой. В руках у каждого игрока по 8–10 колец (пластмассовых, резиновых, фанерных), перед ногами — черта, которую нельзя переступить.

По сигналу начинается «бой», в ходе которого каждый игрок старается набросить на «антенну», торчащую за спиной соперника, как можно больше колец за установленное время (скажем, пять минут). Каждый игрок имеет право подбирать кольца, брошенные противником, но не попавшие в цель, и метать их обратно.

ЗЕМЛЕМЕРЫ

Проводят две линии — старта и финиша — на расстоянии 12–15 метров друг от друга. Играющие с гимнастическими палками располагаются на старте. По судейскому свистку они устрем-

ляются к противоположной линии, измеряя расстояние палками (при каждом промере кладут палку на землю). Побеждает тот, кто первым достигнет линии финиша, не нарушив правила.

ПОЕДИНОК С РАКЕТКАМИ

Каждый из двух соревнующихся берет в руки ракетку от настольного тенниса и кладет на нее кубик или шайбу.

Оба отводят руку с ракеткой в сторону и, свободно передвигаясь

по площадке, стараются взять кубик с ракетки противника, не уронив при этом свой.

Игрокам дается 3–5 попыток.

Побеждает тот, кто большее число раз выиграет поединок.

ПО КИРПИЧКАМ

Для игры можно использовать обычные кирпичи, но лучше изготовить их из дерева (бруски) или взять для игры кругляши не очень толстого полена.

Каждый игрок встает на два кирпича, еще два держит в руках. По сигналу он, наклоняясь вперед, кладет кирпичи перед собой, переступает на них и берет в руки те кирпичи, на которых стоял, пос-

ле чего кладет их перед собой и повторяет всю последовательность действий.

Цель игры — пройти как можно быстрее 10 метров, не коснувшись ногами земли.

Аналогично соревнование с использованием двух табуреток. Игрок стоит на одной из них, а другую переставляет вперед, затем перебирается на нее и т. д.

ГРИБНИКИ

Каждому игроку дают в руки корзинку или детское ведро, затем завязывают ему глаза. А после этого на площадку в шахматном порядке кладут шайбы, теннисные мячи, кубики и пр. (всего 10–15 шт.). Это и есть «грибы», которые по сигналу начнут искать сорев-

нующиеся игроки. Тот, кто «нашел» — нащупал «гриб», кладет его в корзинку к себе. На сбор «грибов» соревнующимся дается 3–4 минуты. Побеждает тот, кто собрал больше предметов, чем соперник (соперники).

МОРОЗ И СОЛНЦЕ — ДЕНЬ ЧУДЕСНЫЙ

О зиме воистину можно сказать: «Была бы ясная погода да хороший снег, а игры и развлечения найдутся, посыпятся, словно снежинки!» Гонки на санках, лыжные эстафеты, взятие снежных крепостей — да разве все перечислишь? И мы попытаемся предложить вашему вниманию игры осмысленные, совершенствующие физические навыки, укрепляющие здоровье, развивающие интеллект и воображение. В принципе, в этих играх можно обойтись и без коньков. Но обойтись без главных атрибутов зимы — снега и льда — гораздо сложнее. Да, и не забыть бы самое главное! Во всех этих играх могут принимать участие и особы женского пола, любящие подвижные и веселые упражнения на свежем воздухе. Ведь в любой игре самым главным, пожалуй, является умение строить взаимоотношения с

товарищами по команде и соперниками, уметь честно побеждать и достойно проигрывать и нередко благородно поступаться победой ради возможности помочь более слабому и менее удачливому игроку. В игре — как и в жизни.

Самая популярная зимняя игра — хоккей. Она настолько популярна, что во время трансляции хоккейных матчей у телеэкранов не сидят только женщины (да и то не все) и влюбленные (им и так хорошо). Но все-таки лучше самому принять участие в игре. Погонять шайбу с братом или сынишкой, разогреть кровь. Тем более, что существует множество разновидностей большого хоккея. Есть и такие игры, которые служат хорошей подготовкой к большой игре, помогают освоить различные приемы.

ВЕРХОМ НА КЛЮШКЕ

Эта забава учит начинающих хоккеистов справляться с нагрузками и обращаться с клюшкой.

В игре участвуют по меньшей мере две пары играющих. Один игрок в каждой паре держит

клюшку за рукоятку, а другой выполняет роль «всадника», оседлавшего клюшку (но он садится на нее не всей тяжестью тела, а часть веса переносит на полусогнутые ноги). Первый игрок везет «всадника» к линии финиша, стараясь опередить вторую пару (или остальные пары). Финишную черту желательно наметить на расстоянии 25–30 м от линии старта. На финише партнеры меняют ролями, и бывший «всадник»

везет своего товарища, оседлавшего клюшку, обратно. Победившей считается пара, вернувшаяся к стартовой линии первой.

Между прочим, такое состязание можно провести и в семейном варианте. Например, папа с сыном из квартиры на пятом этаже соревнуются со своими нижними соседями — старшим и младшим братьями. Это состязание хорошо еще и тем, что в нем могут принять участие девочки.

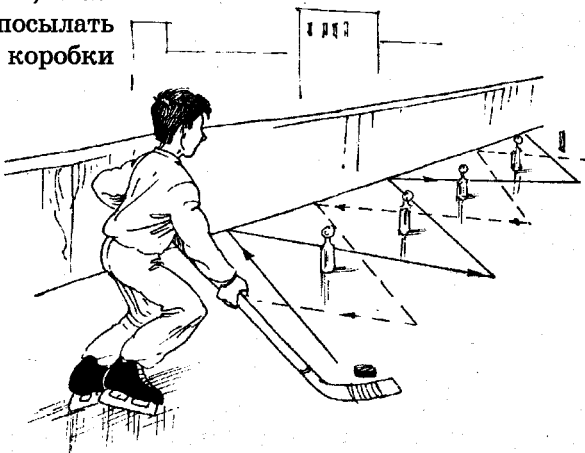
РИКОШЕТЫ

Тут опять нужно вспомнить некоторые моменты большого хоккея. Опытные хоккеисты, оказавшись перед внезапно появившимся противником, резким ударом посылают шайбу в борт, и она, рикошетом отскочив от него, оказывается за спиной противника. Атаку можно продолжать.

А играя в «Рикошеты», можно развить умение точно посылать шайбу в борт хоккейной коробки и снова подхватывать ее. Кроме того, эта увлекательная игра дает возможность провести соревнование.

Вдоль борта хоккейной коробки (или вдоль стены, глухого забора, ограничивающими ваш каток) ставят кегли или булавы на расстоянии 3–5 мет-

ров друг от друга. Игроки ударяют шайбой о стенку (смотрите, чтобы поблизости не было окон), стараясь добиться того, чтобы она отскакивала рикошетом, не задевая очередную кеглю. Пропускать кегли нельзя. Шайбу прогоняют таким образом вперед и назад (см. рисунок), стараясь пройти ди-



станцию как можно быстрее. Если есть возможность проводить игру в хоккейной коробке и задействовать два борта, то соревнуются две команды, и побеждает команда, игроки которой выполняют это упражнение быстрее и первыми при-

дут к финишу. Если команды проходят дистанцию не одновременно, а по очереди, то результат единка определяется по времени, частоте бросков и количеству допущенных ошибок.

ОМАРЫ

Скользить по льду на коньках назад гораздо труднее, чем вперед. Но хоккеистам надо уметь развивать большую скорость и при скольжении назад — при этом увлекая за собой клюшкой шайбу. Отработать эту технику передвижения поможет предлагаемая игра.

Устанавливается дистанция 15–20 метров, финиш отмечается

флажком. По сигналу игроки начинают «пятиться» к финишу, увлекая за собой шайбу. Игрок, упустивший шайбу во время движения, сходит с дистанции и получает штрафное очко (если состязаются команды, штрафное очко получает команда). Побеждает команда, игроки которой быстрее и с наименьшим числом штрафных очков пройдут дистанцию.

ПЕРЕХВАТЧИК

Успех хоккейной команды во многом зависит от того, насколько хорошо умеют игроки перехватывать пасы соперников с целью начать контратаку. Игра «Перехватчик» построена на этом приеме.

Трое участников игры располагаются по углам воображаемого равностороннего треугольника, который может смещаться, передвигаться и даже сокращаться. Расстояние между игроками должно быть 5–8 метров. В центре треугольника стоит водящий. Стоящие по углам треугольника иг-

роки пасуют друг другу шайбу так, чтобы водящий не успел задеть или перехватить ее. Если водящий перехватывает шайбу, то меняется местами с игроком, сделавшим неудачный пас. Эта игра увлекательна сама по себе, но если играющие захотят определить победителя, то сделать это очень просто: им становится игрок, который пасовал точнее и ловчее всех, а потому либо вовсе не побывал в роли водящего, либо побывал в ней меньшее число раз, чем прочие участники игры.

БЛУЖДАЮЩАЯ ШАЙБА

Если в предыдущей игре заняты лишь четыре игрока, то в этой могут участвовать гораздо больше игроков — до двенадцати человек.

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга и начинают передавать шайбу друг другу то вправо, то влево; но каждый игрок может пасовать шайбу только своему ближайшему соседу, а не через игрока. Водящий, тоже с клюшкой в руках, находится за пределами круга. Его задача — улучив удобный момент, перехватить блуждающую шайбу. Это надо сделать внезапно и быстро,

чтобы игрок, владеющий шайбой в этот момент, не успел ее пасовать другому.

В пределах круга ловить шайбу не разрешается, ее можно перехватывать, лишь въехав в просвет между двумя игроками. Если овладеть шайбой не удалось, водящий выезжает обратно за пределы круга и продолжает скользить вокруг, выбирая удачный для перехвата момент. Если эти условия кажутся вам слишком сложными, то можно поставить водящего в пределах круга. Играющие пасуют шайбу по кругу, а водящий старается ее перехватить.

ПАС НА ПЯТАЧОК

Самым главным достоинством хоккеиста считается умение сделать точный пас игроку своей команды, находящемуся на пяточке противника. Пятачок — это зона перед воротами. Пас на пятак — один из самых увлекательных моментов в игре двух команд. Прорвавшись на пятак, нападающий может направить посланную ему шайбу в ворота противника, а также «добить» ее, если она отскочит от вратаря. Для этого достаточно одного короткого, легкого движения клюшки.

Играют двое, третий стоит в воротах. Один из игроков прохо-

дит на пятак, а другой делает ему пас слева или справа. Цель игры — перехитрить вратаря и забить шайбу в ворота. Бить по шайбе или просто подставлять клюшку, меняя траекторию ее полета, — решает игрок. Счет в игре ведется следующим образом: при попадании шайбы в узкое пространство между вратарем и штангой игрок получает 2 очка, при попадании шайбы в широкое пространство — 1 очко. Очки засчитываются обоим игрокам, так как играют парами. Побеждает пара, набравшая большее количество очков.

ТИР НА ЛЬДУ

Умелые хоккеисты не просто посылают шайбу в ворота, а целятся в совершенно определенное место. Как если бы в воротах находились разные мишени и их нужно было бы выбить одну за другой. Кстати, именно это и предлагается сделать участникам игры «Тир на льду».

На линии ворот расставляют кегли, которые можно пометить номерами от 1 до 5. Эти цифры и обозначают количество очков, ко-

торое будет начислено игроку, сумевшему сбить или загнать в ворота соответствующую кеглю.

Подъезжать к воротам ближе, чем на 5 метров, не разрешается. Если шайба пролетит в ворота, не задев кеглей, очки не начисляются. Играть можно поодиночке или парами. В последнем случае один игрок пасует, а другой поражает мишень. Очки начисляются паре игроков.

ЩЕЛЧКИ

Сильный удар — это не только залог победы в матче, но и свидетельство хорошей физической подготовки игроков. Получить такую подготовку можно во дворе зимой, в ходе игры в «Щелчки».

Для игры сначала возведите из снега «крепостную стену», расположенную не ближе, чем в 5 м от линии броска. Выстроившись на линии атаки, играющие по оче-

реди посылают шайбу в стену короткими мощными резкими ударами — так называемыми щелчками. При этом игроки стараются пробить стену шайбой. Если шайба не пробилась сквозь, деревянной линейкой замеряется глубина ее проникновения в снег. Побеждает игрок, сумевший пробить шайбой спрессованный снег.

БУЛЛИТЫ

В определенный момент хоккейного матча судья может назначить буллит (это приблизительно то же, что и пенальти в

футболе). Игрок выступает против вратаря. Он может пробить шайбу в ворота прямо с отметки штрафного броска, а может про-

вести шайбу к воротам, чтобы забить гол, перехитрив вратаря. Однако бросок по воротам можно производить только один раз. Если вратарь успеет дотронуться до шайбы прежде, чем игрок сделает удар, он выигрывает поединок. Этот момент положен в основу следующей игры.

В ней участвуют два игрока — вратарь и нападающий. С дистанции 10–12 метров игрок начинает вести шайбу к воротам. Он может

произвести бросок с любого места. Вратарь внимательно следит за движениями нападающего и, если нужно, выходит из ворот и занимает выгодную позицию, чтобы преградить шайбе путь.

Игрок, сумевший забросить шайбу в ворота, приносит очко своей команде. Можно условиться, что каждый игрок имеет право на один поединок с вратарем соперников. Само собой, побеждает команда, забившая больше голов.

ПОПРЫГУНЧИКИ

Мы за то и любим хоккей и предпочитаем его всем прочим зимним играм, что он сочетает в себе элементы многих игр и самых разных спортивных состязаний.

Хоккеисты должны уметь не только быстро бегать на коньках, но и прыгать, преодолевая препятствия, — и далеко, и высоко. Прыжки на льду — состязание, требующее не только хорошей спортивной подготовки, но и отваги. Испытайте и вы свои силы в этой игре.

Клюшками, положенными на лед, отмечается «коридор», который надо перепрыгнуть. От этапа

к этапу усложняя задачу, ширину коридора постепенно увеличивают с первоначальных 50 см до 1 м, и даже 2 м. Побеждает игрок, прыгнувший дальше всех.

Затем участники игры состязаются в прыжках в высоту. Несколько пар игроков становятся друг против друга и с помощью клюшек образуют разного рода барьеры: ставят клюшки крест-накрест, держат обе клюшки за оба конца параллельно, получая двойной барьер, и т. д. Высота подобных преград — 15, 20, 25 и даже 50 см. Победителем объявляется самый умелый прыгун.

СЕКСТЕТ ШАЙБ

Если у вас есть возможность сделать во дворе ледовую площад-

ку длиной 15 м, то вы можете поиграть большой компанией в

игры, требующие размаха! Например, в следующую.

Площадку разделить поперек на три участка, длиной 5 метров каждый. Поскольку играть предстоит с шайбами, площадку следует оградить бортиками, чтобы шайбы не улетали за пределы поля. Играют две команды по пять человек. Две команды занимают позиции в крайних зонах, а средняя зона — нейтральная.

Перед началом игры каждая команда имеет 3 шайбы. Одновременно в игре находится 6 шайб. Задача игроков каждой команды — загнать ударами клюшек на сторону противника все 6 шайб одновременно.

Иногда по ходу игры часть шайб застревает в нейтральной зоне. Такие шайбы нужно выг-

нать ударами на сторону противника.

Игра прерывается, когда одна из команд освободилась от всех своих шайб, отправив их на сторону соперника. В этом случае команда получает 3 очка. Если на стороне противника оказалось пять шайб, а шестая застряла в нейтральной зоне, команда выигрывает 2 очка, если же в нейтральной зоне оказались две шайбы, команда получает 1 очко. В тех случаях, когда в нейтральной зоне застревают три шайбы, объявляется ничья. Разобрав шайбы, игроки возобновляют поединок.

В ходе игры запрещается переступать границы нейтральной зоны. Игрок, допустивший такое нарушение, дает дополнительное очко команде противников.

БИЛЬЯРД НА ЛЬДУ

Играя в бильярд на коньках, большой скорости не разовьете, зато состязание в меткости доставит удовольствие каждому игроку, сумевшему попасть шайбой в лузу.

Площадка для ледового бильярда должна иметь длину 10–12 м и ширину 5–6 метров. Ее следует оградить снежным бортиком, в котором проделывается шесть луз — четыре по углам и две по центру продольных сторон. На площадке находится пятнадцать шайб одного цвета и одна — отличающаяся по цвету от остальных.

Шайбы обозначены номерами от «1» до «15» — это количество очков, которые выигрывает игрок, загнавший ту или иную шайбу в лузу. Задача играющих: ударами клюшек загонять шайбы в лузы, причем прямые удары не разрешаются — по шайбе следует бить шайбой-бойком, которая отличается от прочих по цвету. Каждое попадание в лузу дает игроку право на повторный ход. А игрок, допустивший промах, передает право хода очередному игроку из команды противника.

В каждой команде должно быть не более пяти человек — при большей численности команд игрокам приходится долго дожидаться хода,

а во всякой игре главное — это напряженный темп и азарт.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

КАНАДСКИЕ ПЕТУХИ

Есть такая старинная игра «Бой петухов», в которой соперники, стоя на одной ноге, толкают друг друга, пытаясь вывести друга из состояния равновесия. Потерял равновесие — проиграл. В Канаде, жители которой знают толк в зимних играх, а особенно в хоккее, тоже играют в подобную игру — но только на коньках.

Для игры «Канадские петухи» на льду чертят круг диаметром 2—3 метра. У каждого игрока в руках клюшка, которую он держит сзади обеими руками. По сигналам

оба игрока съезжаются в круг, скользя на одной ноге. Толкая друг друга то одним плечом, то другим, отклоняясь в сторону, делая прочие обманные движения и снова надвигаясь на соперника, «петухи» стараются вывести друга из состояния равновесия. Игрок, который опускает на лед вторую ногу или заступает за пределы круга, считается проигравшим и выбывает из игры. А победитель остается в круге и вызывает на поединок следующего соперника.

ЛЕДОВЫЙ КРОКЕТ

В эту аристократическую игру можно играть и зимой. Только вместо шаров нужно будет использовать шайбы с нарисованными на них черточками — от одной до четырех. Черточки проводятся двух цветов, соответствующих цветам команд.

На ледяной площадке расставляются десять воротец. Их изготовьте самостоятельно из полосок жести. Укрепляются ворот-

ца на деревянных кружках-шайбах.

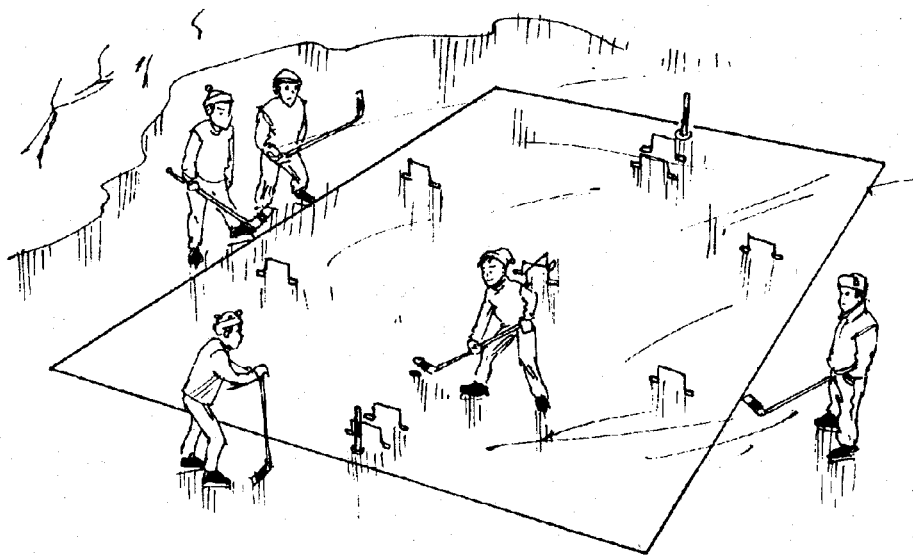
Задача каждой команды: провести свои шайбы через все воротца, коснуться столбика, стоящего на противоположной стороне площадки, и вернуться к линии старта. Каждая шайба, успешно прошедшая через очередные воротца, дает игроку право на дополнительный ход. Если пройдена «мышеловка», стоящая в центре (двое

воротец, поставленных крест-накрест), игрок получает право на два дополнительных хода. Шайбы, прошедшие через трое ворот, получают право крокировать, то есть сбивать с выгодных позиций шайбы противников и помогать своим шайбам занять выигрышное положение на игровом поле. Каждое крокирование, то есть попадание в наменченную шайбу (которую обязательно нужно назвать, поскольку, если вы целились в одну, а попали в другую, как тут судить о вашей меткости?), дает

игроку право на два дополнительных хода.

Побеждает команда, которая проведет все свои шайбы по наменченному маршруту туда и обратно и помешает сделать это противникам.

Обычно играют до трех партий. Если команда выигрывает две партии подряд, третью партию проводить необязательно, поскольку победитель уже определился. Если же команды выиграли по одной партии, то третья партия считается решающей.



ВОЛЕЙ-ХОККЕЙ

Существует зимний вариант и еще одной хорошо всем известной и многими любимой игры — волейбол. В настоящем волейболе

мяч все время находится в воздухе, и на каждой стороне площадки игрокам разрешается трижды перепасовывать его так, чтобы на

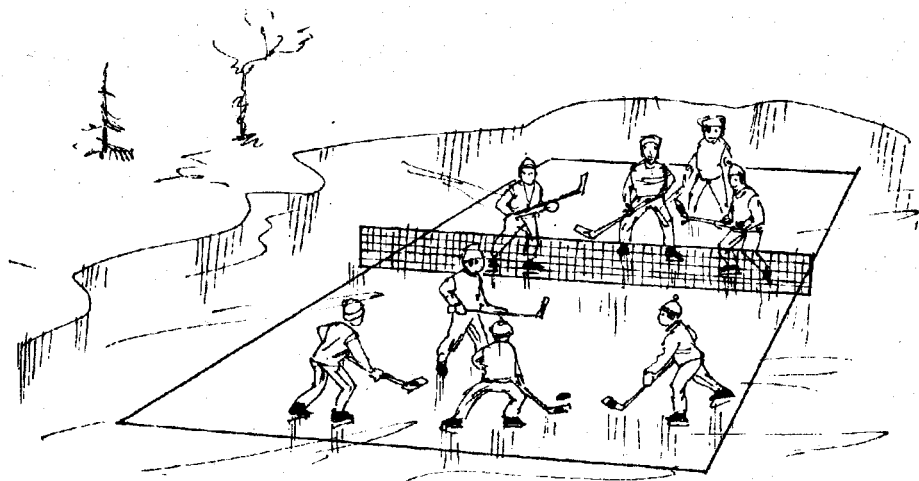
третий раз он оказался на стороне соперников. Это же правило положено в основу игры волей-хоккей. Но шайбе необязательно находиться в воздухе, она может скользить по льду — но игроки имеют право перепасовывать ее на своей стороне не более трех раз.

В командах должно быть по 4–6 человек. Площадка разделяется сеткой, нижний край которой касается льда, а верхний находится на высоте не более одного метра.

Первый удар производит игрок команды, получивший по жребию право подачи. Подающий должен ударить по шайбе клюш-

кой с поперечной границы площадки таким образом, чтобы шайба перелетела через сетку, не задев ее. Если она задела верхний край сетки, подачу разрешается повторить. При повторной неудаче право подачи переходит к сопернику.

Каждая ошибка, допущенная принимающей командой, приносит подающей команде 1 очко. Ошибка, допущенная игроками подающей команды, лишает их права подачи. Играют, как и в волейболе, до 15 очков. Игра проводится в три партии. Если команда выигрывает две партии подряд, третья партия не проводится.



ГОНКИ С ШАЙБОЙ

Недалеко от линии старта перед каждой командой ставят 6–8

кеглей (флажков на крестовинках) — на расстоянии двух мет-

ров одну от другой. Это полоса препятствий. Игра проводится как эстафета.

По определенному сигналу первые игроки команд начинают вести шайбу, обводя кегли или флажки и стараясь не сбить их.

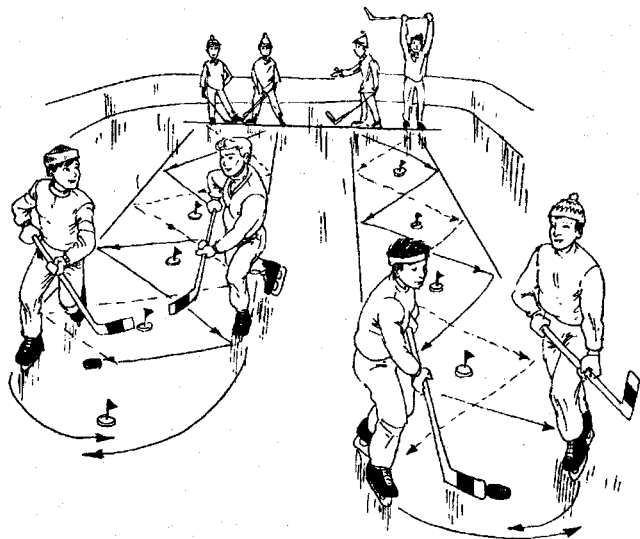
Вернуться назад нужно тем же способом и передать клюшку с шайбой следующему игроку своей команды.

Игра может проходить интереснее, если из каждой команды одновременно выбегают двое игроков, которые передают друг другу шай-

бу, посылая ее между кеглями. Сбитый флажок или кеглю ставят на место, после чего продолжают движение.

Выигрывает команда, игроки которой раньше вернутся на линию старта — финиша.

Можно не ставить перед командами несколько булав или флажков, а ограничиться одним флажком (булавой), установленным в 12–15 метрах от стартовой линии. В этом случае игроки ведут шайбу до флажка и возвращаются, продвигаясь спиной вперед.



ЛЕДЯНАЯ ДОРОЖКА

Флажками отмечают линию начала разгона и линию старта. Соревнуются игроки как на хоккейных, так и на фигурных коньках.

Одновременно берут старт 2–3 игрока. Добежав от первой линии (бортика) до линии старта (находящейся на расстоянии 4–6 метров от бортика), они выполня-

ют заранее оговоренные упражнения, стремясь проехать как можно дольше в одной из поз:

- обхватив руками согнутую в колене ногу («цапля»);

- на одном коньке, подняв ногу назад-вверх, руки разведены в стороны («ласточка»);

- присев на одной ноге, а другую вытянув вперед («пистолетик»);

- сделав в движении поворот на 360 градусов (на двух ногах), затем присев и обхватив руками колени;

- собирая разбросанные на пути ленточки (5–6 штук).

При выполнении всех этих упражнений правила запрещают отталкиваться от льда после пересечения стартовой линии.

ВПЕРЕД – НАЗАД

Участники игры становятся парами лицом друг к другу и упираются своим напарникам в плечи. По определенному сигналу пары начинают бег на коньках (от бортика или от черты): один скользит задним ходом, другой — вперед.

Как только соревнующиеся достигнут противоположного

бортика или линии, они, не меняясь местами, скользят обратно к старту. Тот, кто первую половину пути шел передним ходом, обратно уже идет задним, а его партнер — передним. Выигрывает пара, которая первой вернется таким вот образом к линии старта — финиша.

ШАЙБА-САЛКА

Играющие становятся в круг. Водящий выходит на середину. Задача игроков: стоя на коньках, передавать шайбу друг другу ударом ноги, стараясь, чтобы она не попала к водящему. Если он перехватил шайбу, то все играющие разбегаются по площадке, а водящий старается осалить шайбой одного из игроков. Если шайба

коснулась ноги игрока, он становится водящим.

Можно проводить игру с клюшками. В этом случае осаленный игрок становится помощником водящего. Игра заканчивается, когда на площадке остается не более трех игроков, ног которых не коснулась ни разу шайба-салка.

САЛКИ С ОБРУЧЕМ

Одна команда располагается произвольно по всему катку. Две пары игроков из другой команды держат в руках по гимнастическому обручу.

По сигналу каждая пара конькобежцев с обручами стремится догнать кого-либо из противни-

ков и надеть на него обруч. Пойманный выбывает из игры. Время игры 4–5 минут, после чего команды меняются местами. Выигрывает команда, водящие которой сумели поймать за установленное время больше игроков соперника.

ИГРЫ НА ЛЫЖАХ

ВЕРНИСЬ В КРУГ

Все играющие на лыжах с палками размещаются по большому кругу, размер которого зависит от количества участников. Водящий стоит вне круга на лыжах, но без палок.

Играющие медленно двигаются по кругу, соблюдая такую дистанцию, чтобы не мешать друг другу.

Водящий подъезжает к любому игроку и говорит: «За мной!» После этого приглашенный лыжник оставляет палки на месте, воткнув их в снег, и следует за водящим. Так, постепенно, водящий приглашает всех лыжников, и они двигаются за ним в колонне по одному. Водящий отводит колон-

ну в сторону от круга, на котором остались воткнутые в снег лыжные палки каждого, и неожиданно подает команду: «На места!» (или свисток).

По команде все лыжники стремятся быстрее вернуться в круг и взяться за любые воткнутые в снег палки. Водящий также занимает место у любых палок. Оставшийся без палок становится водящим.

Основные правила игры: за водящим идут только приглашенные лыжники. Двигаясь за водящим, все лыжники повторяют движения, которые он выполняет. По сигналу «На места!» можно занимать место у любых палок, воткнутых по кругу в снег.

ПО СЛЕДАМ

Все участники игры собираются в одном месте. Из их числа выбирают 2—3 хороших лыжников, которым дают флажок.

Эти лыжники получают задание: запутав свои следы, спрятать цветной флажок на дереве или в кустах, не закапывая его в снег.

Они уходят по сигналу. Через 5—10 минут по их следам отправляются остальные участники. Все играющие внимательно исследуют следы, оставленные ушедшими вперед лыжниками, и местность вокруг, стараясь найти флажок.

Лыжники, спрятавшие флажок, возвращаются окольным путем и присоединяются к участникам, которые занимаются поисками.

Если играющие во время поисков пройдут мимо флажка или

собьются со следа, то лыжники, спрятавшие флажок, получают право спрятать флажок еще раз, предварительно показав место, где он был спрятан в предыдущий (первый) раз. Игрок, нашедший флажок, выбирает себе двух помощников и вместе с ними уходит прятать флажок.

В игре необходимо придерживаться следующих правил: ушедшие прятать флажок не имеют права сходить с лыж. Прятать флажок можно только на видном месте, маскируя его. Поиски продолжаются 10—15 минут, после чего прятавшие должны показать, где спрятан флажок.

Вместо флажка можно искать ушедших лыжников, которые прячутся в кустах, на деревьях или в оврагах.

СОРОКОНОЖКА НА ЛЫЖАХ

Лыжники делятся на две равные команды и строятся в колонны по одному, выдерживая дистанцию в 2—3 м между играющими. Расстояние между колоннами — не менее трех метров. Каждая команда получает по длинной веревке, за которую бе-

гутся лыжники (без палок), вставая с правой и с левой стороны от нее.

Перед колоннами отмечается стартовая черта. Отметками могут служить ветки, флажки и т. д. На расстоянии 60—100 м от стартовой черты отмечается линия фи-

ниша, на которой против каждой команды надо воткнуть в снег палку, флажок или просто установить большой снежный ком.

По сигналу руководителя лыжники в колоннах, держась за бечевку, бегут вперед к финишной черте. Колонна, прибежавшая первой в полном составе, считается победительницей.

Правила игры: все лыжники должны бежать, держась за веревку. Если игрок отпустил ее, он должен догнать свою колонну и ухватиться за веревку. В противном случае команда получает штрафное очко.

Команда заканчивает бег, когда замыкающий игрок в колонне пересечет финишную черту.

ВЕСЕЛАЯ АКВАТОРИЯ

Что такое река или море с плоским песчаным берегом? Серьезный человек скажет: «Рекреационная зона». И будет прав. Да, это действительно зона отдыха. Но если нам предоставляется возможность отдохнуть на пляже, правильно ли мы используем ее? Полежали на песочке — окунулись в воду, полежали на песочке — окунулись в воду, опять полежали, опять окунулись... Скучно ведь?

А если эту самую «рекреационную зону» использовать как про-

странство для игр? Такой отдых будет и веселее, и эффективнее.

Вот, к примеру, несколько забавных упражнений на воде для тех, кто не умеет плавать, — с помощью этих упражнений быстро развиваются навыки, необходимые для плавания. А для умелых пловцов есть игры посложнее — ведь просто длинные заплывы тоже не очень-то интересны. Попробуйте разнообразить свое пребывание у воды и в воде.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ УМЕЕТ ПЛАВАТЬ

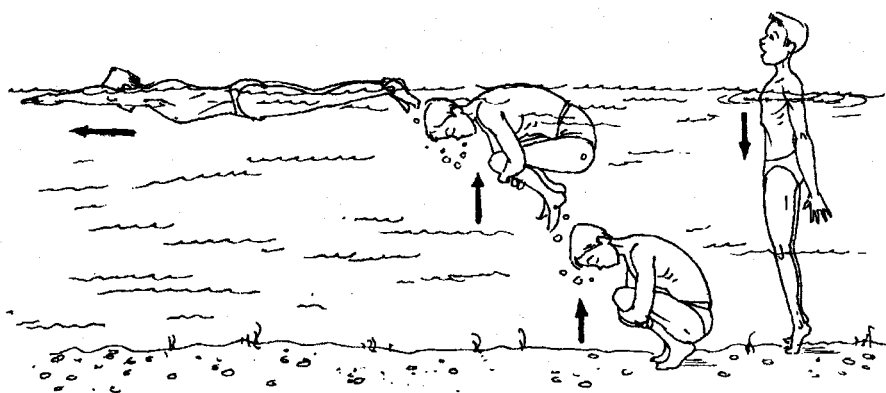
ПОПЛАВКИ

Это игра-упражнение. Задание несложное. Зайдите в воду по грудь, вдохните поглубже и присядьте, опустившись на дно. Голову наклоните к коленям, а руки соедините впереди. Теперь доста-

точно разжать руки, чуть коснуться дна — и вы всплывете: вода сама вытолкнет вас на поверхность, как поплавок. Эта игра не состязательная, но можно условиться следующим образом: кто

за 2 минуты большее количество раз опустится на дно и всплывет

на поверхность воды, тот и выиграл.



АВРАЛ

А в эту игру лучше играть большой компанией. В ней проверяются и развиваются умение собираться, внимание и подвижность.

А сколько брызг и смеха!

Разбейтесь на команды, постройтесь на берегу по росту, рассчитайтесь по порядку номеров.

Первый номер — капитан команды.

По первому сигналу капитана все строятся. По второму сигналу все бегут в воду. Потом следует команда: «Вольно!» Теперь можно поплескаться. Неожиданно звучит команда: «Аврал!» Все тут же должны выбежать на берег и построиться по росту в прежнем порядке. Побеждает команда, которая сделает это первой.

ГОНКИ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ

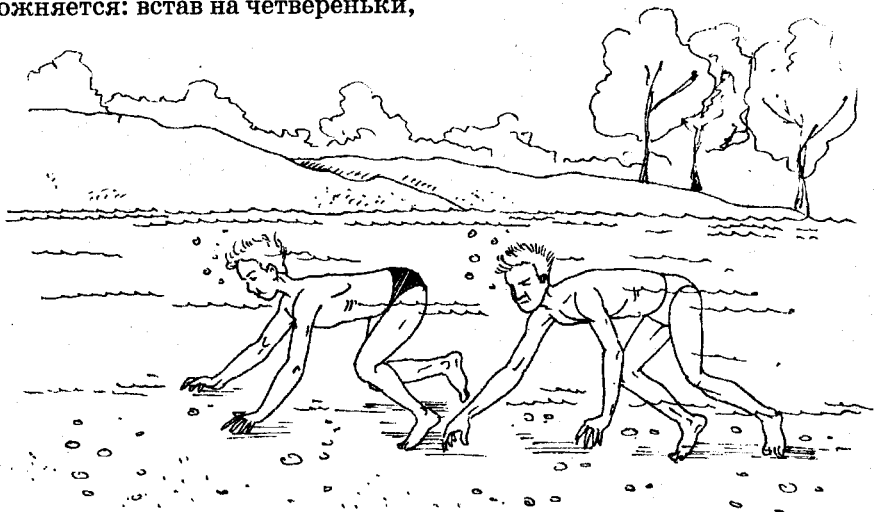
Если дно водоема песчаное или покрыто мелкой галькой, можно провести состязания, которые помогают привыкнуть к

воде даже самым боязливым. На берегу рядом с водой отмечается дистанция длиной 15–20 метров. Игроки, которые повыше ростом,

могут отойти чуть подальше от берега, игроки пониже ростом держатся поближе к берегу.

Игра проходит в два этапа. Сначала все участники бегут к финишу на четвереньках, держа голову над водой. Затем задача усложняется: встав на четвереньки,

участники потешного забега делают глубокий вдох, опускают лицо в воду и, по сигналу начав бег, постепенно выдыхают воздух в воду. Игрок, поднявший голову из воды раньше, чем через 10 метров, выбывает из соревнования.



МЕТРОНОМ

Эту игру называют еще «Тик-так». Участвуют в ней три игрока. Двое заходят в воду по грудь, третий становится между ними. Он выполняет роль метронома. Не сгибая ног, он падает то влево, то вправо, а первый и второй игроки

толкают его друг другу. Игрок, выполняющий роль метронома, то уходит с головой под воду, то выныривает из воды.

После каждых десяти качаний игроки меняются ролями.

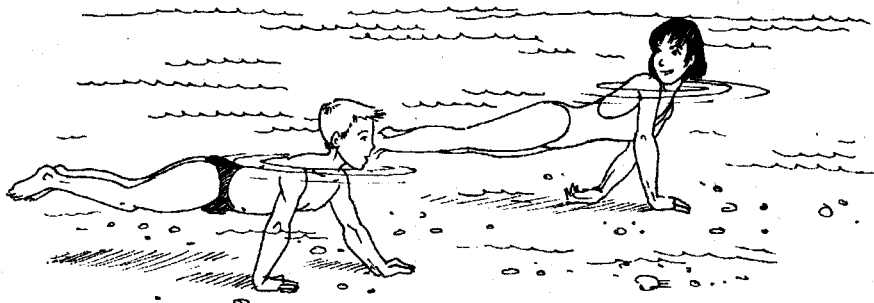
ТРИТОНЫ

Движения игроков, занятых в этой игре, действительно напоми-

нают движения тритонов. В этой игре нужно «идти», переставляя

руки по дну и вытянув ноги в воде. Это упражнение хорошо делать на отмели. Опять на берегу отмечается дистанция 10–15 метров. По сигналу судьи все выстраиваются в одну линию, став ру-

ками на дно. По второму сигналу все устремляются к финишу вышеозначенным способом. Побеждает, естественно, игрок, пришедший к финишу первым.



КАЧАЛКИ

Если вы хотите научиться хорошо плавать, привыкайте погружаться в воду с головой. Вот еще одно упражнение-игра, помогающее новичкам освоиться на воде.

Играющие становятся парами (желательно, чтобы играющие в паре были примерно одного веса) и входят в воду по пояс. Держась за обе руки партнера, сначала один

играющий делает глубокий вдох, погружается под воду и откидывается назад. Партнер тем временем тянет его на себя, делает вдох и сам погружается под воду, а его напарник поднимается из воды. Вода выталкивает то одного, то другого — и сами играющие помогают друг другу.

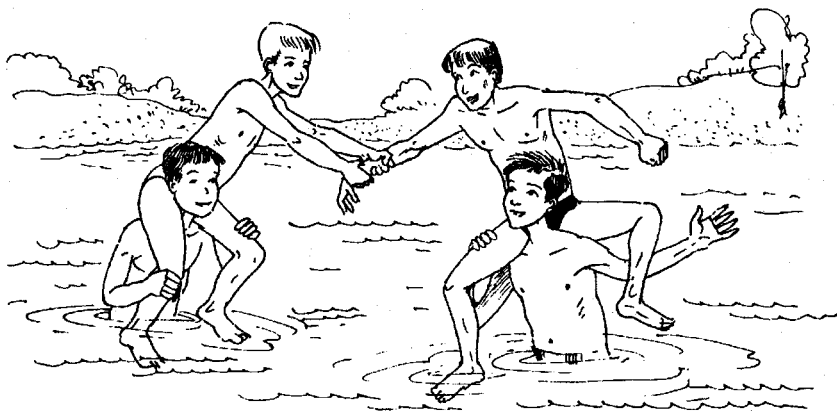
МОРСКИЕ ВСАДНИКИ

Мальчишкам эта игра очень нравится. Но и девочки не прочь поучаствовать в таких соревнованиях. Да и взрослых эта игра развлечет и позабавит. Играющие

делятся на пары, одни изображают коней, другие — всадников, которые садятся верхом на своих скакунов. Кони с всадниками на плечах входят в воду по грудь

и становятся друг против друга. Суть игры состоит в следующем: всадники стараются стянуть друг друга с коней и окунуть в воду; кони активно помогают своим седокам. Как только один из всадников оказался в воде, бой прекращается, игроки в паре меня-

ются ролями. Можно провести и командное состязание всадников. В команде, естественно, должно быть равное число пар, сражение происходит пара на пару. Победа присуждается по очкам, которые начисляются за каждого поверженного в воду всадника.

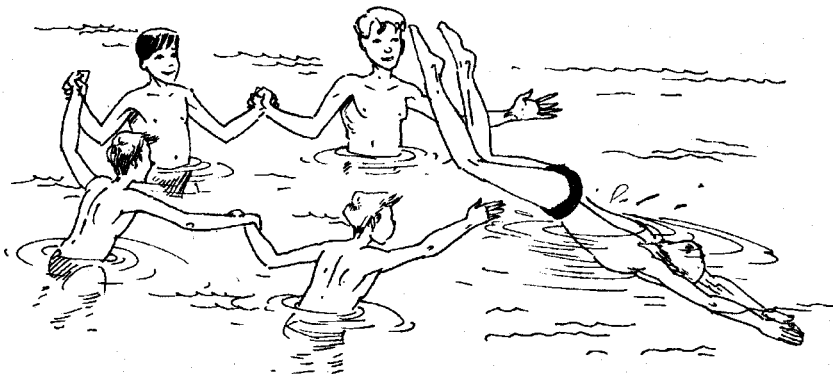


НЕВОД

Это игра в пятнашки на воде. Водящий здесь поначалу один. Но осалив одного из игроков, он берет его за руку — пойманный ста-

новится «ячейкой» невода, и теперь они ловят вдвоем.

Каждый следующий осаленный присоединяется к неводу.



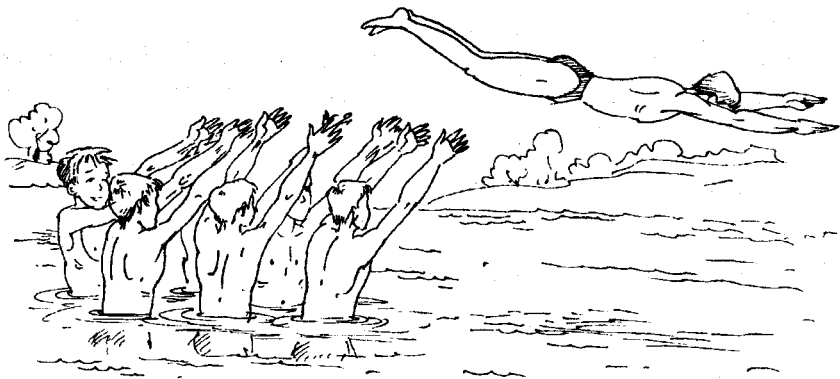
Если в неводе стоят пять человек, они уже не пятнают, а ловят рыб в кольцо. Из невода рыба может спастись, лишь нырнув под руки ловцов. Если кто-нибудь из стоящих в неводе зазевается и про-

пустит рыбку, он выходит из игры. Игра заканчивается по истечении установленного времени: как ни увлекательна она, но оставаться в воде до посинения не стоит.

ЛЕТУЧАЯ РЫБА

Эта игра — скорее, просто забава, поскольку в ней отсутствует элемент состязательности. Несколько купальщиков образуют в воде живой трамплин для играющего, которому по жребию выпало быть «летучей рыбой». Стоя по грудь в воде, они два раза подбра-

сывают рыбу вверх, а в третий раз толкают ее вперед таким образом, чтобы, приводнившись, она как можно дальше проскользила по воде. Окончив полет, приводнение и погружение, рыба занимает место в трамплине, уступая очередь летать товарищу.



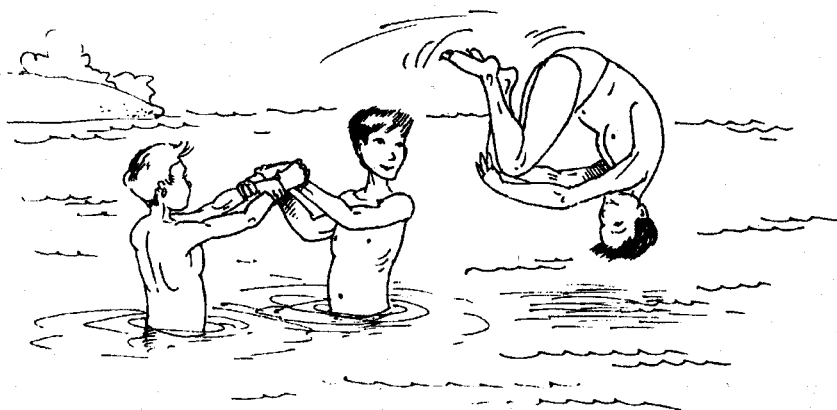
ЛЯГУШКИ

По характеру эта игра напоминает предыдущую — здесь тоже нужно подбрасывать вверх товарища, но задача у прыгающего другая. Играющие входят в воду по три человека. Двое со-

единяют руки и приседают на корточки. Третий становится им на руки. По команде «Раз, два, три!» двое подбрасывают своего товарища, словно запускают ракету.

Тот должен сделать кувырок в воздухе и, выпрямившись, уйти

под воду. Потом играющие меняются местами.

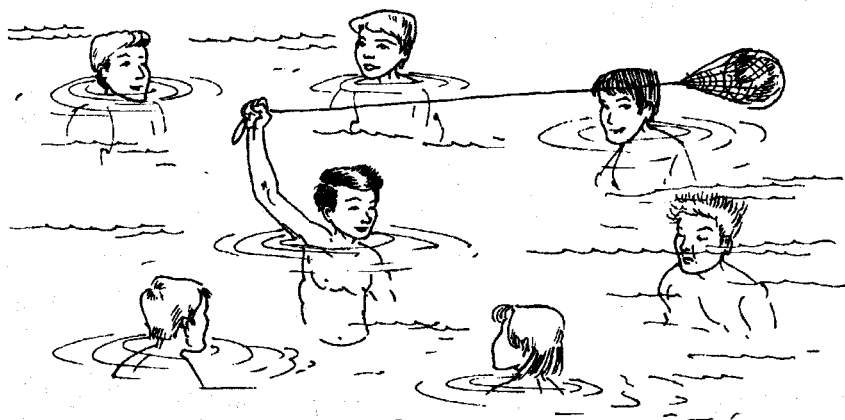


ОКУНАЛКИ

Эта игра «на погружение». Участники игры входят по грудь в воду и становятся в круг. В центре круга стоит водящий, который держит в руках мяч на бечевке длиной до полутора-двух метров.

Водящий раскручивает мяч таким образом, чтобы он проносил-

ся над самой водой, вынуждая играющих окунаться с головой. Водящий раскручивает мяч то быстрее, то медленнее, усыпляя бдительность играющих. Игрок, не успевший окунуться и задетый мячом, становится на место водящего, а водящий становится в круг.



ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Перетягивание каната — любимая матросская забава. Это соревнование можно проводить на палубе корабля, на спортивной площадке, на суше и в воде. Затеять такую игру можно в любом водоеме, была бы возможность упираться ногами в дно. Нужно обозначить центральную линию — флажками, укрепленными на длинных кольях или купальных плотиках. На середину каната подвешивается вымпел или привязывается яркий лоскут, косынка и пр. Перед началом соревнования канат располагается таким образом, чтобы лоскут находился точно над центральной линией, между флажками.

Побеждает та команда, которая перетянет на свою сторону не только вымпел (лоскут, косынку), отмечающий середину каната, но и не менее трех игроков команды соперников.

Стоит обратить внимание на следующее: центральная линия должна проходить не поперек, а вдоль течения, чтобы обе команды находились в равных условиях и на одинаковой глубине. Игру лучше проводить в два тура, чтобы дать командам возможность поменяться местами, предоставив им равные условия в двух попытках. Тогда можно будет справедливо присудить победу.

МОРСКАЯ ЧЕХАРДА

Это игра для самых лихих и азартных купальщиков. Она становится еще интереснее, если проводить ее в форме командных состязаний.

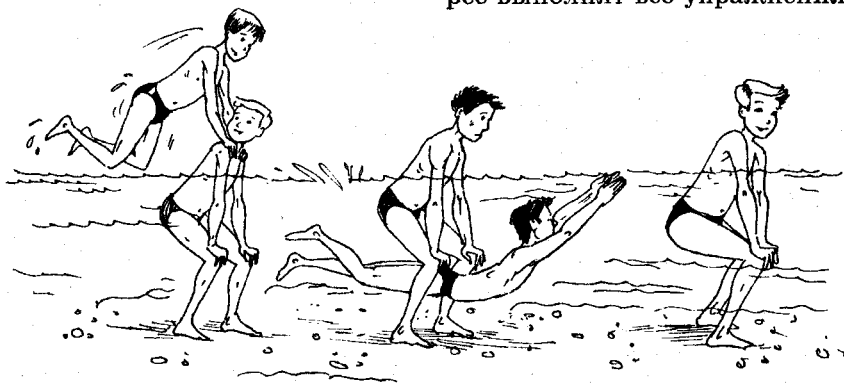
Команды выстраиваются в затылок, расстояние между игроками примерно три метра. Состязания начинают последние номера команд. Они отталкиваются от дна, упираются руками в плечи стоящих впереди игроков (они

стоят, наклонив корпус вперед), перепрыгивают через них, а затем ныряют и проплывают между ногами следующего игрока. Потом опять перепрыгивают, потом опять ныряют и т. д., пока не достигнут первых игроков.

Естественно, сразу, как только последний номер начал морскую чехарду, предпоследний номер (теперь оказавшийся последним) следует за ним. Игру проводят до

тех пор, пока игрок, начавший состязание, снова не окажется пос-

ледним. Побеждает команда, игроки которой точнее, ловчее и быстрее выполняют все упражнения.



ЛОВЦЫ ЖЕМЧУГА

Это водная эстафета, в которой соревнуются две равные команды. Проводить состязание лучше в том месте, где дно песчаное и вода прозрачная. Надо заранее заготовить определенное количество колышков для одной и другой команды (двух разных цветов). По сигналу первые номера обеих команд берут свои колышки и, отойдя на установленное расстояние от стартовой линии, втыкают их в дно. Первые номера возвращают-

ся на старт, а вторые стараются как можно быстрее добежать до колышков — «жемчуга», собрать его, вернуться на старт и передать третьему номеру. Третий опять расставляет колышки, четвертый собирает и т. д. Выигрывает та команда, которая быстрее соберет «жемчуг» и при этом не потеряет ни одной «жемчужины». Обе соревнующихся команды должны находиться в воде на равной глубине — приблизительно по грудь.

РЫБАКИ И РЫБКИ

На мелководье можно затеять игру «Рыбаки и рыбки». Одни водят — это рыбаки. Другие спа-

саются от них — это рыбки. Они, как настоящие рыбки, резвятся и плещутся в воде. Спасти от пре-

следования рыбаков можно двумя способами:

— схватиться рукой за веревку на поплавах, которой обычно ограждают место для купания детей. Во время игры это ограждение послужит спасением для ры-

бок. Того, кто держится за ограждение, пятнать нельзя;

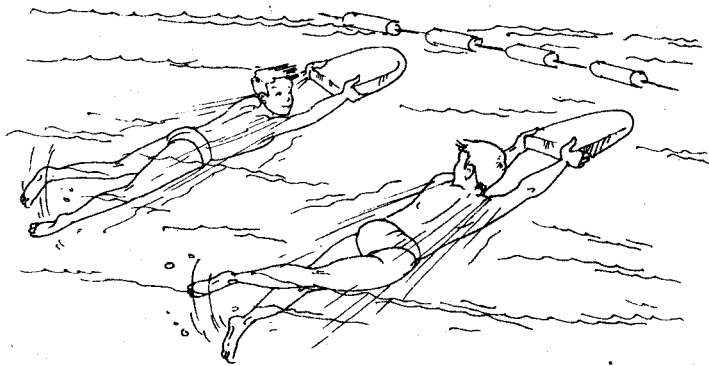
— как только убегающая от рыбака рыбка опустится в воду с головой, она спасена. Пусть рыбак ловит другую.

КРЕЙСЕРСКИЕ ГОНКИ

Во многих бассейнах, на пляжах для обучения новичков используются плавательные доски. Держась за доску руками, пловцы работают только ногами, отрабатывая технику плавания кролем. С помощью этих досок можно провести увлекательную эстафету.

Две команды делятся на 2–3 группы по 3–5 человек в каждой. Каждая группа получает доску.

Первые номера начинают заплыв с доской. Дистанция до буя примерно 15–20 метров. Доплыв до него, пловец возвращается назад и передает плавательную доску следующему. Команда, закончившая заплыв первой, выигрывает состязание. Это значит, что пловцы в ней умеют правильно работать ногами и точно держать направление.



МОРСКОЙ БОЙ

Морской бой — очень веселая летняя игра. Все участники игры

делятся на две равные команды. Команды входят в воду по пояса

или по грудь и приготавливаются к бою.

По сигналу судьи «Огоны!» все бойцы обеих команд ударами ладоней по поверхности воды направляют фонтаны брызг в сторону противников. Команды начинают сближаться, поднимая мощ-

ные фонтаны брызг и стараясь повергнуть соперников в бегство.

Каждый боец, который отвернулся, не выдержав натиска брызг, выбывает из игры. Побеждает, конечно, команда, которая потеряет меньше бойцов и сумеет пройти сквозь строй неприятеля.

ДЛЯ УМЕЛЫХ ПЛОВЦОВ

Умение плавать уже само по себе неплохо. Плавание — прекрасное средство, помогающее разнообразить монотонное (позагорал — окунулся, позагорал — окунулся, и т. д.) времяпрепровождение на пляже. Но просто заплывы тоже могут прискучить, если не привносить в них игровые элементы, не разнообразить их забавными упражнениями.

Следует только помнить, что пловцы иногда излишне полагаются на свое умение держаться на воде и бывают неосмотрительными. А вода, как и всякая стихия, требует осторожности. Но осторожность не мешает, а только поможет играющим, избавив их от возможных неприятных ситуаций.

ГОНКА ШАРОВ

Надувные резиновые шары можно использовать для забавных игр на воде.

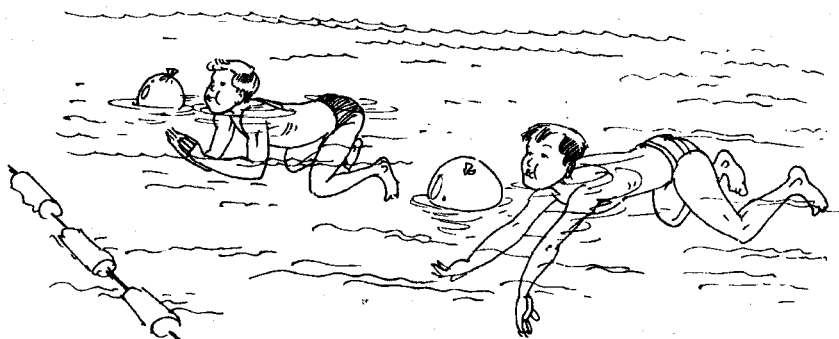
Каждый пловец получает шар. Все плывут за шарами, дуя на них. Дистанция такого заплыва 10 метров. В этом заплыве важно не только подгонять свой шар, но и вести его по прямой линии к финишу. Чтобы шары не перепутались — а это может случиться,

если подует ветер, — каждый пловец выбирает шар своего цвета. Если разноцветных шариков нет, нарисуйте на шарах номера.

Иногда ребята-затейники вместо воздушных шаров мастерят хитрые шарики из яичной скорлупы. Для этой цели яйцо осторожно прокалывают с двух сторон, выдувают его содержимое, а отверстия в скорлупе заклеивают плас-

тырем или воском — получается легкий плавучий баллон. Его мож-

но раскрасить, а можно нарисовать на нем свой игровой номер.

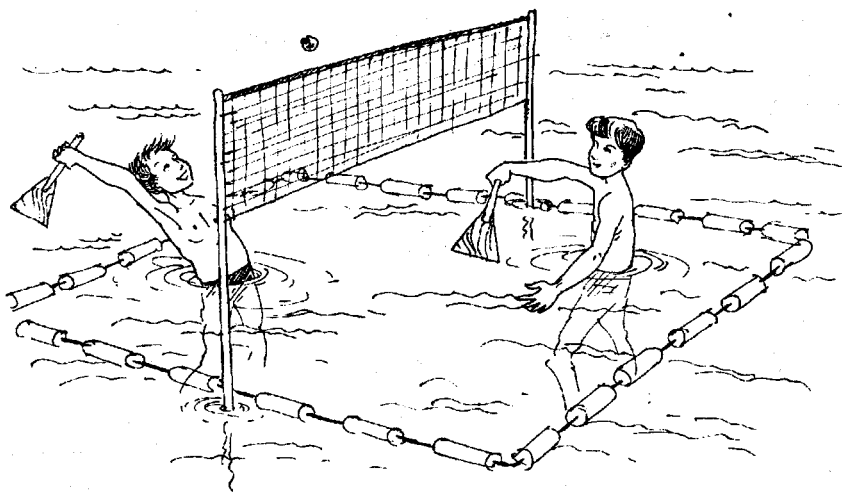


ГИДРОВОЛАН

В жаркий день играть в бадминтон лучше всего на воде — и прохладнее, и занимательнее. Пластмассовые воланы в воде не тонут, а ракетки для бадминтона на воде лучше смастерить из фанеры или пластмассовой пластинки. Но можно использовать и обычные

ракетки. Размеры площадки для игры в гидроволан такие же, как и для «сухопутного» бадминтона. Но обозначить ее границы нужно поплавками. На шестах укрепляется сетка.

Играть можно вдвоем или четвером, по правилам, приня-



тым в бадминтоне. Нужно соблюдать лишь одно дополнительное условие: все игроки должны быть хорошими пловцами.

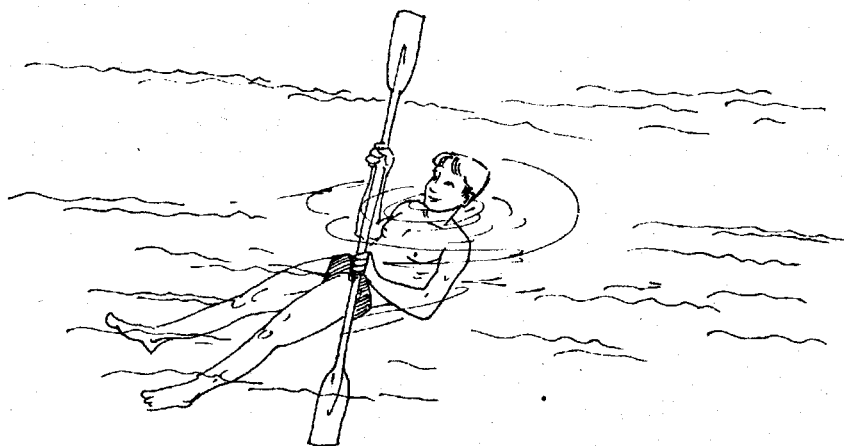
Если брошенный противником волан улетает за границу

поля, это аут! Но в обязанности играющих входит возвращение волана из аута противнику. Если противник нарочно посылает волан в аут, игра прекращается, и ему засчитывается поражение.

С ВЕСЛОМ БЕЗ ЛОДКИ

Много забав придумали любители плавания. На рисунке показано двухлопастное весло, которым гребут байдарочники; его может использовать и пловец. С

таким веслом пловцы могут провести на воде эстафету, передавая его как эстафетную палочку после прохождения каждого этапа.



ОЛИМПИЙСКАЯ ЦЕПОЧКА

В игре используются цветные пластмассовые обручи. Их должно быть по пять штук на каждую

команду — символическое число олимпийских колец. Обручи закрепляются в виде цепочки, похо-

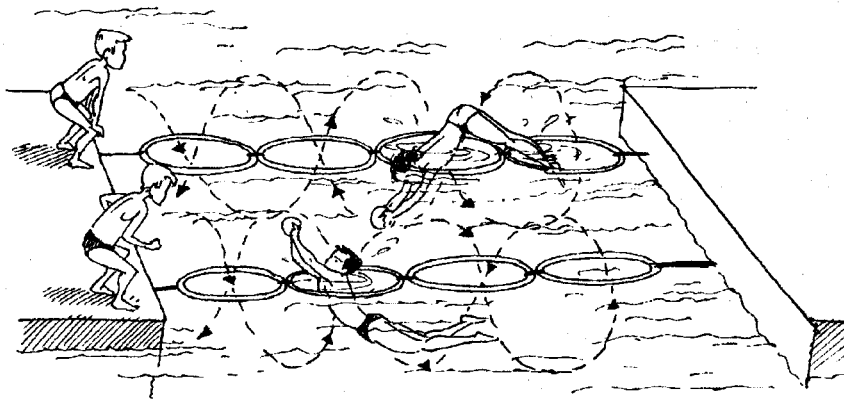
жей на олимпийский символ, кладутся на воду и фиксируются с помощью плотиков, поставленных на якоря.

Соревнование проводится между командами или между несколькими пловцами.

Первый номер берет мяч и ныряет в первое кольцо таким образом, чтобы вынырнуть во втором

кольце. Из второго он ныряет в третье, выныривает в четвертом. Пройдя все кольца, игрок таким же способом возвращается на линию старта. Здесь он передает мяч очередному номеру. Побеждают, разумеется, более ловкие и быстрые.

Эта игра — отличная тренировка для любителей водного поло.



ТОРПЕДЫ

Участники этой игры разбиваются на пары. Пловцы становятся лицом друг к другу, берутся за руки, упираются ступнями в ступни друг другу. По команде они отпускают руки и, резко оттолк-

нувшись друг от друга, скользят по воде в противоположные стороны. Побеждает пловец, который сумеет проскользнуть дальше, не помогая себе при этом движениями рук или ног.

ТАНДЕМ

Если в игре «Торпеды» играющие, оттолкнувшись друг от друга, скользят на спине в разные сто-

роны, то здесь пловцы должны плыть на груди, следуя друг за другом.

Плывущий впереди обхватывает ногами талию своего партнера. Оба пловца работают руками в одинаковом темпе. Плывущий сзади энергично работает нога-

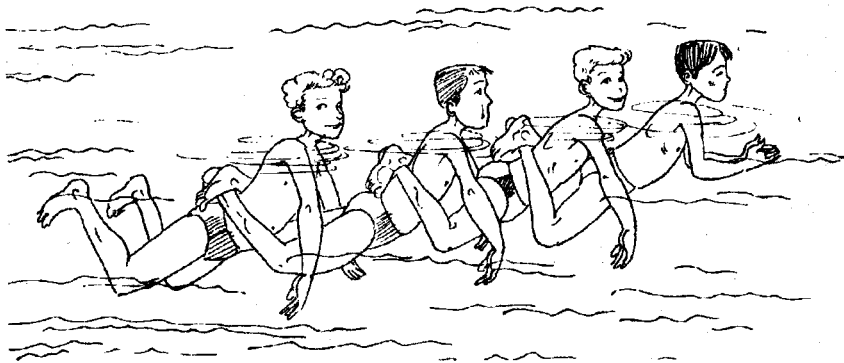
ми — от него во многом зависит скорость продвижения вперед. Побеждает пара, достигшая финиша первой.

ГУСЕНИЦА

«Гусеница» — это плавание цепочкой, когда пловцы гребут все вместе — словно гребцы на многовесельной лодке. Такое соединение пловцов напоминает гигантскую гусеницу. В гусеницу могут соединиться 4–6 пловцов. Как это делается?

Пловцы в воде выстраиваются в затылок друг другу, потом ложатся на воду, и каждый охваты-

вает ногами следующего за ним пловца на уровне пояса. Руки у всех свободны и работают синхронно. А ноги свободны только у последнего пловца. Такое групповое плавание доставляет удовольствие не только самим пловцам, но и зрителям. Особенно, если пловцы предварительно как следует потренируются, чтобы точно согласовывать свои движения.



БАСКЕТБОЛ НА ВОДЕ

В отличие от обычного баскетбола в водный баскетбол играют не с двумя, а с одной корзиной. Участвуют в игре две команды

хороших пловцов. Если игра проводится в бассейне, число игроков в каждой команде — 4–5 человек. Одна команда защищает кор-

зину, другая атакует. Через 10 минут игры команды меняются ролями. Игровое время — 30 минут, без учета времени, затраченного на отдых и замену игроков. После трех игр подводится итог: какая команда забросила больше мячей.

Единственный вопрос, возникающий при подготовке к этой игре:

как изготовить корзину, вернее, ее водный вариант?

Для этого понадобится автомобильная или мотоциклетная камера. Ее надуют, крепят на ней с помощью тонкой проволоки корзину. А для того, чтобы корзина не смещалась, ее ставят на якорь.



НЫРКИ

Нырки — юркие маленькие уточки. Они то появляются над водой, то исчезают. И свое название эти птички получили от своего умения хорошо нырять. Сыграем в «Нырки».

На речке у берега, на отмели, где вода по грудь, обозначьте воздушными шарами круг диаметром 5–6 метров. Шарики привяжите к бечевкам и поставьте на якоря. Якорями могут служить и камни. Здесь, в этом круге, размещаются купальщики, которые выполняют роль нырков. За кругом находят-

ся охотники с большим легким мячом. Охотники перебрасывают мяч друг другу и неожиданно для нырков бросают в круг, стараясь попасть в одного из игроков.

Единственное спасение для нырка — проворно нырнуть в воду. После каждого удачного попадания осаленный нырок выбывает из игры и выходит на берег.

Игра проводится ограниченное время. Охотникам разрешается охотиться 10 минут. Кто кого перехитрит — охотники нырков или нырки охотников?

ВОДОЛАЗ

Любители понырять могут развлечься следующим образом. На дно бассейна или песчаное дно прозрачного водоема бросают цветные пластмассовые тарелочки, которые хорошо видны в воде. По сигналу участники игры ныряют и стараются собрать как можно больше тарелочек.

Время соревнования ограничено 30–40 секундами. Игрок, со-

бравший за это время большее количество тарелочек, считается победителем.

Игру можно усложнить. На дно бросают тарелочки разного цвета, но каждый ныряльщик получает задание собрать тарелочки какого-то определенного цвета. Побеждает игрок, собравший большее количество тарелочек заданного цвета.

ГРЕНАДЕРСКАЯ ЭСТАФЕТА

В старину солдат—метателей гранат называли гренадерами. В этой игре тоже используется граната. Только ее надо не бросить, а сохранить сухой. Пловец должен проплыть 20–25 метров, работая одной рукой и зажав в другой, вытянутой над водой, гранату (разумеется, не настоящую). Такой

способ плавания под силу лишь довольно опытным пловцам. Проплыв заданную дистанцию, участник эстафеты передает гранату очередному участнику заплыва. Выигрывает команда, которая быстрее достигнет финиша и пронесет свою гранату по всей дистанции сухой.

СТРЕЛЫ

Участники игры становятся на самый край плотa. Это стартовая линия. По сигналу они одновременно отталкиваются от плотa, бросаются в воду и, вытянув вперед руки и погрузив в воду лицо,

стараятся скользить по воде как можно дольше. Работать руками и ногами не разрешается. Нужно только скользить по воде, вытянувшись стрелой. Кто сумеет «пролететь» по воде дольше всех,

не помогая себе никакими движениями, тот и победил.

Во время праздников эту игру можно сделать более зрелищной.

На стартовом плотике укрепляется несколько цветных обручей. Бросаясь в воду, пловцы должны проскочить через эти кольца.

ЕРШИ И ЩУКА

Это игра в пятнашки для ребят, умеющих хорошо плавать.

Задача водящего здесь — не просто догнать и запятнать игрока, а выполнить условие, которое в известной басне ерш предъявил

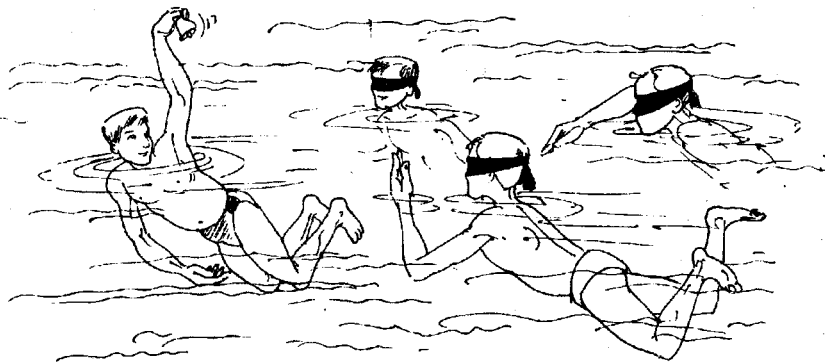
щуке: «А ну-ка, съешь меня с хвоста!» А щука предпочитает есть ерша с головы. Можно условиться, что щука не имеет права ловить ерша, если он вовремя нырнул под воду.

ВОДНЫЕ ЖМУРКИ

Эта игра впервые появилась в бассейнах Англии, но очень быстро завоевала признание во многих странах Европы и Америки и теперь стала очень популярной.

Участники игры — пловцы — вместо обычных купальных шапочек надевают цветные колпаки, закрывающие им глаза. Водящий же остается в обычной купальной

шапочке. В руках у него колокольчик. Участвуют в игре одновременно 20–30 пловцов. Все они вслепую стараются поймать водящего, который плавает, позванивая в колокольчик. Если водящего поймали, он отдает купальную шапочку и колокольчик поймавшему его игроку, а сам надевает колпак, закрывающий глаза.

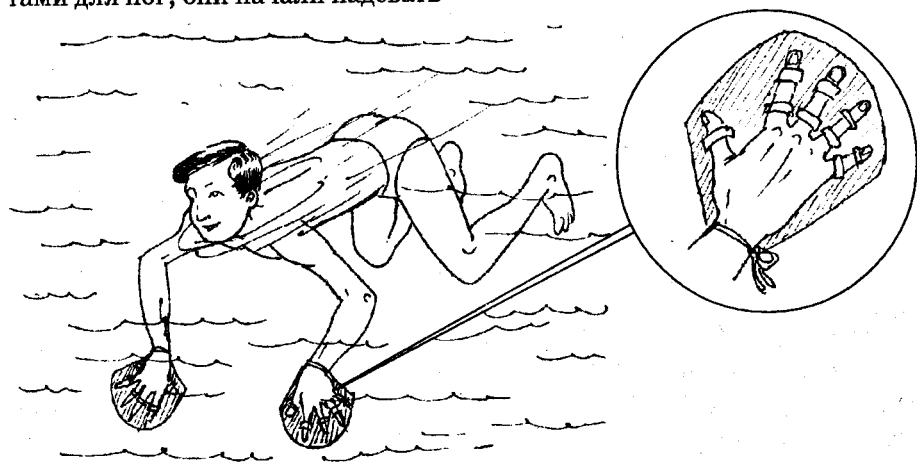


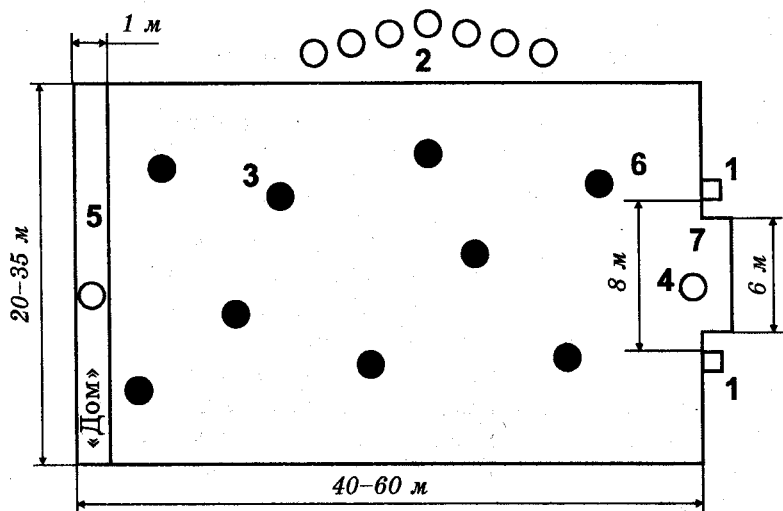
ЛАСТЫ НА РУКАХ

Плавание с ластами на ногах — вполне обычное явление. Ласты бывают резиновые и пластмассовые, легкие и тяжелые.

Но любители быстрого плавания уже не довольствуются ластами для ног, они начали надевать

ласты и на руки. А конструируют их сами. Изготовьте такие ласты и для себя. Ласты на руках значительно усиливают гребок и увеличивают скорость передвижения пловца.





ных размеров. Если же поблизости нет большой лужайки или площадки, играть в лапту можно и на площадке меньших размеров. Размеры площадки для игры в лапту даны на рисунке.

Для этой игры необходим небольшой мяч, лучше всего теннисный. Биту можно изготовить из дерева. Длина биты 80–90 см, ручка круглая. У каждого члена команды на спине должен быть номер.

Соревнование проводится между двумя равными командами численностью до 10 человек. Одна из команд занимает линию города (1) и становится бьющей (2). Вторая размещается по всему полю и становится водящей (3). Капитан команды распределяет игроков по площадке, устанавливает очередность бьющих игроков. Обычно капитан получает первый номер и ведет игру.

Для того, чтобы правильно расставить игроков на поле и назначить подающего и бьющего, капитан должен хорошо знать силы и способности своих игроков.

Важно задать тон игре. Поэтому для игрока, начинающего игру в команде бьющих, очень важно умение сильно и далеко послать мяч и быстро бегать.

По сигналу судьи игроки занимают места. Команда бьющих направляет в площадку подачи своего игрока (4), остальные игроки выстраиваются вдоль боковой линии города в порядке своих номеров. Команда водящих выделяет подающего игрока, ко-

торый занимает место на «пяточке», находящемся у площадки подачи. Игроки водящих располагаются по всему полю, согласно указаниям капитана команды. Убедившись в готовности команд, судья дает свисток к началу игры.

Подающий игрок (6) подбрасывает мяч над площадью подачи. Бьющий игрок (7), находясь в центре площадки подачи, ударом биты по мячу старается послать его как можно дальше в сторону линии дома или за нее. Нанеся удар, бьющий игрок бросается через всю площадку к линии дома (5). Его задача — успеть добежать до дома, пока мяч не пойман, и, если получится, вернуться обратно в город.

Задача водящих — поймать или подобрать мяч и осалить им игрока бьющей команды, пока тот бежит через поле.

Если бьющий игрок сумел добежать до дома и вернуться обратно, не будучи осаленным мячом, то он приносит команде одно очко. Если же бьющий добежал до дома, но возвращаться обратно не рискнул, он остается на линии дома и ждет, когда очередной бьющий направит мяч в поле. Сразу же после удара по мячу можно бросаться обратно через поле. Если игрок не осален — команде засчитывается очко.

Игроки водящей команды вступают в игру сразу же после удара по мячу. Задача игроков — поймать мяч с лета (тогда подающей команде начисляется штраф-

ное очко) или, подобрав мяч на месте падения, попытаться осалить им перебежчика. Осаливать противника может игрок, поднявший мяч, или любой другой, получивший передачу. Умение сориентироваться в обстановке и мгновенно передать мяч товарищу по команде, находящемуся в выгодной позиции для броска по перебежчику, — важное качество игрока в лапту.

Штрафные очки бьющей команде начисляются за ошибки, допущенные в ходе игры: это осаленный игрок, выход мяча за пределы игрового поля при подаче, мяч, пойманный с лету водящими.

Партия считается выигранной, если все игроки бьющей команды выполнили удачные перебежки. Партия считается законченной в пользу водящих, если им удалось три раза осалить соперника или поймать мяч с лета, если бьющие неточно подавали мяч. Получив 3 штрафных очка или выиграв партию по перебежкам, команда бьющих переходит в поле, водящие становятся бьющими.

Игра проводится в 6 партий: каждая команда трижды подает и трижды водит. Игра может проводиться смешанным составом: девушки и юноши.

КРОКЕТ

Площадка для этой игры обязательно должна быть земляной и ровной. Расположение дужек-воротец на площадке и размеры поля показаны на рисунке.

Полный комплект снаряжения для игры в крокет можно купить в спортивном магазине, но и смастерить весь инвентарь самостоятельно большого труда не составит, если в доме есть умеющие работать на токарном деревообрабатывающем станке.

В комплект для игры входят восемь шаров, восемь деревянных молотков, десять стальных П-образных дужек или так называемых ворот, два стартовых колышка — один с красной, другой с чер-

ной чертой — и маленький молоток-колотушка для вбивания в землю воротец и стартовых колышков.

Игроки играют либо каждый за себя, либо делятся на команды. В игре на равных правах могут принимать участие и взрослые, и дети, поскольку крокет — поистине семейная игра. Но если составляются команды, надо все-таки соблюдать равновесие сил, чтобы каждая команда могла рассчитывать на победу. Разве по-честному будет, если в одну команду войдут папа и старшие братья, а в другую — бабушка, тетушка и младшая сестричка? Хотя иная бабушка в крокете, игре ее моло-

дости, может утереть нос папе, просяживающему целыми вечерами у телевизора.

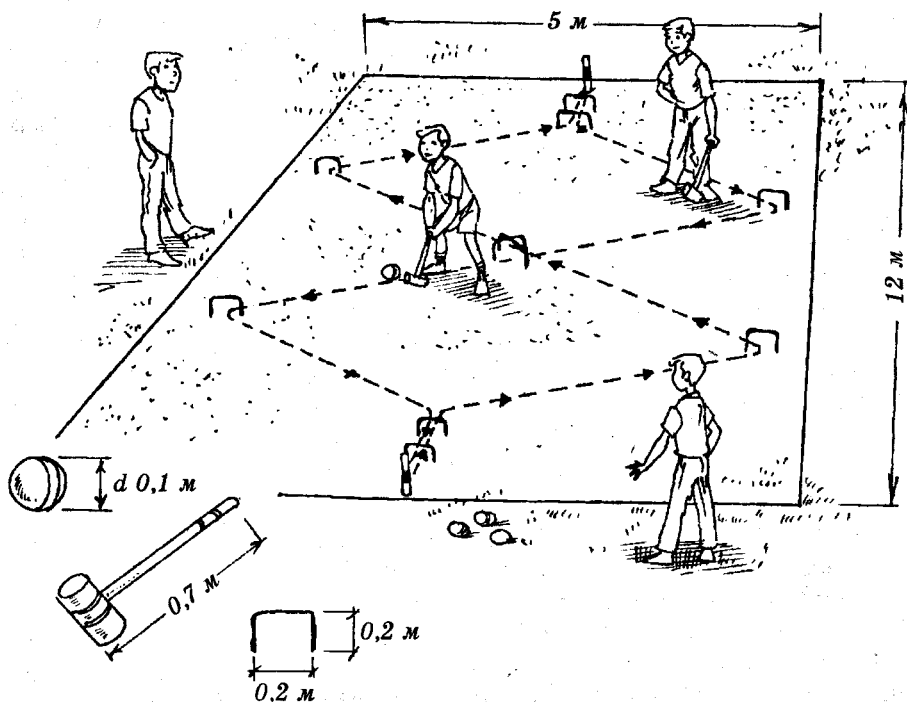
Но вернемся к игре. Задача играющего — ударами своего молотка провести свой шар через все дужки-воротца, расставленные на площадке, начав движение от стартового колышка своей команды. Каждое удачное прохождение ворот дает право на следующий удар по шару. Если с одного удара пройдено двое ворот, игрок получает право на следующие два удара.

После прохождения третьей дужки игрок приобретает право на крокирование, то есть может бить своим шаром любой из ша-

ров, находящихся на площадке. Попадание в намеченный шар дает игроку право на два дополнительных удара. При крокировании шар противника пытаются сбить с удобной позиции, а шар своего игрока пытаются подтолкнуть таким образом, чтобы он занял удобную для прохождения очередных воротцев позицию.

Игра в крокет имеет много тонкостей, существует даже «крокетный кодекс», в котором оговорены все правила. Но для начала следует запомнить самые главные:

1. Удар по шару молотком должен быть коротким, резким; игрок не должен возить молотком по



земле; шар, выбитый при крокировании за пределы площадки, кладется на то место, где он пересек линию площадки. После удачного крокирования играющий получает право, как уже было сказано, на два хода. Он может приставить свой шар к крокированному шару соперника или товарища по команде и ударом молотка по своему шару направить другой шар таким образом, чтобы он остановился на более выгодном для команды месте. Если игроку выгодно оставить свой шар на прежнем месте, то при ударе его можно прижать к земле ногой.

2. После прохождения всех ворот и при достижении стартового колышка противника крокетные шары должны как бы отметить у соперника, то есть стукнуться о его стартовый колышек. После этого игрок получает право начать второй тур игры, то есть возвращаться назад.

3. Шар, который на обратном пути прошел все ворота, но не коснулся своего колышка, становится «разбойником». Он получает право на непрерывное крокирование, но, конечно, в порядке очереди и в случае успешных ходов. Крокируя свои и чужие шары, игрок преследует цель помогать своим товарищам и расстраивать намерения соперника.

4. Для того, чтобы закончить игру, нужно суметь при прохождении последних ворот стукнуть шаром о свой стартовый колышек, отмечая таким образом окончание игры. Если на площад-

ке осталось еще несколько шаров противника и товарищей по команде, не закончивших игру, шар может остаться «разбойником». «Разбойник» остается на площадке только до тех пор, пока команде нужна его помощь. Но как только игроки его команды выйдут на «финишную прямую», «разбойник» тоже спешит «заколотся», то есть удариться о свой стартовый колышек и закончить игру, чтобы не остаться в игре дольше кого-нибудь из соперников.

Еще одно предупреждение: если шар-«разбойник» во время крокирования стукнется о колышек противника, он перестает быть «разбойником». Теперь он может выйти из игры или начать игру со второго тура. Если он стукнется о свой стартовый колышек, он выходит из игры или начинает ее с самого начала, с первого тура.

Побеждает в крокете команда, игроки которой успели первыми провести свои шары через все ворота вперед, к колышку противника, и назад, к своему стартовому колышку.

Крокет довольно долго считался устаревшей игрой, поскольку в былые времена пользовался популярностью среди знати. В последние годы игра возродилась и становится все более и более популярной. Среди любителей крокета был конструктор первых космических кораблей С. П. Королев. Сохранилась фотография Ю. А. Гагарина за игрой в крокет.

КОТЕЛ

В центре площадки роется котел (неглубокая круглая лунка — ямка сантиметров 20—30 в поперечнике). Вокруг котла, на расстоянии двух-трех метров от него, делаются лунки поменьше. Задача водящего — загнать мяч в котел. Играющие клюшками мешают ему сделать это, отбивая мяч от котла и одновременно охраняя свои лунки (лунка считается в безопасности, если в нее опущена клюшка). Как только кто-нибудь из играющих вынет клюшку из лунки, водящий может занять его лунку своей клюшкой. Игрок, оставшийся без лунки, становится водящим. Если же водящий суме-

ет загнать мяч в котел, все обязаны поменяться лунками. Для водящего это опять удобный момент для того, чтобы занять пустую лунку. Естественно, мяч можно отбивать только клюшкой. Так же, только клюшкой (а не ногой), игрок охраняет свою лунку.

Если игра происходит на асфальте, то вместо котла можно установить небольшие воротца, а вместо лунок использовать консервные банки. Вместо клюшек можно взять палки — биты от городков или лапты.



КУБАРИ

Кубарь — это шар, цилиндр или куб, вырезанный или выточенный из дерева и обычно ярко раскрашенный. Кубарь насаживается на деревянную или металлическую ножку. На острие этой ножки он и вращается, наподобие современных волчков. Игра в кубарь настолько старинная и настолько забытая, что, пожалуй, утрачены и навыки, необходимые в ней. А жаль: игра эта зрелищная, увлекательная и достаточно спортивная, поскольку требует от игроков точности движений и сноровки.

Запускать кубарь можно руками, плеткой или кнутиком (сумеете?) Любители этой игры в старину придумали различные приспособления для того, чтобы запускать кубарь, заставляя его вращаться с большой скоростью, задавать ему нужное направление.

Хотите попробовать поиграть в кубарь, как играли в него наши предки 100–200 лет назад? Смастерите кубари и раскрасьте их. Потренируйтесь немного. Когда вы научитесь управлять кубарем,

можно будет на досуге проводить разные забавные состязания. Например, можно посоревноваться, чей кубарь будет дольше вращаться. Можно и усложнить задачу: направить вращающийся кубарь таким образом, чтобы он сбил пластмассовые кегли, выставленные на кон в виде различных фигур. Кегли можно расставить квадратом, кругом, гнездами и т. д. Выбитая с кона кегля приносит игроку очко. Умелому игроку удачно запущенный и направленный кубарь может принести за один ход много очков. Если с кона выбиты кегли, поставленные гнездом, игрок получает три очка и право призового хода.

Можно заставить кубарь не только вращаться, но и двигаться по заранее определенному маршруту. За фантазией у вас дело, конечно, не станет — условия игры можно усложнять бесконечно, а вот хватит ли у вас сноровки и умения выполнять их? В старину «дрессировать» кубари умел любой мальчишка. Так неужели же у нас не получится?

ЧИЖ

Для игры в чижа нужны бита — палка (лучше всего плоская, один конец которой выстругива-

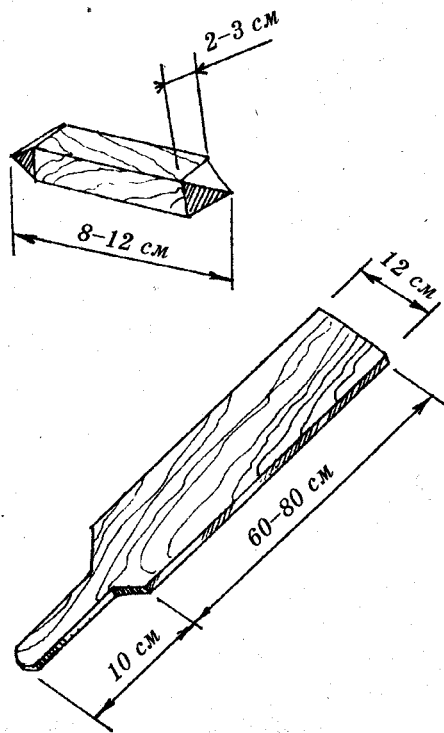
ется в виде лопаточки) — и собственно чиж — маленькая палочка, концы которой заостряются на

манер карандаша или просто косо срезаются. Длина биты 75–80 см. Размеры чижика: длина 10–12 см, толщина 2–2,5 см.

На земле чертится круг, диаметром 60–80 см (или один шаг). Это — город. В двух шагах от круга проводят линию кона, за которой начинается поле — место, куда следует направлять полет чижика.

Водящий становится за линией кона, а метальщик — возле круга. Чижик устанавливается в центре круга заостренным концом в сторону поля.

Ударив битой по острому концу, метальщик отбивает чижика как можно дальше за линию кона.



Задача водящего — поймать чижика или, если это не удалось, попасть чижиком в круг — город — с того места, где он упал на землю. Метальщик в это время имеет право отбивать битой чижика, летящего в город.

Если водящий не попадет в круг, то метальщик снова бьет по чижикю. Метальщик и водящий меняются местами, если:

- 1) водящий поймает чижика;
- 2) чиж, брошенный водящим, ляжет в городе;
- 3) после удара чижик не вылетит из города или ляжет между кругом и линией кона.

Обычно играющие заранее определяют число очков, до которых будет идти игра. Каждый удар по чижю — одно очко. Чижик можно выбивать за линию кона, просто сильно ударив по заостренному концу (1 удар — 1 очко), а можно, ударив потихоньку (1 очко), послать подскочивший в воздух чижик вторым ударом (+1 очко) далеко в поле. Сами понимаете, что второй вариант сложнее и рискованнее (ведь можно промахнуться по подскочившему чижикю, и тогда он останется в городе), но риск, как правило, оправдывается: и дополнительное очко заработано, и чиж улетел дальше.

Иногда договариваются, что водящий, поймав летящего чижика, вместе с правом на удар получает и все очки метальщика.

Если чижик, брошенный водящим в город, будет удачно отбит метальщиком, то очки начисляются уже метальщику — столько,

сколько раз ляжет по длине палка-бита от него до упавшего чижи-ка, при этом сам удар битой по чижику тоже считается за очко.

Впрочем, расстояние можно и не мерить битой, а определить на глаз, сколько раз укладывается в него бита по длине, и сообщить о своем предположении противнику, который соглашается или не соглашается с названным числом. При несогласии спор разрешается измерением, но если при этом оказывается, что метальщик занизил результат против действительного, то остаток расстояния измеряют уже не битой, а чижи-ком. Если же бьющий запросил слишком много, то излишек (тоже

измеренный чижи-ком) вычитают из его счета.

В чижики можно играть командами.

Игроки бьющей команды располагаются у города и по очереди отбивают чижи-ка.

Водящая команда находится за линией кона и ловит или задерживает чижи-ка.

Особенности же командной игры такие:

- если игрок сделал промах или не сумел отбить чижи-ка, брошенного в город, то он передает право на удар следующему игроку своей команды;

- если последний из команды метальщиков сделает промах или



не отобьет чижики, команда идет водить;

— в том случае, если чижики будут пойманы водящим, вся команда метальщиков немедленно уступает город и выходит в поле водить.

Счет очков ведется общий, командный.

Простая, но в то же время увлекательная игра — **ЧИЖИКИ** — доступна для любого возраста, и площадка для игры в нее найдется в любом дворе.

МУХА

Для игры необходимы самые простые приспособления: деревянная бита (в старину ее называли шагалкой или куллкалкой), гибкий еловый кол и сама муха.

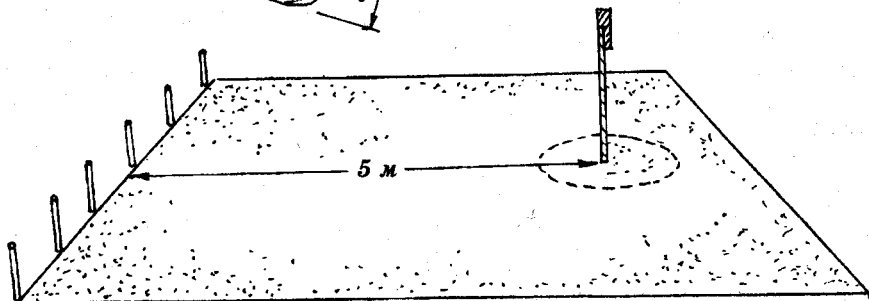
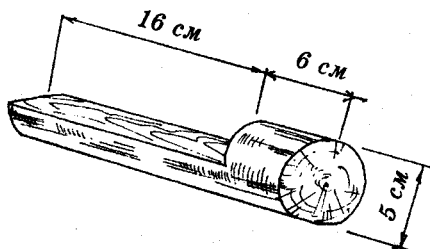
Муху можно сделать из городка (рюхи) длиной 20–22 см и диаметром 5 см. В 6 см от одного конца рюхи делается надпил в 2–3 см, после длинная часть откалывается (см. рисунок). Муху сажа-

ют на кол таким образом, чтобы ее хвостик опускался вниз. Ту сторону кола, к которой прилегает хвостик мухи, лучше сделать плоской, тогда муха крепче сидит на колу и дальше летит после удара.

Вот как описал эту простую, но очень увлекательную игру писатель Валентин Белов в книге очерков о народной эстетике «Лад»:

«На ровном, достаточно обширном лужке вбивался в землю очень гибкий еловый кол. Если на него посадить деревянную «муху» и ударить по его основанию, «муха» летит, и довольно далеко.

Игра начиналась с кувыркания «шагалок». Палку надо было бросить так, чтобы она кувыр-

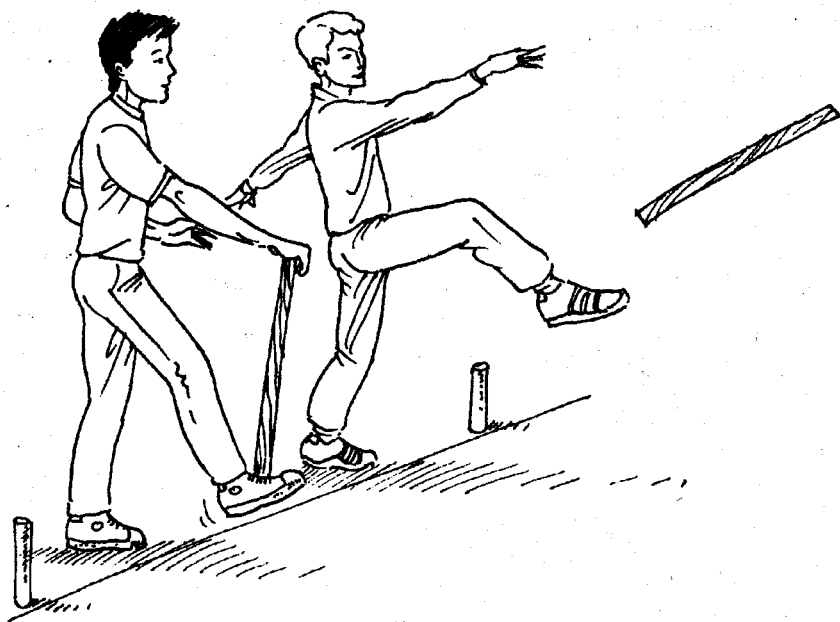


лась («шагала») как можно дальше. Сила здесь иногда просто вредна. Тот, чья «шагалка» оказывалась ближе всех, обязан был водить, бегать за «мухой». Определить водящего можно не только «шаганием» палок, но и бросанием их с ноги — играющие становятся в ряд на коновой черте, прижимают к носку правой ноги конец биты, сильным взмахом ноги посылают биту вперед, стараясь как можно дальше отбросить ее от кона. Игрок, бросивший свою биту ближе других, и обязан водить.

Игроки забивали каждый для себя небольшие тычки (тычи) на одной линии, на расстоянии 4–5 метров от кола. Затем по очереди, стараясь попасть по колу, бросали «шагалки». Если муха летела далеко, игрок успевал сбегать

за своей «шагалкой» и вернуться к защите своей «тычи». Если отбил «муху» недалеко или вообще не попал в кол, то ждал соседнего удара. Если же «муха» падала с кола в специально очерченный круг, игрок должен был водить сам. Меткие удары гоняли водящего часами, до изнеможения. Но вот ударили все, и все неудачно. Бьет последний.

После этого удара все бегут за своими «шагалками». Гонимый, если «муха» осталась на колу, может захватить любую тычку. Если же «муха» летит, надо успеть сбегать за ней и посадить на любую свободную тычку. Владелец тычки имеет право ее сбить. С того места, куда улетела «шагалка», он бьет, и если не сбивает, то начинают гонять его.



Игра совершенно бескомпромиссная, не позволяющая делать скидок на возраст, не допускающая шутовства, не щадящая слабого или неумелого. Заплакать, попросить, чтобы отпустили, считалось самым неестественным,

самым позорным. Надо было выстоять во что бы то ни стало и победить. Бывало, что «муху» переносили и на следующий день. Какую ночь проводил неотыгравшийся мальчишка, вообразить нетрудно».

КЛЕК

Игра в клек чем-то напоминает игру в «муху».

Для игры в клек чертится город — квадрат со сторонами в 50–60 см. Сделав шаг-два от черты города, проводят черту полугорода, еще шаг-два — полукон, потом проводится коновая черта.

Играющих может быть сколько угодно, но лучше, чтобы не замучить водящего, ограничиться десятком человек (игроков).

Водящий, как и в мухе, определяется бросанием бит с ноги. Кто ближе всех бросит, тому и водить.

В центре квадрата-города устанавливают рюху-городок (или иначе — клек).

Бить по клеку начинают с коновой черты. Удар — и клек со свистом улетает. Водящий стремится схватить клек и установить его на прежнее место. Пробившему нужно добежать до биты (у каждого бита своя, и улетает она тоже далеко) и, опередив водящего, ткнуть битой в город и крикнуть: «Клек!» Тогда этот игрок получает право бить с полукона

(естественно, лишь после того, когда пробьют все игроки с кона). Может случиться, что игрок пробил, но промазал по клеку. Ничего страшного. Он остается за коновой чертой и ждет, когда кто-нибудь окажется более удачливым и собьет клек. (Кстати, если клек не улетит, а окажется в пределах города, то игрок, сделавший плохой удар, становится водящим.)

А бывает и другая ситуация: все пробили, а клек стоит себе в городе. В таком случае водящий идет к битам (начинает с самой дальней) и пытается сбить клек с мест, где лежат биты. Чьей битой собьет — тому и водить. Правда, такая ситуация возникает очень редко. Как правило, кто-нибудь да сбивает клек, опережая водящего, добегаает до биты и, схватив ее, успевает «заклеяться» в городе.

Такие умельцы выручают менее расторопных игроков, сбивая клек с полукона, потом с полугорода (а ведь это все ближе к городу!). Самое печальное для водящего, когда такой мастер-начинает бить с черты города: тут уж биты

бросать не надо. Размахнулся, стукнул по клетке — и он летит далеко-далеко... На радость промахнувшимся, которые, конечно же, успевают добежать до своих бит и «заклекаться». Спасает водящего одно обстоятельство: пробив с черты города, игрок зарабатывает очко (оно в будущем даст возможность повторить удар при промахе) и возвращается на коновую черту.

Есть в клетке и такое справедливое правило: если ты дошел до черты полукона или даже до черты города, но промазал при ударе, дожидаясь выручки, а после бить тебе предстоит опять с дальней коновой черты.

И еще. Расстояние до кона от города может быть самым разным, тут все зависит от играющих.

ГОРОДКИ

Эта старинная русская игра привлекает своей удалю, острой борьбой, необходимостью проявлять глазомер, силу.

Для игры в городки требуются биты и сами городки.

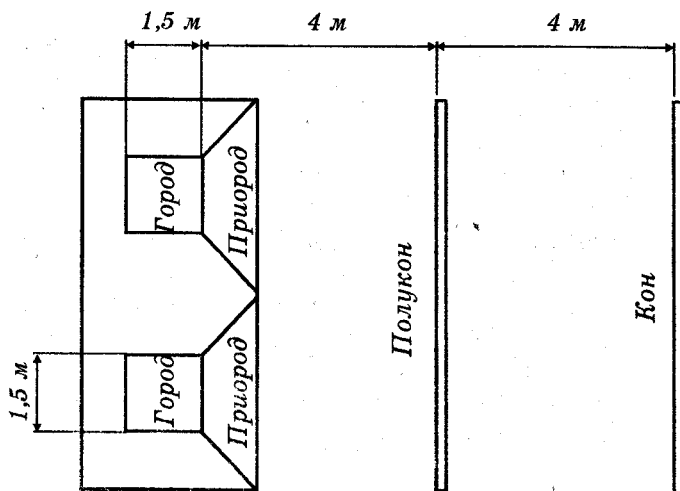
Биты лучше сделать из твердых пород дерева. Длина бит 75–80 см, диаметр 4–5 см. Городки де-

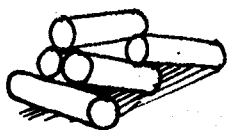
лаются из круглых березовых брусков диаметром 4–5 см и длиной 15 см + 3 см.

Размеры городошной площадки могут быть самыми разнообразными: она может уменьшаться или увеличиваться в зависимости от возраста играющих.

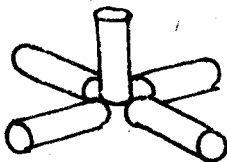
Играть можно один на один или командой на команду.

Из пяти городков, или рюх, строятся 15 фигур (см. рисунок): пушка, звезда, колодец, артиллерия, часовые, пулеметное гнездо, тир, вилка, коленчатый вал, стрела, рак, ракетка, самолет, письмо, серп.

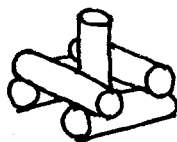




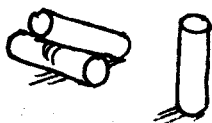
Пушка



Звезда



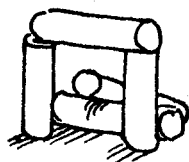
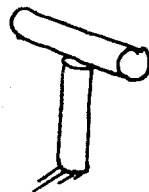
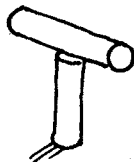
Колодец



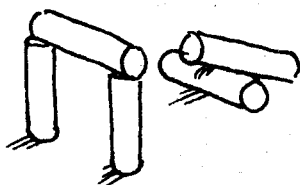
Артиллерия



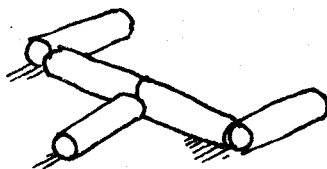
Часовые



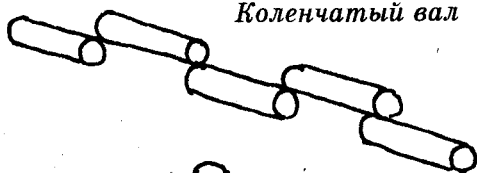
Пулеметное
гнездо



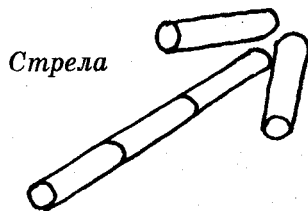
Тир



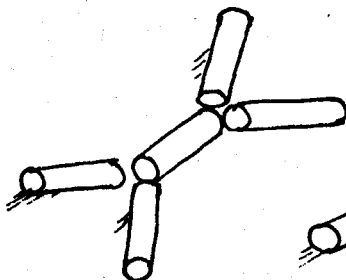
Вилка



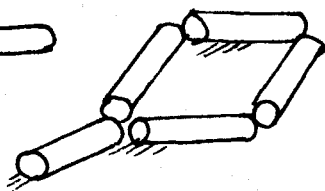
Коленчатый вал



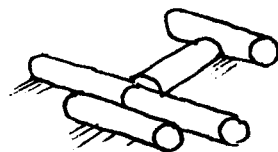
Стрела



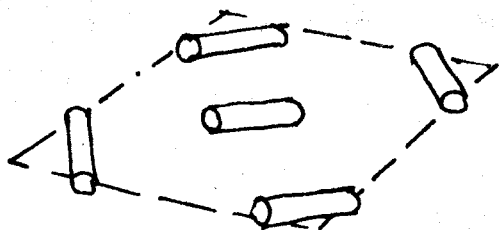
Рак



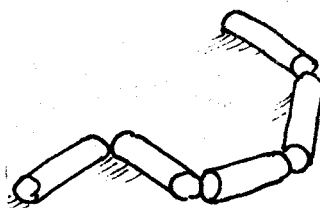
Ракетка



Самолет



Письмо



Серп

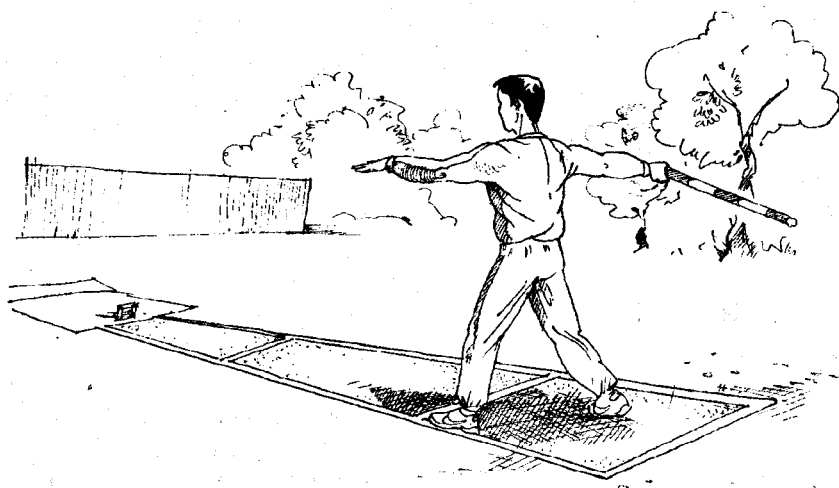
Для ребят младшего возраста разыгрывается 5—6 фигур, для среднего — до 10, а для старшего возраста и тренированных ребят — весь комплект, т. е. 15 фигур.

Команда по жребию получает правый или левый город. Правый город бьет первым. У каждого игрока — две биты. Задача: как можно меньшим количеством ударов выбить из своего города как можно больше фигур. Сначала бьют все игроки одной команды, затем — другой.

Каждый делает по 2 удара. На рисунке пронумерованы городошные фигуры — такова в принци-

пе и очередность их построения для выбивания. Все фигуры (кроме «письма») устанавливают на передней линии города.

В городках каждую новую фигуру выбивают с кона. Например, первый удар первого игрока — мимо. Второй удар — опять промах. Второму игроку повезло больше: с первого удара он выбивает из города одну рюху «пушки». Теперь он уже бьет с полукона — еще 2 рюхи покидают город. Третий игрок (с полукона!) добивает «пушку» одним ударом.



Устанавливается новая фигура — «звезда», и выбивать ее опять начинают с кона.

Самая трудная фигура — «письмо». Она единственная выбивается только с кона, более того — сначала надо выбить «центральный городок». Называется такой удар «распечатыванием письма». Но если одновременно с центральной рюхой будет выбита еще хоть одна рюха, то «письмо» придется «распечатывать» заново.

При игре в городки рюха считается выбитой, если она полностью вышла за боковую или заднюю часть города. Если же осталась на черте или закатилась в пригород, то ее необходимо продолжать выбивать.

Удар городошнику не засчитывается, если он, бросая биты, переступил черту кона или полукона.

В городках счет ведется на очки. Команда, затратившая на все 15 (или 10) фигур наименьшее количество бит, зарабатывает очко. Периодов в игре может быть несколько (и, чтобы не было споров, лучше договариваться об их количестве заранее).

Если вы играете вдвоем, то лучше запастись десятком бит и бросать все десять сначала одному, потом — другому (чтобы не бегать туда-обратно). В некоторых случаях команды обходятся одним городом — все равно ведь бросают биты по очереди. Но лучше все же каждой команде иметь свой кон, полукон, город и после каждого периода обмениваться ими.

В городки играют и летом и зимой.

БАБКИ

Существуют десятки вариантов игры. Но все они подчинены основной задаче: сбить битой бабку, стоящую на линии кона. Бабку (подкопытный сустав ноги домашнего животного) в старину находили, да и сейчас находят среди костей, оставшихся после варки студня. Биту делают из наиболее крупной бабки, которую для веса еще заливают свинцом. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 2–3 метров.

Игра эта старинная. В деревнях, когда начинался массовый забой скота, подростки запасались бабками впрок. В современном варианте костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, выбрав для биты чурку покрупней да потяжелей.

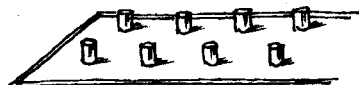
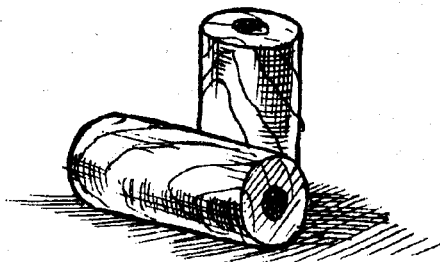
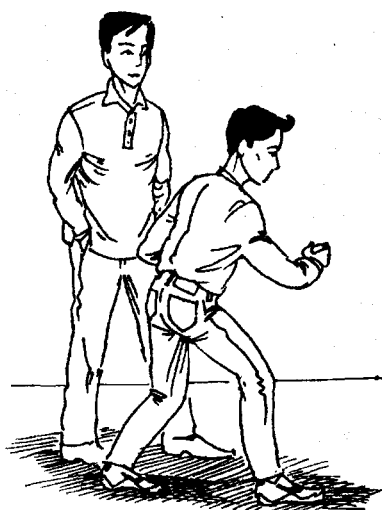
Играющие делятся на две команды, скажем, по 3–4 человека. Перед каждой командой за линией кона в определенном порядке

и последовательности расставляют фигуры: «забор», «гусак» из бабок. Каждая команда стремится сбить поставленные бабки наименьшим количеством бит.

«Забор» ставится вдоль коновой черты, «гусак» — перпендикулярно. Сбивать «забор» можно с любого конца, но не более двух бабок на каждый бросок биты. «Гусак» же необходимо сбивать с

последнего от коновой черты ряда. Если битой бабки выбиты не подряд или сбито более двух бабок, все фигуры восстанавливаются вновь.

Усложняя игру, бьют по кону из различных положений — стоя, с колена, боком и т. д. Можно разнообразить и расстановку бабок — поставить их в круг, ромбом, квадратом и т. д.



ЗАРУБЕЖНЫЕ СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

Освежив в своей памяти старинные игры отечественного происхождения, признаемся теперь в своей слабости к «импортным» развлечениям — новым играм зарубежного происхождения.

Тем более что экспансия западной игры, начавшаяся в те годы, когда английский футбол завоевал наши родные дворы и поляны, не прекращается и до сих пор.

И, пожалуй, это единственный вид экспансии, противиться которому не стоит. Футбол, волейбол, баскетбол — эти игры уже стали неотъемлемой частью нашей жизни. В последние десятилетия все большее распространение получают у нас гандбол, регби, бейсбол, гольф, американский футбол и т. д. и т. п. Что ж, добро пожаловать!

БЕЙСБОЛ

Спортивная командная игра с мячом и битой — бейсбол — в чем-то похожа на русскую лапту. По спортивным и игровым площадкам мира (США, Канада, Куба, Япония, Австралия и т. д.) бейсбол начал распространяться с начала XIX века. В Международной федерации бейсбола состоит более 30 стран. Существует упрощенный вариант этой игры — софтбол, и еще одна разновидность ее — крикет.

Игровая площадка для бейсбола имеет вид сектора круга, ради-

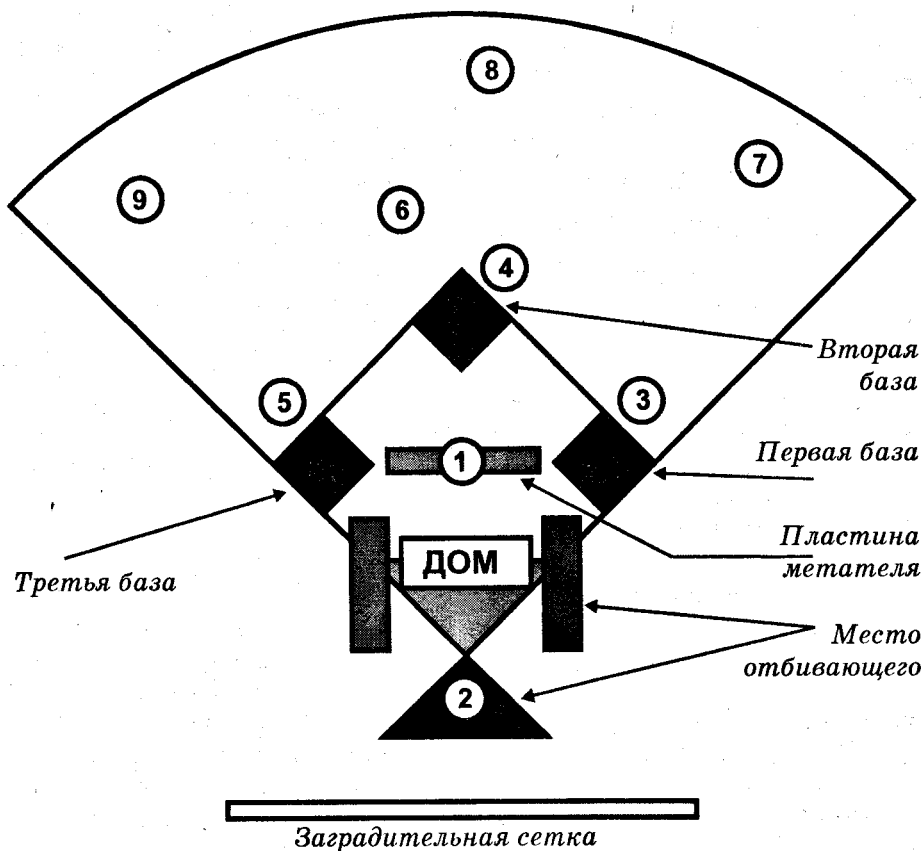
усы которого составляют прямой угол. В сектор вписан квадрат, по углам которого располагаются базы — четыре резиновые пластины или матерчатые подушки с опилками (по-английски *base* — база, *ball* — мяч). Четвертая база, расположенная в углу сектора, называется «домом». Слева и справа от него вычерчены прямоугольники длиной 1,83 м и шириной 0,2 м, а за ними — равнобедренный треугольник, вершина которого соприкасается с вершиной угла сектора.

В центре квадрата отмечено место подачи в виде вытянутого прямоугольника. Разметка игровой площадки изображена на рисунке.

В бейсбол играют резиновым (или кожаным) слоеным мячом диаметром около 7 см и весом 140–170 г. Можно использовать также мяч для хоккея на траве. Биту вытячивают из дерева твердых пород. Все игроки оснащены перчатками-ловушками. Судья и кетчер защищены специальной амуницией: маской, нагрудником-панцирем, щитками. Весь инвентарь можно изгото-

вить самостоятельно. Но, конечно, для спортивных состязаний лучше иметь экипировку фабричного изготовления. В США, где бейсбол стал поистине национальным видом спорта, ее производством занимаются самые известные фирмы, одевающие не только команды, но и болельщиков. Эта игра даже породила своеобразную моду, которую подхватила молодежь: кепки-бейсболки, фуфайки, куртки с эмблемами бейсбольных клубов и пр.

Однако вернемся к игре. Чтобы мяч в случае промаха не уле-



тел за пределы поля, оно ограждается сеткой.

Играют, как правило, две команды по 9 человек в каждой. По жребию одна из команд (назовем ее водящей, защищающейся) выходит на поле в полном составе. Один игрок с мячом в руках (1 — питчер) располагается в центре квадрата; другой, в защитной экипировке (2 — кетчер), занимает место в треугольнике; три игрока (3, 4, 5 — бейсмены) стерегут базы; им помогает свободный игрок (6 — шортстоп); остальные игроки (7, 8, 9 — фильдеры) держатся справа, слева и по центру поля. Все игроки, кроме питчера и кетчера, в ходе игры могут свободно перемещаться по площадке. Против них выступает лишь один противник, который с битой в руках занимает место рядом с «домом» в одном из прямоугольников. Его партнеры в игре пока не участвуют.

Суть бейсбола заключается в сражении за базы. Одна команда берет их штурмом, другая — обороняется. Происходит это следующим образом. Главное действующее лицо в игре — питчер. От его ловкости и сноровки во многом зависит успех команды. Он должен так сильно и хитро бросить мяч своему партнеру-кетчеру, чтобы противник (отбивающий) не сумел битой перехватить его. Судья, стоящий за кетчером, внимательно следит за подачей: мяч должен лететь на определенной высоте — не выше локтя и не ниже колена отбивающего.

Если правило нарушено, судья фиксирует ошибку. Четыре нарушения — и подающий беспрепятственно занимает первую базу. Самому отбивающему разрешается один-два промаха, в этом случае ошибка ему не засчитывается. Но после третьего промаха отбивающий отправляется в аут, то есть выбывает из игры. Обычно в состязаниях опытных соперников такое бывает редко.

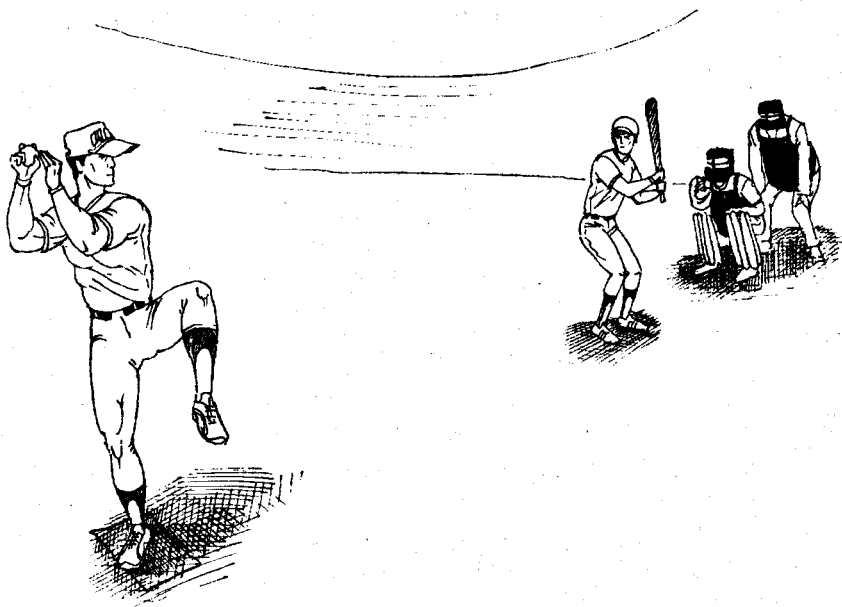
Итак, игрок атакующей команды, пусть не с первой попытки, но все же отбивает мяч в поле. Потом, бросив биту, он пытается как можно быстрее бежать все базы и вернуться в «дом». Такой рейд по тылам противника приносит его команде 1 очко. Водящие стараются перехватить соперника. Самое простое — не дать мячу опуститься на землю и поймать его на лету. Тогда перебегавший автоматически выбывает из игры. Если же «свечу» поймать не удалось, водящие стараются побыстрее подобрать приземлившийся мяч и добежать с ним до базы раньше, чем там окажется отбивающий. Можно поступить и по-другому: осалить отбивающего зажатым в руке мячом. Такой вариант выгоднее: ведь после касания соперник отправляется в аут. Ну а если мяч отбит недалеко? В этом случае отбивающий, как правило, успевает добежать только до первой базы. Увидев, что соперники подобрали мяч и переправили одному из сторожей, он остается на базе и дожидается следующего удара, который выполня-

ет его товарищ по команде (очередность устанавливается до игры). Как только мяч опять оказывается в воздухе, первый игрок продолжает движение по базам квадрата (на каждой из них разрешается находиться только одному человеку), а на его место устремляется партнер, только что выполнивший удар. В разгар игры в атаке одновременно находятся три-четыре спортсмена. Считанные секунды отводятся водящим на то, чтобы определить, кого из соперников в данный момент вывести из игры.

Следует особо остановиться на роли бейсбольного вратаря — кетчера. Вследствие его промахов ситуация в игре может резко измениться. Напомним: он ловит брошенный питчером мяч и возвращает его партнерам в поле.

Пока кетчер бежит за улетевшим мячом, соперники беспрепятственно перебегают от базы к базе и набирают выигрышные очки. Вот почему кетчерами обычно назначают самых опытных, стойких и сноровистых бойцов.

Теперь — о регламенте матча. Он состоит из 9 таймов — иннингов. В каждом из них соперники поочередно играют и в нападении, и в обороне. Партия заканчивается, если три игрока атакующей команды выбывают из игры. В этом случае команды меняются ролями. Выигрывает матч команда, набравшая больше очков. Если в девяти иннингах победитель не определился, назначается десятый, одиннадцатый иннинг и т. д. до победы одной из команд. В этом заключается суть бейсбола.



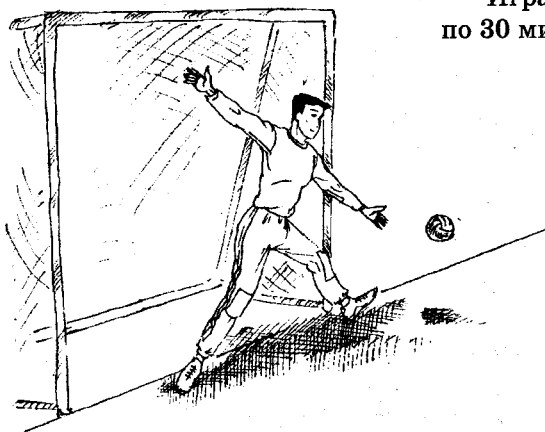
ГАНДБОЛ

Объясняя суть этой игры не посвященным, обычно говорят: «Это тот же футбол, только играют в него руками». Действительно, в переводе с английского *hand* означает рука, а *ball* — мяч. Сочетая в себе элементы футбола и баскетбола, но существенно отличаясь от этих ставших для нас привычными игр, гандбол отличается своеобразием и особой привлекательностью. Он очень динамичен, требует от игроков математической точности и в то же время совершенно непредсказуем в смысле игровых ситуаций. Игровое поле для игры в гандбол представляет собой площадку 40 м длиной и 20 м шириной. Поле размечено линиями на зоны. У ворот расположена шестиметровая зона вратаря, в которой может находиться толь-

ко один вратарь. На нее можно «посагать» с воздуха, забрасывая туда мяч, но ступать туда ногами игрокам запрещается. Вторая зона — 7-метровая линия штрафного броска (гандбольного пенальти). Третья — 9-метровая зона свободных бросков. В гандбольной команде на площадке находятся семь игроков: вратарь и шесть полевых игроков. Задача участников игры: забить как можно больше голов в ворота противника и постараться не пропустить голы в свои ворота.

В гандбол играют кожаным мячом с диаметром 200–400 мм (для женских и мужских команд используются мячи разной величины), весом 350–500 г. В отличие от баскетбола в гандболе игрок может сделать не два, а три шага, закончив вести мяч ударами о землю.

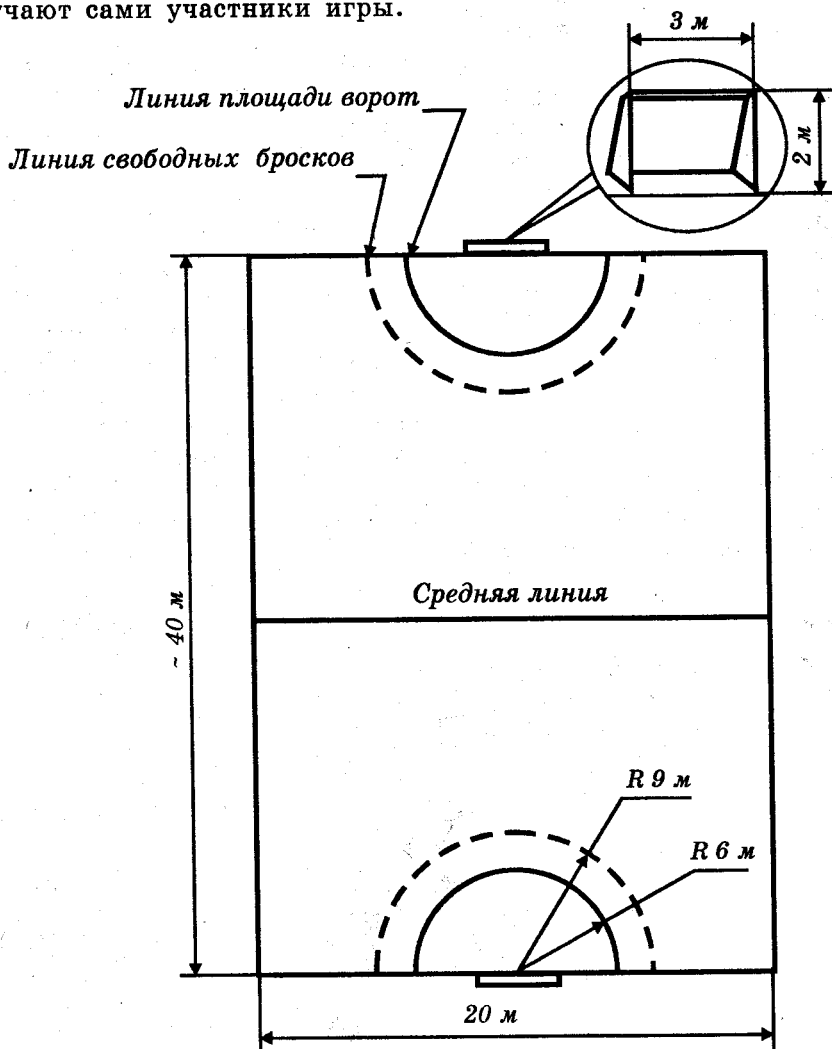
Игра состоит из двух таймов по 30 минут «грязного» времени,



с перерывом в 5–10 минут. Остановить игру имеет право только судья на поле. Нарушители правил строго наказываются: за грубую игру игроку делается предупреждение — «желтая» карточка; за вторичное нарушение следует двухминутное удаление.

Игра эта очень зрелищна. Но гораздо большее удовольствие получают сами участники игры.

Простота правил и незамысловатость спортивной амуниции в сочетании с динамичностью и увлекательностью делают гандбол все более популярным не только на Западе, где эта игра издавна пользуется всеобщей любовью, но и в нашей стране.



КЕГЛИ

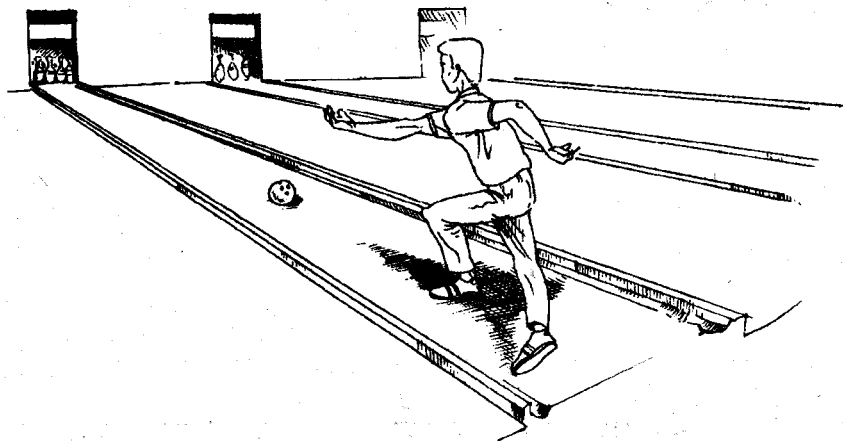
Поистине, о кеглях можно сказать: «Немецкая игра с английским акцентом». Обычно эту игру называют «Английские кегли», но зародилась она в Германии еще в XVII веке и название свое получила от немецкого слова *kagel* — конус.

Международная федерация кегельного спорта, основанная в 1952 году, включила в себя более 50 стран, и ряды ее неуклонно расширяются. Нашим соотечественникам до последнего времени эта игра не была известна, хотя на Западе кегельбаны — одни из самых популярных и престижных мест для проведения досуга. Сейчас клубы-кегельбаны стали появляться и у нас.

Цель игры — сбить наименьшим количеством шаров, пускаемых руками, наибольшее количе-

ство фигур-кеглей, установленных на площадке в определенном порядке. «Английские кегли» несколько отличаются от традиционной немецкой игры.

Если игра идет не в кегельбане (специальном павильоне), а на площадке, то размеры последней должны быть 10х12 метров. Площадку окружает канавка шириной 20 см и глубиной 10 см. Открытый кегельбан разделен на два участка: с одного производят броски, на другой расположен целевой шар, в который игроки стараются попасть. Кегли-шары изготавливаются из дерева или искусственного материала. Они сплюснены с двух сторон, центр тяжести в них слегка смещен, что придает своеобразие траектории их полета. Кегли могут быть различного разме-



ра, иметь определенный вес, который регламентируется специальной таблицей. Игроки (2 и больше) производят броски по целевому шару (он может быть из прочного белого фарфора). В игре используют небольшие маты из рогожи или войлока, с которых удобнее производить броски.

Каждый игрок старается бросить свою кеглю поближе к целевому шару и попасть в него, а также передвинуть кеглю противника в менее выгодное положение, то есть подальше от шара и от своей кегли. Исход игры зависит от количества попаданий. Попаданием в одном туре считается каждый бросок, в результате которого кегля игрока падает на землю ближе к шару, чем кегля противника. Если играют двое, то каждый делает по четыре броска. Следовательно, в одном туре игроку может засчитываться несколько попаданий, если несколько его кеглей лежат между целевым шаром и ближайшей кеглей противника.

Игра состоит из нескольких туров (по договоренности). В одном туре каждый игрок делает по четыре броска. Кеглю бросают таким образом, что она часть пути летит и часть (ближнюю к целевому шару) скользит по земле. Перед броском игрок зажимает ладонью одну из плоских сторон кегли и слегка придерживает ее большим пальцем, либо держит ее тремя пальцами. Во время броска можно стоять, сидеть на кор-

точках, или стоять, наклонив корпус вперед.

Основные виды бросков:

Подтащить, получить преимущество. Надо бросить кеглю так, чтобы она оказалась как можно ближе к целевому шару; главное — ближе, чем кегля противника.

Сдвинуть кеглю противника. Надо попасть в кеглю противника так, чтобы она сместилась с выигрышной позиции.

Охранный. В результате этого броска кегля должна преградить кегле противника путь к целевому шару или защитить кеглю товарища от броска соперника.

Остаться на месте. Броском кегли выбить кеглю противника таким образом, чтобы своя осталась на прежнем месте.

Прогнать противника. Сильным броском оттолкнуть кеглю противника как можно дальше.

Рикошетом. Бросить кеглю таким образом, чтобы она ударилась о другую и, изменив направление полета, оказалась в выгодном положении.

Тащить волоком. Кеглю бросают так, чтобы она попала в целевой шар, а тот переместился как можно ближе к кегле товарища по команде.

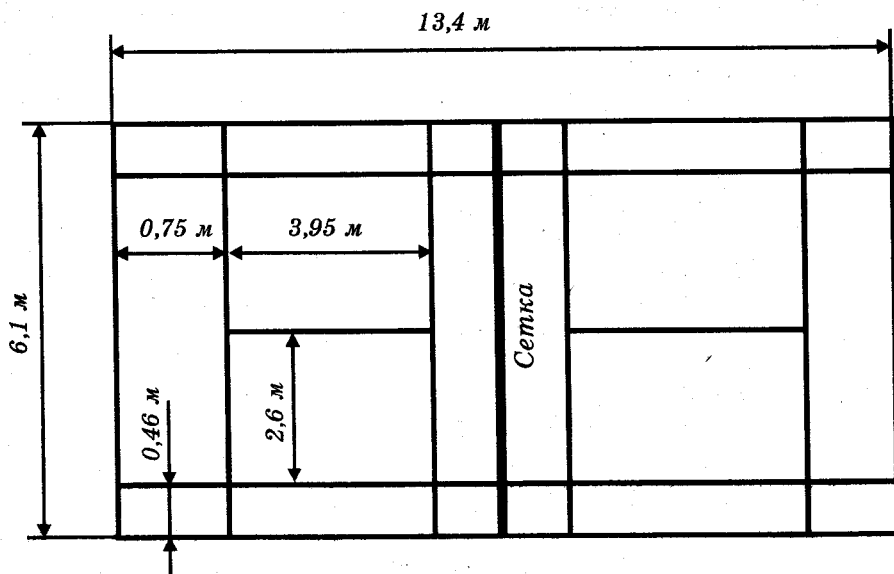
БАДМИНТОН

Бадминтон — древняя игра, установить точное место ее рождения практически невозможно. В Индии она была известна с незапамятных времен, в Китае она получила название «Пернатый мяч». Официальные правила для соревнований по бадминтону были опубликованы еще в 1873 году. С тех пор регулярно проводятся национальные соревнования на первенство разных стран, чемпионаты мира и континентов по этой увлекательной и элегантной игре. Международная федерация бадминтона объединяет более 60 стран. Бывший СССР тоже вошел в нее одним из первых. Игра эта получила большое распростране-

ние на территории нашей страны. Название же игры происходит от названия английского города Бадминтон.

О сути игры представление имеют почти все: игроки поочередно отбивают волан (с пластмассовым или перьевым стабилизатором) через сетку на другую сторону площадки ударами с лета, не давая ему удариться о землю. Цель — приземлить волан на стороне соперника, чтобы ему засчиталось проигрышное очко.

Игра начинается с подачи. Перед началом игры жребием определяют, кому подавать первым. Подающий и принимающий занимают игровые поля подачи,

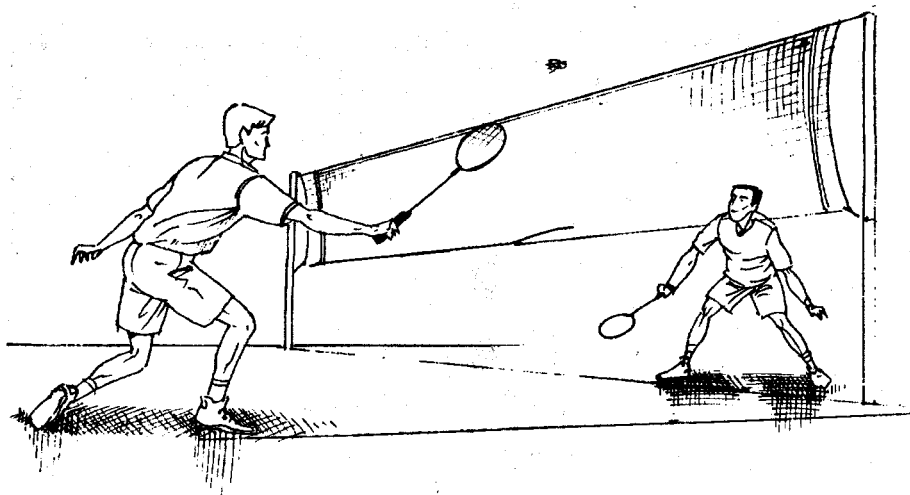


то есть становятся по диагонали игрового поля. При подаче волан свободно выпускают из пальцев навстречу движению ракетки и ударом отправляют его на сторону противника. В процессе игры бадминтонист стремится отразить летящий волан таким образом, чтобы соперник не успел сделать ответный удар. Выполняя удар сбоку, целесообразно выходить на перехват волана, двигаясь по кратчайшей линии. Счет в игре ведут до 15 очков. Женщины, подростки и дети играют до 11 очков. Игра состоит из трех партий. Во второй партии подает игрок, выигравший первую партию.

Длина площадки для игры в бадминтон — 13,4 метра. Ширина зависит от числа играющих. Если игра одиночная, то ширина площадки равна 5,2 м; если же парная — 6,1 метра. Площадка разделена сеткой, подвешенной на высоте 155 см. Играют ракетка-

ми овальной формы, обычно деревянными, весом 144–156 г. Ракетка для бадминтона легче и длиннее теннисной. Мяч для игры можно сделать и самостоятельно — из пробки; диаметр его должен равняться 2,5–3 см. По ободу мяча с помощью тонкой проволоки крепятся гусиные, утиные или куриные перья. Впрочем, в магазинах товаров можно купить воланы промышленного производства, оперенные под углом 120 градусов.

Существует очень много разновидностей игры с воланом. Во Вьетнаме, например, молодежь изобрела следующую модификацию бадминтона: в игре не используют ракетки и сетку, волан подбрасывают любой частью тела, кроме рук, чаще всего — коленками. Победителем считается игрок, дольше всех продержавший волан в воздухе.



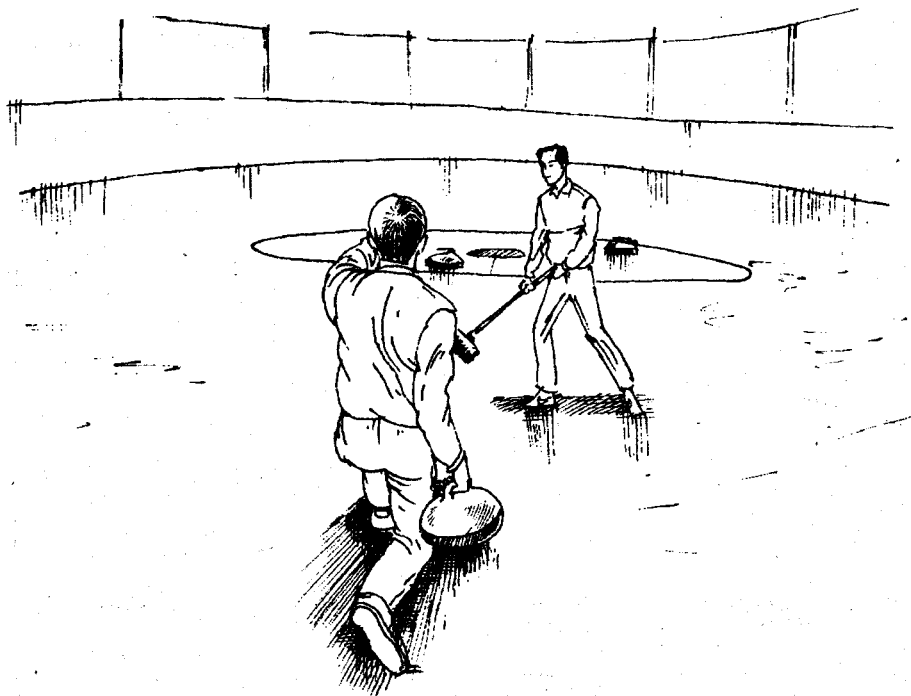
КЕРЛИНГ

Все люди стремятся к новизне, а игроки по натуре — в особенности. Поэтому нелишним будет предложить вашему вниманию игру древнего происхождения, но неизвестную в нашей стране.

Керлинг — старинная шотландская игра. Фактическим ее создателем был Королевский клуб керлинга Каледонии (Шотландия). Ассоциации керлинга существуют не только в странах, традиционно культивирующих зимние ледовые виды спорта (Канада, США, Швеция, Финляндия и пр.), но и во Франции, Италии, Японии.

Суть этой увлекательной и зрелищной игры заключается в следующем. Игроки соперничающих команд поочередно запускают по гладкому льду биты — двадцатикилограммовые дискообразные камни, снабженные ручкой, стремясь попасть в центр «дома» в конце ледовой полосы, обозначенного четырьмя concentрическими окружностями диаметром от 15 до 182 см. Разметка игрового поля для керлинга показана на рисунке.

В каждую команду входят четыре игрока: «скип», «третий»,



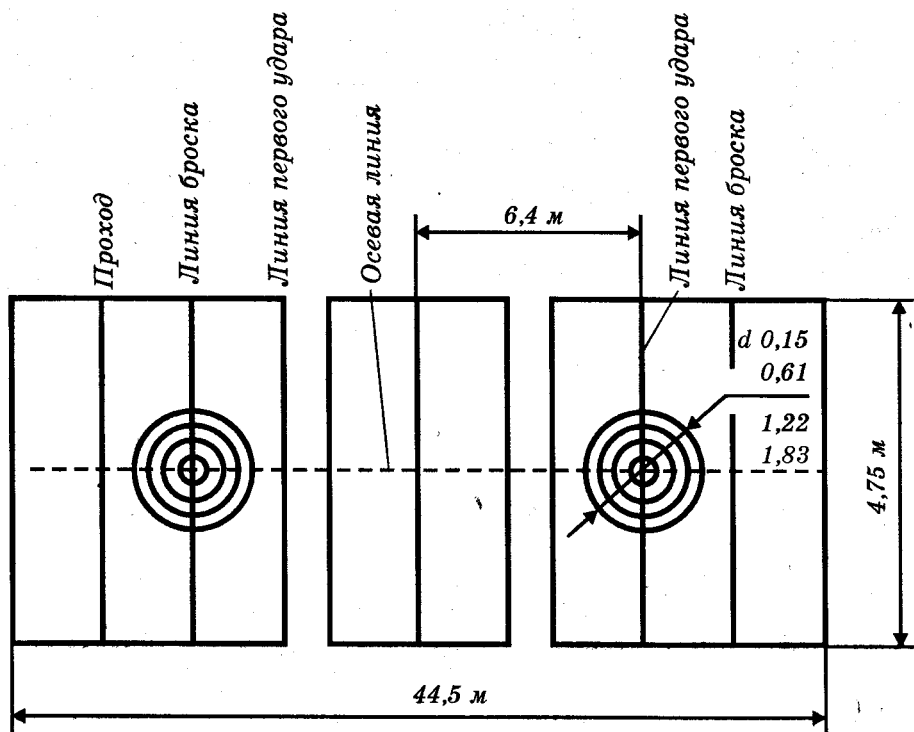
«второй» и «ведущий». Каждый из них в ходе игры выполняет свои обязанности.

Скип — лидер команды, главный ее стратег и тактик. Во время бросков он стоит в «доме», указывая концом метелки, куда именно, с его точки зрения, следует попасть битой.

Каждой команде приносят очки лишь те биты, которые оказались ближе к центру дома, чем бита соперника. Поэтому расставить биты своей команды скип должен таким образом, чтобы удерживать преимущество, помешать противнику сделать успешный бросок или толчком своей биты выкатить из дома биту со-

перника — а это дело далеко не простое. Более того, скип должен постоянно оценивать качество льда и на основании своих наблюдений давать игрокам рекомендации относительно того, каким способом следует бросать камень.

Каждая команда имеет по восемь бит. Каждый игрок бросает по две биты. Команда, начинающая игру, определяется с помощью жребия. Игра происходит в следующей последовательности: начинает ведущий первой команды, потом бросок делает ведущий второй команды; они повторяют броски по очереди; затем в игру вступает «второй», который таким же обра-



зом чередуется со «вторым» команды соперников. «Третий» — помощник скипа, он бросает свои биты предпоследним, а до того времени помогает скипу выбирать тактику игры, а когда биты бросает сам капитан, «третий» держит метлу, указывающую на цель. Скип бросает биты последним.

Свободные игроки занимаются «подметанием»: подметают лед, расчищая трассу движения биты от кусочков льда, затрудняющих скольжение, полируют ледяную поверхность. В процессе подметания игроки не только пытаются обеспечить беспрепятственное продвижение своей биты, но и остановить биту противника, заставить ее выйти за штрафную заднюю линию игровой зоны. Однако это право игроки получают лишь тогда, когда бита соперников пересекает «линию первого удара», проходящую через центр дома; причем «подметать» в этой зоне имеет право только один игрок команды.

Бросают биту со специальной рамки. Ухватив биту за ручку, игрок разгоняется на скользком льду и, оказавшись почти в шпигате, посылает биту в цель, придав ей при необходимости легкое вращение движением кисти. По правилам, игрок обязан отпустить биту до пересечения ближайшей

линии подметания, иначе бросок не засчитывается и бита удаляется из игры.

Столкновение с битой своей команды считается нарушением, такая бита тоже удаляется из игры.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков. После 16 бросков бит партия заканчивается, следующая начинается на другом конце поля.

Биту для керлинга можно изготовить из любого материала, который достаточно хорошо скользит по льду. Диаметр ее 22,19 см, высота до 11,4 см, вес не должен превышать 19,95 кг. Форма биты должна быть такой, чтобы ее основание не соприкасалось со льдом всей плоскостью. Фактически бита касается льда кольцевым выступом шириной 3 см.

Керлинг — это игра, требующая от игрока большого мастерства. Она развивает человека физически и совершенствует такие качества, как меткость, ловкость и сообразительность. Это игра джентльменов, в которую играют для того, чтобы выиграть, а не для того, чтобы унижить соперников. По негласным правилам игры игрок, допустивший нарушение, должен первым предать огласке свой промах.

ЗАРУБЕЖНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ЧИНЛОП

Этой игрой увлекаются мальчики и юноши в Камбодже, Бирме, на Цейлоне. Она наверняка понравится и нашему подрастающему поколению. А может (где наша не пропадала!) и папы отважатся выйти на спортплощадку, чтобы показать своим сыновьям, что они способны не только читать нотации да смотреть футбол по телевизору.

На волейбольной площадке чертятся два концентрических круга: большой, диаметром 10–15 метров, и второй, диаметром 5–7 метров. Начертить круги нужно таким образом, чтобы волейбольная сетка делила их пополам.

С каждой стороны сетки размещаются по шесть игроков. Игроки играют волейболом, который, как обычно, перебрасывают через сетку, но подача и пасовка мяча идет способом «чинлоп»: игрок принимает и отдает мяч, подбрасывая его то плечом, то ногой, то головой. Перед тем, как отдать мяч, он может подкинуть

его таким образом не более шести раз (не увлекаясь стараниями развлечь возможных зрителей).

Счет в игре ведется как в волейболе. После того, как одна из команд наберет пятнадцать очков, партия заканчивается.

Основные правила игры:

Если при подаче и в ходе игры мяч попадает в малый круг на стороне противника, команде начисляются два очка; если мяч попадает в большой круг — одно очко; если мяч упал за большой круг, команда теряет подачу — это аут.

Обычно играют двенадцать человек, но могут играть и десять, и восемь — тогда численность команд составляет пять или четыре человека.

Мяч в игру подается с границы большого круга, с любой точки окружности. Игроки размещаются по всему полю большого круга.

Подающий может не посылать мяч сразу за сетку, а, подбро-

сив, послать его головой, плечом, ногой любому своему игроку, который, в свою очередь, может таким же способом сделать пас другому своему товарищу — и мяч летит за сетку неожиданно для противника.

Но в этом случае следует строго соблюдать два правила:

1) игрок, получивший мяч, может подбросить его не более шести раз;

2) игроки одной команды могут сделать не более трех пасов подряд на своей стороне площадки.

Команда, уронившая мяч, теряет подачу и получает штрафное очко.

ЧОКИТ-ХТОМА

Это вид спортивных состязаний, распространенный в Грузии. Он стал национальным видом спорта. Преодоление ручьев, заборов и прочих естественных препятствий является полезным физическим упражнением и просто увлекательной игрой. Хотите попробовать?

Для игры-состязания «Чокит-хтома» нужен упругий шест длиной 2–3 метра. Необходимо начер-

тить линию старта, от которой игроки начнут совершать прыжки. Перед прыжком игрок становится таким образом, чтобы конец его шеста упирался в линию старта. Сам он отходит на шаг-полтора от стартовой линии.

Левой ладонью игрок придерживает шест снизу, правой обхватывает сверху и переносит тяжесть тела на правую руку. Подпрыгнув,



он выбрасывает ноги вперед, стараясь прыгнуть как можно дальше. Перед игрой участники договариваются о том, сколько прыжков может сделать каждый.

Победителем считается тот игрок, который преодолеет наибольшее расстояние за определенное количество прыжков.

ЧУТ-ЧУТ

В эту игру играют в Молдавии. Играющие становятся в ряд у стартовой линии, держа в руках по палке длиной 60–70 см, с утолщением на одном конце. По сигналу все бросают палки как можно дальше. Игрок, бросивший ближе всех, должен быстро собрать все палки и принести их на линию старта. При этом он, не переводя дыхания, должен постоянно повторять: «Чут-чут, чут-чут». Если ему это не удастся, он выбывает из игры, а если удастся — игра продолжается.

Игроку, которого три раза подряд постигла неудача, завязывают глаза и до его спины дотрагиваются концом палки. Он должен угадать, толстым или тонким концом палки к нему прикоснулись. Если угадает — игра начинается сначала; если нет — игроки бросают свои палки в разные стороны как можно дальше, а неудачник должен их собрать. Но в игре после этого он уже не участвует.

Естественно, победителем окажется тот игрок, которому ни разу не пришлось собирать палки.

ЫСТАНГА

В основе этой якутской игры лежат прыжки. «Ыстанга», как и многие другие игры разных народов, о которых мы рассказали, является национальным видом спорта.

«Ыстанга» в переводе значит «шаг скачущего оленя» — иными словами, прыжок в длину без разбега, с одной ноги на другую.

В Якутии состязания в прыжках «Ыстанга» проводятся на

спортивной площадке, стадионе или ровной поляне. Длина каждого прыжка (он называется «туос») отмечается полоской бересты. Одиннадцать полосок — и программа выполнена.

После того, как на землю ляжет последняя полоска, нужно измерить общую длину прыжков.

Такую игру-состязание можно проводить и во дворе. Отметьте линию старта, с которой игроки

сделают первый шаг-прыжок. Перед началом игры нужно условиться, с какой ноги вы будете начинать — с правой или с левой, и какое количество прыжков будете выполнять. Отметьте мелом

место, где первый участник соревнований приземлится после последнего прыжка, и поставьте там финишный флажок. Победит игрок, чей финишный флажок окажется дальше всех.

ЯЛЫГА-ТАУСМАК

Знаете, как переводится название этой игры с туркменского? — «Достань платок». Вот теперь вы уже наверняка догадались, в чем заключается суть игры.

Платок подвешивается на веревке таким образом, чтобы его можно было поднимать выше и выше. Победителем в этой игре считается тот, кто сможет под-

прыгнуть выше всех, чтобы снять платок с веревки.

В Туркестане эта игра включена в программу соревнований по легкой атлетике. Но наибольшее удовольствие она доставит участникам, если затеять ее во дворе или за городом, на пикнике, взяв платок с головы самой симпатичной девушки.

ДИАБОЛО

Диаболо (двойной) — атрибут старинной игры, представляющий собой сдвоенные шарики или сдвоенные конусы. Два конуса соединяются остриями и образуют как бы катушку. Этот предмет носили в сумках с учебниками гимназистки. Их старшие братья тоже нередко баловались этой игрой, чтобы доказать девочкам превосходство мужчин в ловкости.

Итак, играющий держит в руках две палочки длиной 60–70 см. Палочки соединены шнурком,

длина которого 1 метр. На этот шнурок кладут катушку-диаболо и, перекатывая ее по шнурку, придают ей вращательное движение, после чего палочки резким рывком раздвигают в стороны — и катушка взлетает вверх.

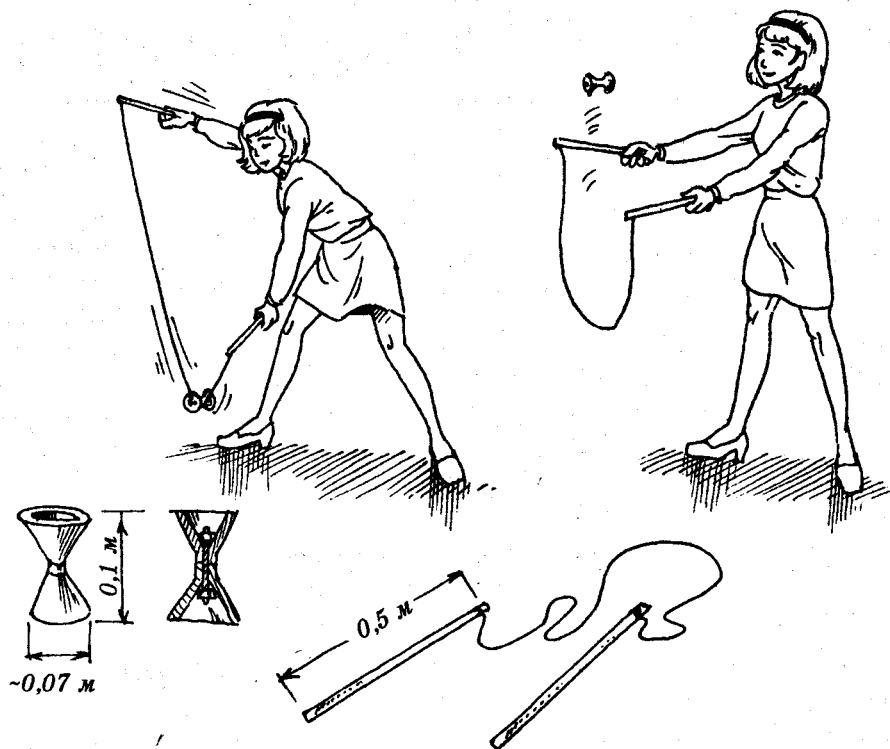
Задача играющего: снова поймать, посадить на шнурок вращающуюся катушку и снова подбросить ее вверх.

Опытные игроки в диаболо ухитрялись не только ловить катушку на свой шнур, но и перебрасывать ее на шнуры друг другу,

меняться вращающимися катушками, придавать их полету самое неожиданное направление.

Самостоятельно изготовить диаволо совсем несложно. А условия игры в диаволо придумать еще легче. Если в вашей компа-

нии окажется два-три комплекта для игры в диаволо, можно будет провести состязание, командную игру, состоящую в перебрасывании катушек друг другу через линию, разделяющую площадку пополам. Попробуйте!



ЖОКАРИ

Существует множество различных игр с ракетками — в каждой стране свои. «Жокари» родилась у басков — народа, живущего на севере Испании. Оттуда игра перекочевала на юг Франции и в Пор-

тугалию, а в наше время получила широкое распространение в странах Латинской Америки.

В «Жокари» можно играть и на улице, и в помещении. Для этой игры не требуется большая пло-

площадка: ширина ее может быть всего 4—5 м, а длина должна быть в полтора раза больше ширины.

Поперечная линия разделяет площадку пополам, на две зоны — первую и вторую. Первая зона — игровая, вторая служит коном. Именно туда, за линию кона играющие должны посылать мяч, прикрепленный к длинному резиновому шнуру. Попадание мяча за линию кона приносит игроку очко.

Кроме того, площадку разделяет пополам еще и продольная линия. В результате каждый игрок имеет свое игровое поле, в пределах которого он может передвигаться в любом направлении, отбивая и перехватывая мяч на лету или после отскока.

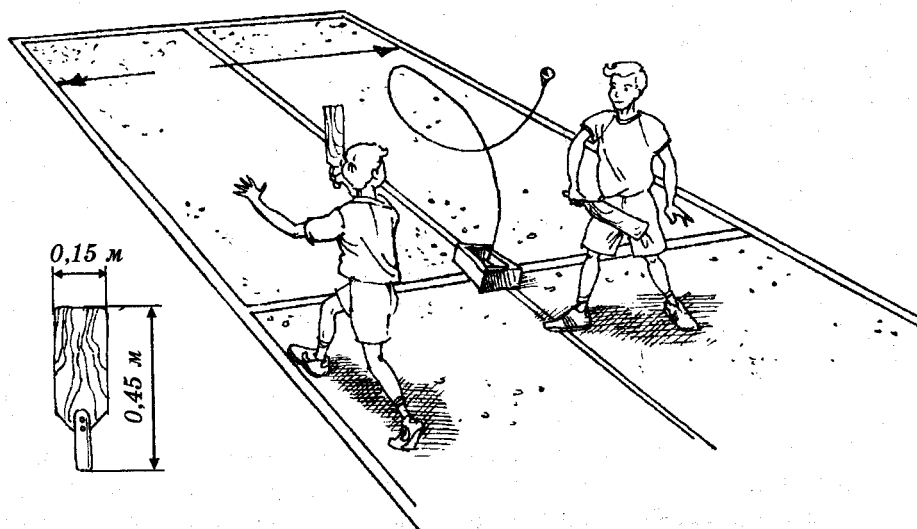
Инвентарем для «Жокари» является деревянный ящик, к которому привязывается тонкий резиновый шнур с мячом на конце.

Кроме того, ящик служит местом хранения мяча и запасного резинового шнура.

Мячик для игры должен обладать хорошей прыгучестью и иметь диаметр примерно 60 мм. Резиновый шнур, на котором он крепится к ящику, должен хорошо растягиваться и иметь толщину не более 1 мм. Игрок в «Жокари» вооружается деревянной ракеткой-лопаткой. Длина ракетки 45 см, ширина 13—18 см. Согласно правилам, вес ее должен быть 285—310 г.

Правила игры:

Право начинать игру устанавливается с помощью жребия. Игрок, начинающий игру, поднимает одной рукой мяч, соединенный резиновым шнуром с ящиком, который стоит на пересечении поперечной и продольной линий, то есть в центре площадки. В дру-



гой руке он держит свою ракетку и объявляет: «Жо!» Таким образом он сообщает о своей готовности приступить к игре. И только после того, как соперник ответит: «Кари!» (что значит «готов принять мяч»), он может начинать.

Начинающий игру с силой ударяет мяч о землю, а когда он отскакивает, бьет по нему ракеткой, направляя его за линию кона. Ударившись о землю за линией кона, мяч на резиновом шнуре возвращается обратно в первую зону. Теперь право на удар получает соперник. Он должен выполнить удар, либо перехватив мяч на лету, либо после первого отскока мяча от земли. Удары по мячу, привязанному резинкой к ящику, следуют один за другим до тех пор, пока один из игроков не до-

пустит ошибку. Ошибками считаются:

а) удар по мячу не в свою очередь;

б) удар, произведенный после двух отскоков мяча от земли.

Каждая ошибка приносит сопернику очко и право подачи.

Игроки имеют право отбивать мяч на лету до того, как он пересечет линию кона, то есть мешать сопернику посылать мяч во вторую зону, однако в ходе игры заступать за линию кона нельзя. Игрок, допустивший такую ошибку, теряет очко и право подачи.

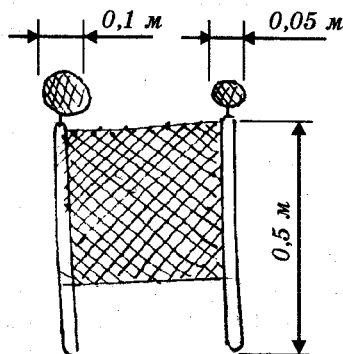
Количество очков, которое нужно набрать в каждой партии, оговаривается заранее. Но можно играть и на время. Тогда победителем становится игрок, набравший больше очков за установленное время.

ИРЛАНДСКОЕ БИЛЬБОКЕ

Бильбоке — остро отточенная палочка, к которой на шнуре привязан шарик с отверстием. Бильбоке нетрудно изготовить самостоятельно. Для игры требуются не сложные приспособления.

Между двумя палочками длиной 40–50 см крепится сетка или легкая ткань примерно в 10 см от верхних концов палочек, которые служат ручками. На нижних концах палочек укреплены проволочные кольца диаметром 5 и 10 см. В каждом кольце крепится мешо-

чек из ткани или сетки, напоминающий бильярдную лузу.

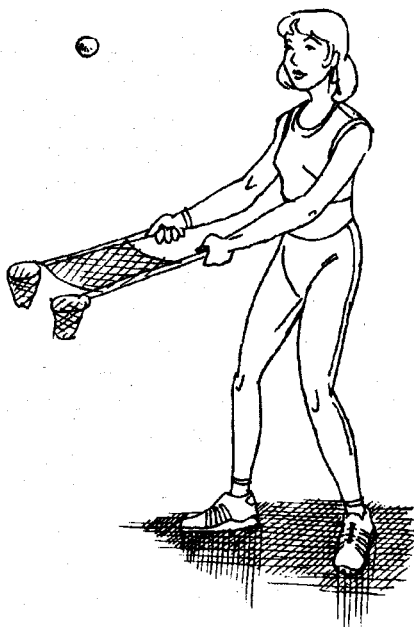


Описание игры:

Шарик или мячик кладут в середину сложенной пополам сетки. Игрок держит этот снаряд за ручки. Резким движением он разводит палочки в стороны, натягивая сетку, и шарик взлетает вверх. Вот тут-то его и надо поймать либо в сетку, либо в лузу. Если шарик пойман в сетку, игрок получает 1 очко; если в лузу большего кольца — 2 очка; если в лузу меньшего — 3 очка.

В случае промаха игрок передает снаряд следующему. Тот тоже играет до первого промаха. Игра идет до заранее оговоренного количества очков. Игрок, набравший первым нужное количество очков, считается победителем.

Можно играть и так: каждый игрок получает право на 10 под-



брасываний мячика. Игрок, набравший больше очков за 10 подбрасываний, побеждает.

НОРВЕЖСКАЯ БОРЬБА

Это игра, в которой можно помериться силой, очень распространена среди мальчиков Норвегии. В одной книге, рассказывающей о быте норвежских детей, об этой игре можно прочесть следующее: «В Норвегии каждый школьник носит с собой две палочки (толщиной 2–2,5 см, длиной 17–20 см). При встрече двух приятелей один из них вынимает палочки и постукивает ими одна о другую. Это означает вызов противнику. Если вызов принят, другой мальчуган

тоже вынимает свои палочки и постукивает ими. Затем они выбирают любую пару палочек, обхватывают их ладонями и по сигналу начинают вырывать палочки друг у друга, не прибегая к помощи ног. По окончании борьбы они вновь постукивают палочками и расходятся».

Почему бы и нашим школьникам не поиграть в такую игру?

«Норвежские палочки» мало чем отличаются от наших городков. Так что, если у вас есть го-

родки, вы с успехом можете использовать их для «Норвежской борьбы».

Похожая игра есть и у мальчиков Эстонии, только при борьбе они используют одну палочку и подлиннее. Правила борьбы очень простые: каждый крепко держит в руке свой конец палочки, соперники поворачивают палочку то вправо, то влево и внезапно дергают на себя. Побеждает тот, кому

удается вырвать палочку из руки соперника. Игру можно проводить и по более сложным правилам. На земле чертится круг диаметром 1,5–2 м. Оба противника становятся в него, берутся за палку и стараются повернуть ее таким образом, чтобы вынудить противника либо отпустить ее, либо заступить за пределы круга. Заступивший за черту круга хотя бы одной ногой считается побежденным.

КВАЧ

«Квачом» на Украине называют помазок для смазывания сковородки салом. Такое же название носит детская игра, родственная русским салкам и пятнашкам.

Самая распространенная разновидность квача — это игра, в которой водящий салит игроков не-

большим мячиком или туго скрученной vareжкой (перчаткой).

Игроки разбегаются по площадке. Водящий бежит с мячиком и бросает его в игроков, стараясь кого-нибудь осалить. Игра развивает координацию движений, быстроту и ловкость.

МОНЕТНЫЙ ДВОР

В эту игру любят играть дети и взрослые в некоторых странах Азии и Африки. В землю вбивается полуметровая палка, на нее кладется монета или металлический кружочек. Вокруг палки чертится круг диаметром 1 м. Участники игры становятся в 2 метрах от палки и по очереди стараются сбить монету другой монетой. Однако только сбить монету недоста-

точно: она должна упасть на землю за пределами очерченного круга. Игрок, которому удастся сделать это, получает 1 очко. После 10 (20) туров игры очки подсчитываются. Победителем считается игрок, набравший большее количество очков.

Попробуйте и убедитесь: эта игра развивает ловкость, глазомер, меткость.

РЕБАНЭ

Название этой эстонской игры в переводе значит «лисичка».

Участники игры образуют тройку из двух ловцов и одной лисички. В руках у ловцов шарф длиной 3–4 м (шарф можно заменить веревкой). Ловцы связывают концы шарфа, и таким образом получается кольцо. Задача ловцов — заманить лису в кольцо. Задача лисицы — проскочить через кольцо прежде, чем ловцы затамят его.

Поймать лисицу в петлю не легко. Участникам этой игры требуются ловкость, скорость, проворство. Во время народных праз-

дников в Эстонии в этих состязаниях одновременно участвуют 8–10 троек, и игра эта пользуется огромным успехом. Если участников игры много, ей можно придать характер спортивных соревнований. Лисица, три раза проскочившая через кольцо, считается победительницей. Ловцам же для победы достаточно поймать лисичку один раз. Во втором туре игры участвуют победители — самые ловкие охотники и самые проворные лисицы. И так продолжается до тех пор, пока не выявятся лучшая пара ловцов и лучшая лисичка.

ОТГАДАЙ

Эта игра распространена среди детей Армении. В ней может принимать участие любое количество игроков, но оптимальное число — 10–15 человек.

Водящий садится, скрестив ноги, в центре площадки. Остальные игроки становятся вокруг него на расстоянии 3–4 м.

Водящий пытается подражать какой-нибудь птице или животному. Играющие стараются отгадать, кого он изображает. Угадавшему водящий говорит: «Да!» После этого все разбегаются, а водящий

их догоняет. Игрок, которого он догонит, становится водящим. Если он никого не догонит, то снова выполняет роль водящего. Назвать птицу или животное может любой игрок. Все разбегаются только после того, как водящий скажет: «Да!» Забегать за границы площадки не разрешается.

Если игрокам не удастся отгадать, кого изображает водящий, то он сам дает ответ и бросается в погоню за игроками, которые в этом случае имеют право убегать за пределы площадки.

ПОГОНЯ ЗА ЗЕБРОЙ

Эта игра распространена в Африке. Узнали о ней журналисты, приехавшие в 1972 году на Олимпиаду в Мюнхен. В этих соревнованиях спортсмен из Уганды по имени Акин Буа установил мировой рекорд в беге с барьерами на 400 м, преодолев дистанцию за 47,2 секунды. В ответ на вопрос, каким образом удалось ему так хорошо подготовиться к Олимпиаде, рекордсмен рассказал журналистам об игре, ныне ставшей известной всем любителям спорта.

«Мы привыкли преодолевать прыжками разные препятствия, охотясь за зебрами, — сказал Акин Буа. — Все мальчишки в нашей семье ходили на охоту с отцом.

Отец был самым быстроногим в деревне, он мог догнать зебру и схватить ее за хвост. А в отсутствие отца мы сами играли в погоню за зебрами. Один из нас надевал полосатую шапочку и выходил вперед на 10–15 м, остальные по сигналу бросались догонять его, причем дело происходило не на ровной дорожке, а на поросшей кустарником лужайке. Тот, кто первым настигал «зебру», надевал полосатую шапочку, которая служила как бы переходящим трофеем».

Ничто не мешает и нам с вами поиграть в эту игру, которая так замечательно развивает умение быстро бегать и преодолевать препятствия.

САХРЕОБА

В эту игру играют дети в Грузии. Она требует от игрока прыгучести и умения сохранять равновесие. Для этой игры каждый должен запастись ровно обструганной палкой наподобие городошной биты, диаметром не более 5 см. Играющие кладут свои палки в ряд на расстоянии 50 см одна от другой. Образуется ровный ряд параллельно лежащих палок.

Чем больше участников игры, тем длиннее этот ряд, а следова-

тельно, тем труднее будет состязание. По концам ряда кладут по плоскому камню. Участники игры, прыгая на одной ноге, должны по очереди обойти все палки змейкой: первую — справа, вторую — слева, третью — справа, и т. д. Это упражнение повторяется три раза.

Затем начинается следующий тур. Играющие прыгают через палки, ставя ступни перпендикулярно им. Обратно нужно возвращаться тоже прыжками,

только стопа должна ставиться параллельно палкам. После выполнения каждого задания играющий имеет право отдохнуть на плоском камне, но не более одной минуты. Участники игры придумывают разные способы перепрыгивания через палки. Заканчивают игру обычно прыжками с палки на палку. Оступившийся вы-

бывает из соревнований. Оставшиеся в игре считаются победителями.

Игра «Сахреоба» является не только увлекательным состязанием, но и впечатляющим зрелищем. Во время народных праздников игра проводится под звуки бубна или барабанный бой и напоминает лихой танец джигита.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ИСТОЧНИКИ

1. Балховитинов Б., Колтовой В. Твое свободное время. М., «Детская литература», 1995.
2. Барр Ст. Россыпи головоломок. М., «Мир», 1987.
3. Бедарев Г. Игры и развлечения. М., «Советская Россия», 1985.
4. Белов В. Калейдоскоп игр. Л., Лениздат, 1990.
5. Богданов Г., Козлов В. Занимайтесь всей семьей. М., «Физкультура и спорт», 1987.
6. Былеева Л., Таборков В. Игра? Игра! М., «Молодая гвардия», 1989.
7. Вадченко Н., Хаткина Н. Подари себе праздник. Ф., ИКФ «Сталкер», Харьков «Фолио», 1996.
8. Вартаньян Э. Из жизни слов. М., «Детгиз», 1960.
9. Вартаньян Э. Путешествие в слово. М., «Просвещение», 1987.
10. Войскунский А. Яговорю, мы говорим... М., «Знание», 1982.
11. Всемирная история до XX столетия. СПб, «Дельта», М., «Издательство АСТ», 1997.
12. Гайдаренко Е. Игры, забавы, развлечения... ИКФ «Сталкер», 1997.
13. Геллофан Е. Игры и упражнения для маленьких и больших. М., Изд-во АПН, 1961.
14. Гершензон М. Головоломки профессора Головоломки. Красноярск, 1995.
15. Гибсон Р., Тайлер Д. Веселые игры (пер. с англ.). М., «Росмен», 1994.
16. Гмейзер С. Ларчик с играми. М., «Детская литература», 1975.
17. Гмейзер С. Делу — время, потехе — час. М., «Молодая гвардия», 1962.
18. Игры в компании друзей. СПб, «Кристалл», «Валери», 1997.
19. Кенеман Д. Детские подвижные игры народов СССР. М., «Просвещение», 1988.
20. Краткий словарь иностранных слов. М., «Русский язык», 1979.
21. Кулагина Г. 100 игр по истории. М., «Просвещение», 1967.
22. Кун Н. Легенды и мифы Древней Греции. М., «Учпедгиз», 1957.

23. Лависс Э. Всеобщая история. СПб, «Дельта», М., « Издательство АСТ», 1997.

24. Лешер А. Маленькие игры для многих (пер. с нем.). Минск, 1983.

25. Лукичи А. Игры детей мира (пер. с венг.). М., «Молодая гвардия», 1977.

26. Люблинская А. А. Игры школьников в семье. «Молодая гвардия», 1940.

27. Одинцов В. В. Лингвистические парадоксы. М., «Просвещение», 1976.

28. Перельман Я. И. Фокусы и развлечения. М., «Детгиз», 1935.

29. Перельман Я. И. Занимательная физика (книги 1, 2). М., «Наука», 1983.

30. Платонов С.Ф. История России. СПб, «Дельта», 1998.

31. Родин А. Ф., Хмелев А. Н. Внеклассная историческая и краеведческая работа в школе. М., 1958.

32. Словарь-справочник по русской фразеологии. М., «Русский язык», 1981.

33. Тарасов С., Попов С. Игры для всех. М., «Профиздат», 1991.

34. Труднев В. Считай, смекай, отгадывай. М., «Просвещение», 1980.

35. Успенский Л. За языком до Киева. Лениздат, 1988.

36. Успенский Л. Слово о словах. Лениздат, 1974.

СОДЕРЖАНИЕ

ЗНАНИЯ И СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ	3
ИГРЫ НА ЛОВКОСТЬ	5
БИРЮЛЬКИ	5
МЕЧЕННЫЕ ПАЛОЧКИ	6
ФУТБОЛ С ЛАПТОЙ	6
ВОЛЕЙБОЛ НАСТОЛЬНЫЙ	7
БАСКЕТБОЛ НАСТОЛЬНЫЙ	9
ДУЭЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ	10
ИГОЛЬНОЕ УШКО	11
ВОРОТЦА	12
ЛУКОШКО	13
НАСТОЛЬНЫЕ ГОРОДКИ	14
ВОРОНЯТА	15
НАСТОЛЬНОЕ СЕРСО	16
МЕЛЬКАЮЩАЯ РАПИРА	18
АНГАР	19
ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ	20
КОРЫТЦЕ	21
РЫБАЛКА	22
БИЛЬЯРД	23
ВОЗДУШНЫЙ БИЛЬЯРД	25
БАШКИРСКИЙ БИЛЬЯРД	26
ИГРЫ С ФИШКАМИ	29
КЕЙЛС	29
НИМ	29
МАРИЕНБАД	30
ПОЛКОВОДЕЦ	30
КТО БОЛЬШЕ?	31
ИГРА В ОДИННАДЦАТЬ	31
ГОЛОВОЛОМКА С ФИШКАМИ	32
КОМАНДИР И БОЙЦЫ	33
БОЛОТУДУ	34
РАКУШКИ И КАМЕШКИ	35
КОВБОИ	36
БАШНЯ	37
АНТИЛОПЫ И ВОЛКИ	38
МЕЛЬНИЦА	39

ИГРЫ НА КВАДРАТАХ С КЛЕТКАМИ	41
ПЯТЬ В РЯД	41
МОРСКОЙ БОЙ	42
ДВЕ ЭСКАДРЫ	43
КОМБИНИРОВАННЫЙ МОРСКОЙ БОЙ	44
ЗАЛП	45
ЗАМКНУТАЯ КЛЕТКА	45
ШАШКИ	46
ТРАДИЦИОННЫЕ ШАШКИ	46
ПОДДАВКИ	47
ДИАГОНАЛЬНЫЕ ШАШКИ	47
АМЕРИКАНСКИЕ ШАШКИ	48
ИТАЛЬЯНСКИЕ ШАШКИ	48
ТУРЕЦКИЕ ШАШКИ	48
ОТЕЛЛО	49
СИДЖА	52
КВАДРАТУРА	53
ГО-БАН	54
САЛЬТА	55
ИГРЫ В ДОМИНО	57
СЛОВАРЬ	57
ТРАДИЦИОННОЕ ДОМИНО	58
СЕВАСТОПОЛЬ	58
МАТАДОР	59
БЛИЦ	60
ВТЕМНУЮ	60
МАГГИНС	60
БЕРГЕН	61
ПЯТЕРНОЕ ДОМИНО	62
ТРОЙНОЕ ДОМИНО	62
БИНГО	62
СОРОК ДВА	64
КРИВЕДЖ	65
ИГРЫ В КОСТИ	69
ПОКЕР I	69
ПОКЕР II	71
ИГРЫ НА ДОСКЕ С КОСТЯМИ, ШАШКАМИ И ФИШКАМИ	73
ТРИКТРАК (НАРДЫ)	73
ТУРЕЦКИЙ ТРИКТРАК	75
ГОЛЛАНДСКИЙ ТРИКТРАК	75
ЖАКЕТ	75
ДЛИННЫЕ НАРДЫ	76
МАТАДОР	76
РУССКИЙ ТРИКТРАК	76
ЗМЕЙ	76
ИСЛАНДСКИЙ ТРИКТРАК	77
ГО	77
ПАХИСИ	83
МОНОПОЛИЯ	85

СЛОВЕСНАЯ МОЗАИКА	93
КАКИЕ СЛОВА?	93
КТО БОЛЬШЕ?	94
СОСТАВЛЕНИЕ СЛОВ	95
ПРИДУМАЙ СЛОВА	96
КТО ДАЛЬШЕ УЕДЕТ НА ТРОЙКЕ?	96
СЛОВЕСНЫЙ БОЙ	97
СЛОВЕСНАЯ ЦЕПЬ	98
ВСЕ БУКВЫ РУССКОЙ АЗБУКИ	98
ЗАБАВА С ПРОИЗВОДНЫМИ СЛОВАМИ	99
ВЕСЕЛЫЙ КРУГ	99
НЕ ОШИБИСЬ	100
ЭРУДИТ	102
ЗАБАВНЫЕ ОМОНИМЫ	104
ХВОСТ КОМЕТЫ	105
КАЛАМБУРЫ	108
ПАЛИНДРОМЫ	110
БУРИМЕ	110
В СТРАНЕ ФИЗИКИ И МАТЕМАТИКИ	111
ГОЛОВОЛОМКИ	111
ВОЛК В ОВЧАРНЕ	111
СЕМЬ ЗВЕРЕЙ	111
ЧТО ЗА ЖИВОТНЫЕ?	111
ОДИНАКОВАЯ ВЫСОТА	112
ЗЕРНА В ПАКЕТЕ	112
МЕДВЕДЬ И ПИНГВИН	112
РАЗОРВАННАЯ КОЛОДА	112
УДАЛИТЕ ВОДУ	112
ВЫСОТА ДЕРЕВА	112
МОКРАЯ ЛОЖКА	113
ЗАЖЖЕННАЯ СИГАРЕТА	113
КОЛЕСА	113
ПАНАМСКИЙ КАНАЛ	113
СКОЛЬКО КОРОЛЕЙ	113
ДВУЗНАЧНЫЕ ЧИСЛА	113
ПЛАВАЮЩИЙ КОФЕ	113
ВОДА ИЗ СКОВОРОДЫ	114
СОСУЛЬКИ	114
СНИМАТЬ ИЛИ НАДЕВАТЬ	114
ОТВЕТЫ	114
В МИРЕ ИГР ПО ИСТОРИИ	119
ЦЕПОЧКИ ДАТ (ЧАЙНДАТЫ)	119
КТО?	120
ПОЛКОВОДЦЫ ДРЕВНОСТИ (НАСТЕННЫЙ «КВАРТЕТ»)	122
КВАРТЕТ «КРЫЛАТЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ О ДРЕВНИХ»	124
КОГДА ЭТО БЫЛО? (ВЕРТОЛИНА)	125
ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ РЕЛИГИЮ ДРЕВНИХ?	127
КАК НАЗЫВАЕТСЯ?	127
КОМУ ПРИНАДЛЕЖАТ СЛОВА? (РОССЫПЬ)	128
БЫЛО ИЛИ НЕ БЫЛО	129

ПРОТИВНИКИ ИЛИ СОЮЗНИКИ	130
УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГОРОДАМ ПРОШЛОГО ..	131
КУЛЬТУРА ПОЗДНЕГО СРЕДНЕВЕКОВЬЯ	134
ВПЕРЕД, В БЕЛОКАМЕННУЮ	135
НЕОТОСЛАННЫЕ ДЕПЕШИ (ВИКТОРИНА)	139
В СРЕДНЕВЕКОВОМ ГОРОДЕ	141
В ФЕОДАЛЬНОМ ПОМЕСТЬЕ	144
ЦАРИ, ПОЛКОВОДЦЫ, УЧЕНЫЕ... ..	146
БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ	149
ИГРЫ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ	153
БОЕВЫЕ ПЕТУХИ	153
КТО СИЛЬНЕЕ?	153
ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА	154
ТЯНИ В КРУГ	154
ПРОРЫВ ЦЕПИ	155
СИЛЬНАЯ ХВАТКА	155
ПОДВИЖНЫЙ РИНГ	156
С НОШЕЙ НА СПИНЕ	156
ПАРНАЯ ЧЕХАРДА	157
СЛОН	157
БОРЬБА ВСАДНИКОВ	158
ИГРЫ ДЛЯ ДЕВОЧЕК	159
ПРЫГАЛКИ (СО СКАКАЛКОЙ)	159
ЗЕРКАЛО	160
АЛФАВИТ	160
СКАКАЛКА-ПОДСЕКАЛКА	160
ЗАБЕГАЛЫ	161
ЧЕШСКАЯ ПРЫГАЛКА	162
ВЕСЕЛЫЕ СОСТЯЗАНИЯ В ПАРАХ	162
КЛАССЫ	163
ИГРЫ ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ	166
КЛАСС, СМІРНО!	167
ФИГУРА, ЗАМРИ, ИЛИ МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ... ..	167
УГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК	168
КТО ПОДХОДИЛ?	168
БЫСТРО ПО МЕСТАМ	169
СОВУШКА	169
КОТ ИДЕТ!	170
МЯЧ НА ПОЛУ	170
ПЕРЕДАЧА МЯЧА ПО ШЕРЕНГАМ	171
ГОНКИ МЯЧЕЙ	171
ГОНКА МЯЧЕЙ ПО РЯДАМ	171
ГОНКИ МЯЧЕЙ ПОД НОГАМИ	172
ГОНКА МЯЧЕЙ НАД ГОЛОВОЙ И ПОД НОГАМИ	172
К СВОИМ ФЛАЖКАМ	172
ВАРИАНТ 1	172
ВАРИАНТ 2	173
ШИШКИ, ЖЕЛУДИ, ОРЕХИ	173
МЫ — ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА	174

ГУСИ-ЛЕБЕДИ	174
ПОПРЫГУНЧИКИ-ВОРОБУШКИ	175
ДВА МОРОЗА	175
ЗАЙЦЫ В ОГОРОДЕ	176
ЛИСЫ И КУРЫ	177
ПЯТНАШКИ (САЛКИ)	178
ПЯТНАШКИ ПО КРУГУ	179
ВТОРОЙ ЛИШНИЙ	179
КТО ПЕРВЫЙ?	179
ЛОВЛЯ ПАРАМИ	180
ЛОВЛЯ ЦЕПОЧКОЙ	180
ВОЛКИ ВО РВУ	181
ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ	182
ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДНИХ КЛАССОВ	183
ГОНКА МЯЧЕЙ ПО КРУГУ	183
КАРАСИ И ЩУКА	184
БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ	185
НЕВОД	186
ПЕРЕМЕНА МЕСТ	186
ПРЯТКИ	187
ДВЕНАДЦАТЬ ПАЛОЧЕК	187
ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА	188
ГОРЕЛКИ	188
БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ	189
САМЫЕ БЫСТРЫЕ	190
ЗАПЯТНОЙ ПОСЛЕДНЕГО	190
КТО СИЛЬНЕЕ	191
ЧЕЛНОК	191
ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ	193
КАЗАКИ И РАЗБОЙНИКИ	193
К ФЛАЖКУ	194
ВЫЗОВ ФЛАЖКАМИ	195
ПОГОНЯ ЗА ЛИСИЦАМИ	196
СЛЕДОПЫТЫ	197
ПОИСКИ ПРОПАВШЕЙ ГРУППЫ	198
ОРИЕНТИРУЕМСЯ ПО СЛУХУ	199
ИГРЫ С МЯЧОМ	201
ШТАНДЕР (СТОЙ!)	201
НЕ ДАВАЙ МЯЧА ВОДЯЩЕМУ	202
БОМБАРДИРЫ	202
НАПЕРЕГОНКИ С МЯЧОМ	203
ПРОБЕЙ СТЕНКУ	203
СТЕНБОЛ	204
ТЕННИСБОЛ	206
НОЖНАЯ ЛАПТА	207
ФУТБОЛ-ЛАПТА	208
ЭСТАФЕТНЫЕ ИГРЫ	209
ЭСТАФЕТА С ВУЛАВАМИ	209
КОМАНДА БЫСТРОНОГИХ	210
ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА	211

АТТРАКЦИОНЫ	212
ДОСТАНЬ ГОРОДОК	212
ЧЕРЕЗ ПАЛКУ	212
ЛОВКИЙ ПЕРЕНОС НОГИ	212
АТТРАКЦИОН СО СТУЛОМ	213
СКВОЗЬ ОБРУЧ	213
ТРУДНЫЙ ПРЫЖОК	213
ИЗВИЛИСТОЙ ТРОПОЙ	213
КАНАТОХОДЦЫ	214
МЕТКИЙ ФУТБОЛИСТ	214
ИГРОВЫЕ ПОЕДИНКИ	215
ПРОВОРНЫЕ МОТАЛЬЩИКИ	215
ВЫВЕЙ ШАЙБУ	215
ЦИРКАЧИ	216
ПОЕДИНОК МЕТКИХ	216
ЗЕМЛЕМЕРЫ	216
ПОЕДИНОК С РАКЕТКАМИ	217
ПО КИРПИЧКАМ	217
ГРИВНИКИ	217
МОРОЗ И СОЛНЦЕ — ДЕНЬ ЧУДЕСНЫЙ	218
ВЕРХОМ НА КЛЮШКЕ	218
РИКОШЕТЫ	219
ОМАРЫ	220
ПЕРЕХВАТЧИК	220
БЛУЖДАЮЩАЯ ШАЙБА	221
ПАС НА ПЯТАЧОК	221
ТИР НА ЛЬДУ	222
ЩЕЛЧКИ	222
БУЛЛИТЫ	222
ПОПРЫГУНЧИКИ	223
СЕКСТЕТ ШАЙБ	223
БИЛЬЯРД НА ЛЬДУ	224
КАНАДСКИЕ ПЕТУХИ	225
ЛЕДОВЫЙ КРОКЕТ	225
ВОЛЕЙ-ХОККЕЙ	226
ГОНКИ С ШАЙБОЙ	227
ЛЕДЯНАЯ ДОРОЖКА	228
ВПЕРЕД — НАЗАД	229
ШАЙБА-САЛКА	229
САЛКИ С ОБРУЧЕМ	230
ИГРЫ НА ЛЫЖАХ	230
ВЕРНИСЬ В КРУГ	230
ПО СЛЕДАМ	231
СОРОКОНОЖКА НА ЛЫЖАХ	231
ВЕСЕЛАЯ АКВАТОРИЯ	233
ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ УМЕЕТ ПЛАВАТЬ	233
ПОПЛАВКИ	233
АВРАЛ	234
ГОНКИ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ	234
МЕТРОНОМ	235

ТРИТОНЫ	235
КАЧАЛКИ	236
МОРСКИЕ ВСАДНИКИ	236
НЕВОД	237
ЛЕТУЧАЯ РЫБА	238
ЛЯГУШКИ	238
ОКУНАЛКИ	239
ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА	240
МОРСКАЯ ЧЕХАРДА	240
ЛОВЦЫ ЖЕМЧУГА	241
РЫБАКИ И РЫБКИ	241
КРЕЙСЕРСКИЕ ГОНКИ	242
МОРСКОЙ БОЙ	242
ДЛЯ УМЕЛЫХ ПЛОВЦОВ	243
ГОНКА ШАРОВ	243
ГИДРОВОЛАН	244
С ВЕСЛОМ БЕЗ ЛОДКИ	245
ОЛИМПИЙСКАЯ ЦЕПОЧКА	245
ТОРПЕДЫ	246
ТАНДЕМ	246
ГУСЕНИЦА	247
БАСКЕТБОЛ НА ВОДЕ	247
НЫРКИ	248
ВОДОЛАЗ	249
ГРЕНАДЕРСКАЯ ЭСТАФЕТА	249
СТРЕЛЫ	249
ЕРШИ И ЩУКА	250
ВОДНЫЕ ЖМУРКИ	250
ЛАСТЫ НА РУКАХ	251
СТАРИННЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	252
РУССКАЯ ЛАПТА	252
КРОКЕТ	254
КОТЕЛ	257
КУВАРИ	258
ЧИЖ	258
МУХА	261
КЛЕК	263
ГОРОДКИ	264
БАВКИ	267
ЗАРУБЕЖНЫЕ СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ	269
БЕЙСБОЛ	269
ГАНДБОЛ	273
КЕГЛИ	275
БАДМИНТОН	277
КЕРЛИНГ	279
ЗАРУБЕЖНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	282
ЧИНЛОП	282
ЧОКИТ-ХТОМА	283
ЧУТ-ЧУТ	284
ЫСТАНГА	284

ЯЛЫГА-ТАУСМАК	285
ДИАБОЛО	285
ЖОКАРИ	286
ИРЛАНДСКОЕ БИЛЬБОКЕ	288
НОРВЕЖСКАЯ БОРЬБА	289
КВАЧ	290
МОНЕТНЫЙ ДВОР	290
РЕБАНЭ	291
ОТГАДАЙ	291
ПОГОНЯ ЗА ЗЕБРОЙ	292
САХРЕОВА	292
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ИСТОЧНИКИ	294

346 ИГР ДЛЯ ГАРМОНИЧНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА

Авторы-составители *Савина А. А.*

Логинов М. И.

Корректор *Зайцева И. С.*

Художник *Лепкович О. Л.*

Обложка *Попугаева О. С.*

Издательство «Дельта»

Лицензия ЛР № 064288 от 14 ноября 1995 года.

Санкт-Петербург, 198103, а/я 3.

тел.: (812) 184-2281

e-mail: office@delta-book.spb.ru

sklad@online.ru

Подписано в печать 1 июня 2000 г. Формат 70×100 1/16.

Печать офсетная. Бумага книжно-журнальная. 19 печ. л.

Тираж 10 000 экз. Заказ № 957.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ордена Трудового Красного Знамени ГП «Техническая книга»
Министерства Российской Федерации по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.