

W

397

326

W 397
326

**ФОНДЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ БИБЛИОТЕКИ СССР ИМЕНИ В. И. ЛЕНИНА
ЯВЛЯЮТСЯ ЦЕННЕЙШИМ НАЦИОНАЛЬНЫМ ДОСТОЯНИЕМ СОВЕТСКОГО НАРОДА — БЕРЕГИТЕ ИХ!**

✱

Не делайте никаких пометок и не подчеркивайте текст. Не перегибайте книгу в корешке, не загибайте углы листов.

✱

Внимательно просматривайте книгу при получении. Сообщите о замеченных дефектах библиотекарю немедленно.

✱

Не выносите книги и журналы из читального зала в буфет, курительную комнату и другие места общего пользования.

✱

Книги, полученные по междубиблиотечному абонементу, могут быть использованы только в читальном зале.

✱

Возвращайте книги в установленные сроки.

✱

В случае инфекционного заболевания в квартире абонент обязан сообщить об этом в Библиотеку.

✱

Лица, виновные в злостной порче и хищении книг, отвечают по суду в соответствии с Постановлением СНК РСФСР от 14 сентября 1934 года «Об ответственности за сохранность книжных фондов».

W 397
326

И.А.ГЕРД

ПОТРЕБ

ДЛЯ
ДЕТЕЙ
ВСЕХ
ВОЗРАСТОВ

ИЗД-ВО
БРОКГАУЗ
ЕФРОН

1926





Х/Р. 01 X
100
61

ТИПОГРАФИЯ ОБЩЕСТВА
„СТАРЫЙ ПЕТЕРБУРГ“
ЛЕНИНГРАД, ПРАЧЕШНЫЙ, 6

W 397
326

И. Я. ГЕРД

ИГРЫ для ДЕТЕЙ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ

СЕДЬМОЕ
ИЗДАНИЕ



ЛЕНИНГРАД
ИЗДАТЕЛЬСТВО „БРОКГАУЗ-ЕФРОН“
1926

182 8 1111



2007079078

ПРЕДИСЛОВИЕ

к 6-му изданию.

Настоящее издание книги выходит в свет после перерыва в 10 лет. За это время в жизнь молодежи вошло довольно много новых игр, заменивших старые, а потому, издавая книгу моего отца, педагога-шестидесятника, я попросила преподавателя гимнастики Путиловского училища имени Герцена С. В. Васильева, специалиста в этой области, исключить устаревшие игры, внести дополнения и сделать исправления в ее тексте. За его труд я приношу ему свою искреннюю благодарность. Статьи, вставленные им, отмечены в оглавлении звездочкой.

Отдел, посвященный огородничеству и естествознанию, работам и гимнастике, выпущен вовсе, так как по этим вопросам в настоящее время существует много специальных руководств.

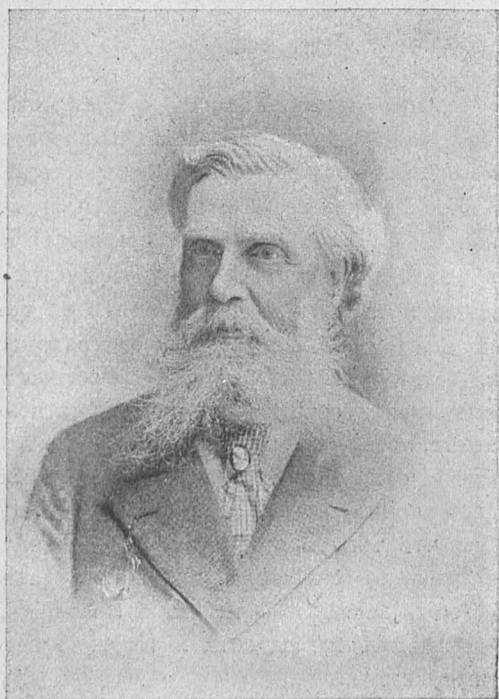
В целях удешевления книги выпущена статья „Родители и воспитатели“, так что теперь весь текст предназначенся детям.

Посмертное издание снабжено небольшим очерком жизни И. Я. Герда, который весь был — любовь к молодежи, и всю свою долгую жизнь доставлял им радость и здоровое веселье, где бы он с ними ни встречался.

Пусть же и после смерти, через эту книгу, дает он детям и юношеству веселую бодрость и зовет их к деятельности, как звал при жизни, отдавая все свои силы педагогическому делу.

Ленинград, 1924 г.

Ю. Герд.



И. Я. Герд (1839 — 1914).

СВЕТЛОЙ ПАМЯТИ

И. Я. Герда.

Краткие сведения о жизни автора книги ¹.

Иван Яковлевич Герд родился в Петербурге 22 ноября 1839 г. Отец его, англичанин Як. Ив. Герд, известный в свое время педагог, был приглашен в 1817 году в Россию графом Румянцевым, для организации Ланкастерских школ взаимного обучения. Прекрасно образованный, энергичный, непоколебимо честный, он старался развить в своих детях прежде всего стойкость и самостоятельность. Много внимания обращал он на физическое воспитание и, уже в юном возрасте, дети его умели искусно грести, управлять парусом, учились плаванию и верховой езде.

Среднее образование Ив. Як. получил в Спб. Ларинской гимназии и затем поступил в Лесной и межевой корпус, как тогда назывался теперешний Лесной институт; он окончил его в 1858 году. Увлеченный освободительными идеями того времени, Ив. Як. поступает на работу по межеванию земли крестьянам, но его уже влечет и к педагогическому делу, и с 1861 г. он начинает давать частные уроки, пишет статьи в педагогических журналах и принимает деятельное участие в бесплатной воскресной Василеостровской школе, учрежденной в 1863 году кружком молодых педагогов того времени, во главе с Резенером, Виктором Острогорским и родным братом Ив. Як. — известным педагогом, Александром Яковлевичем Гердом. В этой школе дело было поставлено серьезно: „Воспитывая и обучая других, мы воспитываемся и обучаемся сами“, говорили педагоги. К сожалению, школа просуществовала недолго, и в 1865 г., как и другие воскресные школы, была закрыта.

С этого времени Ив. Як. уже всецело отдается педагогической деятельности и в 1866 году, после состоявшегося по мысли

¹ Сост. по статье Л. Лемпарта из „Педагогического Сборника“ за 1915 г.

Д. А. Милютина преобразования кадетских корпусов в военные гимназии, поступает воспитателем и преподавателем математики и географии в Нижегородскую, графа Аракчеева, военную гимназию. Живой, полный энергии, он весь отдается своему делу и скоро привлекает к себе сердца своих воспитанников любовным к ним отношением, умением заинтересовать и вниманием ко всяким их горестям и радостям. Прекрасно зная различные подвижные игры и будучи очень изобретателен в этом отношении, он принимает живое участие во всех забавах детей ¹.

В 1872 г. Ив. Як. переводится в Петербург, сначала в 1-ю, а потом во 2-ю, воен. гимназии, где продолжает работать с той же неутомимой энергией.

В 1878 г. он получает назначение помощником директора и воспитателем в Учительскую Семинарию Военного Ведомства, в Москве. Задачей этого учебного заведения была подготовка учителей и воспитателей в военные прогимназии и частью в военные гимназии. Директором Семинарии был известный педагог Алексей Николаевич Острогорский, с которым Ив. Як. с детства состоял в дружбе. Контингент учащихся составляли сознательные молодые люди, по большей части из народных учителей. Ив. Як. легко и быстро с ними сближался. Он руководил их занятиями в образцовой школе, существовавшей при Семинарии, заставляя их серьезно и обстоятельно готовиться к каждому уроку; по вечерам он устраивал с ними занятия ручным трудом. Сам хороший столяр, он многому мог научить своих молодых друзей.

Имея особую склонность доставлять развлечения и всякие удовольствия, как детям, так и молодежи, Ив. Як. постоянно

¹ В этот же период Ив. Як. выступает впервые на страницах „Педагогического Сборника“. Первая статья его носила заглавие — „Несколько слов о материалах для инструкции по воспитательной части“ (1871, II). Из 4 последующих статей отметим: 1. Заметки по поводу статьи г. Авилова „О приготовлении воспитателей на педагогических курсах“ (1871, VIII); 2. О воспитании о обучении в Соединенных Штатах Северной Америки (1894, V); 3. Общий взгляд на английские учебные заведения и чем нам следует от них воспользоваться (1884, X); 4. Игры в английских школах и у нас (1886, VI); 5. Ремесла и внешкольные работы воспитанников средне-учебных заведений (1872, VII). В „Сборнике педагогических статей в честь А. Н. Острогорского“ (СПб. 1907 г.) Ив. Як. напечатал интересную статью — „О народном образовании в Соединенных Штатах Северной Америки“. Наконец, перу Ив. Як. принадлежат еще следующие книги: 1) „Легкая атлетика и атлетические игры для войск, военных училищ и старших классов корпусов“; 2) „Практическое руководство к рациональной педагогической гимнастике“. Изд. 2-е, исправл. 1915 г.; 3) „Родителям и педагогам“ 1906 г.

являлся организатором и руководителем в устройстве вечеров, пользуясь силами своих воспитанников и тем приучая и их стремиться давать побольше радости детям. Вся его светлая, гуманная личность обаятельно действовала на его учеников и дружеские отношения с ними сохранялись и по выходе их из Семинарии; встречи всегда отличались особенной теплотой. Об этом периоде своей деятельности Ив. Як. вспоминал с большой любовью... В 1882 г. все военные гимназии были переименованы в кадетские корпуса; в 1885 г. была закрыта Учительская Семинария, так как гражданские преподаватели и воспитатели, которых она готовила, стали не нужны военному министерству. Тогда Ив. Як. переходит в 1-ый московский кадетский корпус на должность помощника инспектора. Время изменилось: веяло другим духом. Своим новым положением Ив. Як. тяготился, так как оно давало мало непосредственного общения с учащимися, мало простора его личной инициативе. Он заведывал, между прочим, библиотекой корпуса и, только благодаря этому, мог ближе подойти к ученикам, их нуждам и запросам. На педагогических комитетах ему нередко приходилось бороться за смягчение участи воспитанников и они знали его доброе к ним отношение и всегда говорили: „Ив. Як. за нас постоит!“ Ив. Як. был дважды командирован от Педагогического музея военно-учебных заведений на выставки в Америку: в 1876 году в Филадельфию и в 1893 г. — в Чикаго. Интересуясь американской системой воспитания, он посещает там различные школы, знакомится с делом и выносит неизгладимое впечатление от развития самостоятельности и личного достоинства в учащихся. Впоследствии, в беседах со своими молодыми сотрудниками, он любил указывать на эти особенности американского воспитания.

За все время своей московской жизни Ив. Як., как член Педагогического общества, принимает живое участие в общественной педагогической работе, отзываясь на всевозможные вопросы воспитания юношества. В 1896 году, после 30-ти летней непрерывной деятельности, Ив. Як. выходит в отставку и хочет отдаться мирной сельской жизни, заняться полевым хозяйством. Вместе со своим старшим братом, Василием Яковлевым, он арендует маленькое имение, Рыльково, Можайского у., но через 2 года, по недостатку средств на ведение хозяйства, он переезжает в город Можайск и устраивается здесь на свою скудную пенсию. Скоро вокруг него собираются местные молодые педагоги, которые с интересом прислушиваются ко всякому мнению Ив. Як. по школьным вопросам. Однако, жизнь без определенной деятельности не по нем, и в 1899 г. Ив. Як. охотно принимает приглашение на место директора Земского Сирот-

ского дома в Тамбове. Это было общежитие, в котором помещалось около 250 мальчиков и девочек, детей-сирот земских плательщиков всех сословий. Старшие посещали гимназии и реальное училище, младшие, дошкольного возраста, готовились к поступлению. Ив. Як. застал это учреждение в довольно запущенном виде: в нравах воспитанников господствовали грубость, неумение занять себя, нелюбовь к ученью. Не предпринимая никаких резких мер, исключительно влиянием своей личности, мягким отношением к сотрудникам и к детям и своей неустанной работоспособностью Ив. Як. совершенно изменил жизнь и общий тон этого учебного заведения. Живо и искренно присоединились к работе Ив. Як. и воспитатели Сиротского дома. Скоро им удалось сделать многое и, между прочим, устранить стену, существовавшую между мальчиками и девочками, и создать между ними простые товарищеские отношения. Раз в два месяца, по субботам, для учащихся старших классов устраивались литературные вечеринки, на которых, под руководством Ив. Як., читались рефераты, происходили прения, затем, за чаепитием, шла общая беседа, отличавшаяся большой простотой и непринужденностью. Эта попытка установить нормальные отношения между мальчиками и девочками тем более интересна, что о совместном обучении тогда не было и речи. Много энергии пришлось потратить Ив. Як. в этот период на борьбу с директорами тех учебных заведений, в которых учились дети Сиротского дома. Это было время реакции, и Ив. Як. не раз приходилось отстаивать своих питомцев, на которых сыпались репрессии казенных педагогов. Только благодаря его участию и хлопотам, некоторым из гонимых учеников удалось окончить среднее учебное заведение, поступить в высшее и сделаться полезными для родины людьми. В 1905 году в Тамбове сменилась земская управа, от которой зависел Сиротский дом, и Ив. Як., убедившись, что с новым составом земства он работать не сможет, вышел в отставку.

С 1906 г. Ив. Як. поселяется под Петербургом, в Удельной, где при его энергичном участии развивается Удельнинский отдел Общества физического воспитания „Богатырь“, председателем которого он скоро становится. Несмотря на преклонные годы, Ив. Як. деятельно работает, и из маленькой площадки для детских игр вырастает большое дело, обслуживающее в год до 3000 детей и взрослых. В 1914 году этим отделом, под ближайшим руководством Ив. Як., были организованы курсы гимнастики для народных учителей и учительниц.

Последние два года жизни Ив. Як. посвятил молодому Коммерческому училищу, организованному Василеостровским обще-

ством содействия коммерческому образованию. Когда в 1913 году группа интеллигенции задумала создать новое училище, Ив. Як. по первому призыву присоединился к этой группе и согласился быть директором школы. Несмотря на свои 75 л., он много энергии тратил на хлопоты в министерстве и в других учреждениях по разным нуждам своего последнего, молодого детища. Ежедневно, при появлении в училище этого бодрого, жизнерадостного старика, веселой улыбкой озарялись лица детей и они с шумом бросались к нему. Они никогда не боялись своего директора, но большим огорчением было для них, когда он выражал недовольство их поведением или занятиями. Он удивительно умел входить в детские интересы и принимал живейшее участие во многих их затеях: рисовал программы для их вечеринок, картинки для лоттерей, подавал советы в их ручных работах и т. п. Его младшие сотрудники всегда встречали в нем приветливого, отличавшегося поразительной незлобностью и терпимостью старшего товарища.

Ив. Як. был деятелен до последнего дня и еще в одиннадцатом часу утра, в день смерти, 23 Июля 1914 г., он спокойно сидел и писал картину, а в половине двенадцатого его не стало. Он умер от паралича сердца, пострадав не более 20-ти минут.

Трудовая, плодотворная, проникнутая действенной любовью к человеку жизнь Ивана Яковлевича оставила обильные плоды. С благодарностью и любовью будут вспоминать о нем все его многочисленные ученики, рассеянные по России, и всякий, на кого распространялось влияние этого редкого по душевной красоте человека.

И Г Р Ы

Мелкие игры мячом.

Много есть игр с мячом. Постараемся переиграть во все, но прежде посмотрим, как сделать хороший мяч.

Гуттаперчевые мячи, которые продаются в лавках, слишком легки и мягки, а потому более пригодны для игры в комнате, чем на дворе.

Гораздо лучший мяч можно сделать из шерсти. Небольшой кусок пробки закруглите ножом, затем, обернув эту пробку слабо шерстью, опустите этот клубок в воду. Продержав шерсть до утра в воде, снимите ее с пробки и обмотайте ее вновь, но туго, заботясь при этом, чтобы мяч был совершенно круглый. Купите гуттаперчевый мяч, разрежьте его на 4 или 5 приблизительно частей и обложите аккуратно этою гуттаперчею ваш шерстяной мяч. Теперь остается только обшить мяч кожей, и он будет готов. Кожу смочите в воде и, туго обтянув ею мяч, сшейте, а лишние части срежьте. Когда кожа высохнет, вы будете иметь прекрасный мяч для игры. Мяч не должен быть слишком велик, так, чтобы его удобно было ловить одною рукою.

Если у вас в доме есть старые, уже к употреблению негодные, резиновые галоши, то можете из них сделать такой же хороший мяч. Нарезав резину узкими ремешками и, туго намотав эти ремешки на закругленную пробку, обейте мяч кожей, как сказано раньше. Когда наматываете резину, постарайтесь аккуратнее прятать все кончики ремешков.

Для того, чтобы уметь хорошо играть в мяч, должно приучать себя прежде всего к ловле мяча; для этого лучше держаться такого порядка:

- 1) подбрасывайте мяч кверху и ловите его обеими руками.
- 2) ударяйте мяч об пол и ловите его обеими руками.
- 3) ударяйте мячом о стену и, когда он отскочит, ловите его обеими руками.

Когда вы навыкли ловко ловить мяч двумя руками, можете в том же порядке учиться ловить одною правою рукою, и затем одною левою.

Когда научились вполне хорошо ловить мяч, пробуйте отбивать его. Ударьте мячом об пол и, когда он прискочит, пробуйте несколько раз отбивать его рукою и, наконец, словить. То же самое можно делать, отбивая мяч о стену.

Необходимо также научиться хорошо бросать мяч, для чего можете пригласить кого-нибудь из своих товарищей и перебрасываться с ним мячом, сначала становясь друг от друга в недалеком расстоянии и понемногу увеличивая это расстояние.

Учитесь также бросать мячом в цель, для чего начертите на стене круг и бросайте в него мячом, сначала становясь недалеко от стены, а затем больше и больше удаляясь от нее.

Не мешает также научиться бросать хорошо мяч прямо над своею головою, что называется свечкою.

Когда вы научились вполне ловко ловить и бросать один мяч, можете начать упражняться двумя мячами.

Один мяч — в руках товарища, другой — у вас. Бросаете вы мячи в одно и то же время. Здесь задача уже несколько труднее, так как нужно, не спеша, бросить вернее мяч к товарищу и сейчас же словить другой мяч.

Можете также сами упражняться в ловле двух мячей. Один мяч возьмите в левую руку, а другой — в правую. Правую рукою подбросьте мяч и в то же время передайте второй мяч из левой руки в правую, а левою спешите словить первый мяч. И, наконец, можете попытаться подбрасывать сразу один мяч левою рукою, другой — правую, тогда и ловить придется сразу.

Во всех играх мячом нужно быть очень внимательным; зевать здесь не полагается, суетиться также не следует, а необходимо постоянно следить за мячем.

1. Пятнашки с мячом.

Конаются, кому быть пятнашкою, и затем все разбегаются в разные стороны. Пятнашка должен попасть мячом в кого-нибудь из играющих, и тогда тот делается, в свою очередь, пятнашкою и т. д. Ловкие игроки могут порядочно помучить пятнашку, следя внимательно за каждым его движением и увертываясь от летящего мяча.

2. Зевака.

Играющие становятся в кружок, в довольно большом расстоянии друг от друга, и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен ловить мяч; тот ловит мяч, и сам

бросает, называя по имени другого, и т. д. Кто не поймал мяча налету, тот должен тотчас схватить его с земли и бить в одного из играющих. На каждого, в которого попали мячом, насчитывают два очка, а на каждого промахнувшегося — четыре. На ком насчитано двадцать очков, т.-е. тот, который пять раз промахнулся или в которого десять раз попали мячом, выходит из игры.

Когда половина играющих вышла из игры, игра считается оконченной, и начинается расправа с теми, на которых насчитано двадцать очков. Они по-очереди становятся лицом к стене и левою рукою стараются бросить мяч через плечо, как можно дальше. Кто-нибудь из играющих поднимает мяч и с того места, где мяч остановился, бьет в спину стоящего у стены.

В этой игре иногда вместо настоящих имен каждого называют тем прозвищем, которое он для себя придумал. Так, один называет себя гусем, другой — мячом, третий — метлою и т. д. Эти прозвища значительно увеличивают интерес игры, так как бросающему мяч легко забыть прозвище, и он может бросить мяч не к тому, которого он называл, за что ему насчитывают также два очка.

3. К р у г.

Для этой игры выбирают ровное, открытое место. На земле чертят круг, величина которого зависит от числа играющих; обыкновенно в поперечнике круг имеет столько шагов, сколько играющих. Играющие становятся вне круга, шагах в трех от черты и приблизительно в равном друг от друга расстоянии. Играющие перебрасывают мяч один другому, не соблюдая при этом никакой очереди; поэтому каждый должен постоянно следить за мячом и быть всегда в готовности поймать его. Первый, кто не поймал его, идет в круг; кто в это время поднял мяч, старается попасть им в стоящего в кругу. Последний внимательно следит за мячом и может ловчиться, т.-е. уклоняться от удара, как пожелает, не переступая только черты круга; он может в сторону прыгать, нагибаться и т. д. Если мяч попал в него, то он спешит поднять его, а все остальные разбегаются подальше от круга. Подняв мяч, он кричит: „стой!“ Все должны немедленно остановиться; кто этого не исполнит тотчас же, должен стать на то место, где застал его крик „стой!“ Тогда держащий мяч бросает в кого пожелает. Если он попадет, то уступает ему свое место в кругу; если-ж промахнется, то игра начинается снова, точно так же, как и после промаха по стоящему в кругу.

4. Перестрелка.

Все играющие разделяются на две половины или на две равные партии. Это делается обыкновенно таким образом: двое из играющих избираются матками или предводителями, другие же попарно отходят в сторону и сговариваются. Так, например, один называет себя ножом, другой вилок и, вернувшись, спрашивают одного из предводителей: „кого хочешь — нож или вилок?“ Названный предводителем становится в его партию, а другой — в противоположную.

Когда все играющие разделились на две партии, чертят на земле два равных четырехугольника или два города, один от другого в расстоянии 25 шагов. Одна партия идет в один город, другая — в другой. Один из играющих бросает мячом в другой город, стараясь запятнать кого-нибудь из чужой партии. Затем, один из второй партии бросает в первую и т. д. Все те, которых запятнали мячом, поступают пленниками к своим неприятелям и становятся за заднюю черту их города. Сойти с этой черты пленник не имеет права до окончания игры или до тех пор, пока он не тронет раньше защитника брошенный кем-нибудь из его партии мяч и тем освободится из плена. Та партия, которая успела забрать назначенное число противников, например, 8 — 10 человек, в плен, считается выигравшею. При этой игре следует наблюдать за тем, чтобы в то время, когда бросают мяч, все находились внутри города. Стоящий в это время за городской чертой также идет в плен к противной стороне. Вместо одного мяча употребляют иногда по несколько с каждой стороны; тогда игра становится гораздо живее, но при этом необходимо внимательнее следить за тем, чтобы все правила игры строго соблюдались.

Сначала играть одним большим мячом, употребляя его для выручки пленных и для пятнания.

Затем можно играть 2-мя большими мячами, причем выручать из плена и брать в плен любым мячом.

Можно играть двумя мячами разного цвета: причем один специально употреблять для забираяния в плен, а другой для выручания из плена.

Наконец, можно играть несколькими маленькими мячами, дав в руки играющим небольшие щиты, которыми они могли бы отбиваться. При таком способе игры от играющих требуется наибольшее внимание, как для того, чтобы отбиваться от летящих мячей, так и для того, чтобы защищать пленных.

5. Колодка.

Для этой игры готовят колодку и лапту. Колодка делается обыкновенно в виде башмака, или берут обрубок дерева и в нем выдалбливают продолговатое углубление, в которое вставляют дощечку. Эта дощечка ходит на шпильке, пропущенном сбоку чрез колодку и дощечку. Мяч кладется на один конец этой дощечки, а по другому ударяют лаптою, отчего мяч подбрасывается кверху. Лапту же можно сделать из круглой палки, длиною в аршин и толщиной пальца в три.

Колодка ставится на земле, на открытом месте, а кругом нее, шагах в 10 или 20, вырывают столько небольших ямочек или лунок, сколько играющих, без одного.

Один, по жребью, назначается к колодке. Став с лаптою у колодки, он кладет мяч на дощечку, ударяет по ней лаптою, мяч взлетает и, подданный еще налету лаптою, отбрасывается на далекое расстояние. Остальные становятся, каждый у своей лунки, и, когда мяч подброшен, бросаются за ним. Кто поймает мяч налету, тот становится к колодке. Если-ж мяч налету не пойман, то стоявший у колодки спешит бежать и ударить своею лаптою по каждой лунке и потом вернуться к колодке. Поднявший же мяч, спешит положить его в колодку до возвращения ее хозяина. При этом дозволяется перекидывать мяч от одного к другому, но к колодке становится тот, кто положил в нее мяч. Если же хозяин колодки вернулся заблаговременно, то продолжает снова подбрасывать мяч.

6. Масло или лунки.

Все играющие запасаются каждый по палке, длиною около аршина с небольшим. Вырывают на ровном месте столько ямок, сколько играющих; одна из этих ямок вырывается посредине, а остальные — вокруг нее, приблизительно в равном друг от друга расстоянии. Средняя ямочка делается несколько больше и глубже остальных. Играющие конаются, кому быть вожак, и обыкновенно все становятся в ряд и, поставив палки на носок правой ноги и придерживая правой рукой, стараются ногою кинуть их как можно дальше. Чья палка упадет ближе других, тот — вожак.

Игра заключается в том, что вожак должен закатить мяч, помощью своей палки, в среднюю лунку. Остальные же стараются палками отогнать мяч подальше от средней лунки и в то же время караулят каждый свою лунку, не допуская ее

занять жожаку. Если жожек, заметив, что кто-либо из играющих слишком увлекся желанием отбить мяч, займет его лунку концом своей палки, то жожаком становится тот, чья лунка занята. Отбивать мяч ногою не дозволяется.

Если мяч закатился в среднюю лунку, то игра окончена.

7. О т б и в к а.

На стене, аршина на полтора от земли, проводят черту; на земле же, на расстоянии сажени от стены, проводят другую черту. Затем проводят боковые черты. Четыреугольник, начерченный на земле и лежащий подле стены, называется первым городом, а за чертою — вторым. Все играющие разделяются на две партии, из которых одна становится в первый город, другая — во второй. Один из первой партии ударяет мячом о землю и, когда он привскочит, отбивает его в стенку выше черты. Стоящие во втором городе внимательно следят за мячом и в то время, когда он отскочит от стены, отбивают его, в свою очередь.

Очко присчитывается партии: если мяч не отбит или упал на землю в их городе; если мяч ударил в стену ниже черты; если мяч упал на землю вне городов. Та партия, на которую насчитывают тридцать очков, считается проигравшею.

8. Отбивка с лунками.

Близ стены вырывают ямку, другую — на фут дальше, третью — еще на фут дальше, и так все по прямой линии от стены вырывают столько ямок, сколько играющих, и, наконец, за последнею ямкою проводят черту или кон. Каждый из играющих выбирает себе лунку или по соглашению, или по жребию. Один становится на кон и бросает или катит мяч в стену, стараясь, чтобы мяч, отскочив от стены, попал в одну из лунок. Если это ему не удастся, то он бьет вторично и т. д., но за каждый промах кладет камешек в свою ямку. Тот, в чью лунку попадет мяч, спешит взять его и запятнать кого-нибудь из играющих, которые, разумеется, спешат разбежаться. Если он запятнает кого-нибудь, то тот, в кого попали мячом, спешит, в свою очередь, запятнать кого-нибудь и т. д. Промахнувшийся кладет в свою лунку камешек, а сам становится на кон и тем же порядком, как это делал первый, старается отбить мяч от стены в чью-нибудь лунку. На кого насчитают пятнадцать очков, т.-е. у кого в лунке будет лежать пятнадцать камешков, тот выходит

из игры, и его лунку запечатывают, т.-е. прикрывают чем-нибудь или засыпают землею. Так игра продолжается, пока половина из играющих не выйдет из игры; тогда начинается расправа, как было уже сказано в игре „Зевака“.

9. Игра с позами.

Играющие становятся в круг на довольно большое расстояние друг от друга. Один из них бросает соседу своему мяч, который тот должен поймать и перебросить своему соседу, и т. д. Всякий, кто не поймает мяча, остается в той позе, какую принял, ловя мяч. Так, один стоит с поднятыми вверх руками, с откинутою назад головою; другой — с одною только поднятою рукою; третий, упавши, чтобы поднять мяч, лежит на земле и т. д. В этих позах они остаются до тех пор, пока победитель, т.-е. тот, который ни разу не допустил мячу упасть на землю, не освободит их всех. Для этого он должен бросить мяч десять раз вверх и без промаха поймать его, после чего все освобождаются, и игра начинается вновь.

10. Круглым городом.

Играющие разделяются на две партии и определяют, которой партии быть в городе и которой вне города. Чертят на земле довольно большой круг — город. Одна партия становится в город, а другая идет прятать мяч, который дается одному из играющих. Прятавшие мяч возвращаются, причем каждый держит руку в кармане или за пазухой, для того, чтобы находящиеся в городе не могли догадаться, у кого мяч. Они бегают вокруг города, приговаривая: „уж я кого-нибудь огрею, уж я кого-нибудь ожгу“. Тот, у кого мячик, выжидает удобного случая упечь оплошного товарища другой партии. В случае промаха, все кричат: „сгорел, сгорел!“, а бросивший мяч выходит из игры. Если же ему удастся попасть, то тот, в кого он попал, не выходя из круга, должен быстро схватить мяч и пустить его обратно в бросившего, иначе сам выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в одной партии не останется ни одного играющего. Затем партии меняются местами.

Игры камешками.

11. Я м к а.

Все играющие делятся на две партии. На ровном месте в земле делают ямку, в условленном расстоянии от которой проводят черту. С этой черты начинают поочередно бросать камешки, стараясь попасть в ямку. Когда все играющие бросили по камешку, считают, сколько камешков какой партии попало в ямку. Чьих камешков окажется больше, та партия и выиграла.

12. Я м к и.

Иногда вместо одной ямки роют девять; так, одну ямку посредине, четыре — в известном расстоянии кругом этой средней и, наконец, четыре — еще дальше от средней, кругом первых четырех. При этом средняя ямка обыкновенно делается самую маленькую, вокруг нее лежащие — несколько побольше, а наружные — самыми большими. Здесь играющие не делятся на партии, а каждый играет за себя. Все играют по очереди до промаха. Начинаящий бросает с известного расстояния камешком в одну из больших ямок; если попал, то берет свой камень и бросает в следующую большую ямку и т. д. Тот, кто попал поочередно во все четыре большие ямочки, получает название „ученика“ и начинает бросать в том же порядке в следующие четыре ямочки, успешно пройдя которые он делается „подмастерьем“; и, наконец, бросает в среднюю ямку, попав в которую он становится „мастером“ и выигрывает игру. Если камешек попал не в ту ямку, куда ему следовало попасть, то это считается промахом, и бросать начинает следующий.

13. К а м е ш к и.

Выбирают семь камешков равной величины или семь одинаковой величины пуговиц. Один из играющих берет все семь камешков в руку и, подбросив, ловит их спинкою руки; затем подбрасывает и ловит ладонью. То же самое повторяют все играющие, и кто таким способом поймал наибольшее число камешков, тот начинает игру. Если у двоих число пойманных камешков одинаково, они перебрасывают вновь.

Начинающий игру бросает все семь камешков на стол и, взяв один из них, подбрасывает его вверх; пока он летит, схватывает один из камешков со стола и ловит подброшенный камень. Затем поднятый со стола камешек откладывает в сторону и старается таким же способом взять со стола второй, третий и т. д. Если ему удалось собрать по одному камню со стола все, он становится „учеником“.

Ученик, бросив все семь камешков на стол, выбирает из них один и, вскинув его вверх, старается взять со стола уже не один, а сразу два камня, и затем словить подброшенный кверху. Собрав все три пары со стола, он делается „подмастерьем“. Подмастерье точно таким же порядком собирает камешки со стола, но уже не по два, а по три сразу. Исполнив это, он делается „мастером“. Мастер должен взять все семь камешков в руку и, прикрыв шесть из них пальцами, седьмой подбросить вверх, все шесть положить на стол и поймать подброшенный. Затем вновь подбросить его, собрать все шесть камешков сразу со стола и опять словить подброшенный; тогда он становится „инженером“ и выигрывает игру.

Если кто-либо из играющих не словил подброшенного камешка, или взял со стола не то число камешков, которое следовало, или сдвинул с места лежащие на столе камешки, то бросать начинает следующий по-очереди.

14. Котлы или классы.

Зимой на полу мелом, а летом на песке палочкою чертят фигуру, как на фиг. 1.

Размеры этой фигуры бывают различны, что зависит от места и от желания играющих. Начертив котел, играющие записываются каждый по плоскому камешку и назначают между собою очередь.

Начинающий бросает свой камешек в 1 класс, становится на одну правую ногу, перепрыгивает в тот класс, где лежит его камешек, и, все время оставаясь на одной правой ноге, вытаскивает его камешек из этого класса в поле; а за камешком и сам выпрыгивает туда же.

Но при этом соблюдаются следующие правила.

Если камень попал на черту или попал не в тот класс, в который ему следовало, то играть начинает следующий по-очереди.

Если играющий наступил сам на какую-либо черту, или опустился на обе ноги, то тоже передает право играть следующему

по-очереди. То же — если камень, выбитый из класса ногою, вылетит в бок, а не пройдет прямо через первую черту в поле.

Исполнив все эти условия и выбив благополучно камешек из первого класса, играющий бросает его во второй класс, становится уже не на правую, а на левую ногу и точно таким же порядком выбивает свой камешек из этого класса. Вообще, из всех четных классов камешек выбивается левою ногою, а из нечетных — правою. Точно таким же порядком камешек выбивается из 3 и 4 классов.



Фиг. 1.

Дойдя до 5 класса, играющий обязан делать крест, т.-е. стать одною ногою в 5 класс, а другой — в 6, затем подпрыгнуть, повернувшись при этом так, чтобы нога, стоявшая в 6 классе, очутилась в 5, и наоборот. Затем уже он продолжает выбивать камень, как и прежде. Точно таким же порядком он выбивает и из остальных классов, не забывая каждый раз на пути, при проходе через 5 и 6 классы, делать крест. Позабывший передает игру следующему по-очереди.

Пройдя до 10 класса, играющий уже не выбивает отсюда камня обыкновенным порядком, а подвергается выпускному экзамену. Продолжая стоять на левой ноге, он нагибается, поднимает камень, кладет его под колено правой согнутой ноги и прыгает три раза кругом круга, не роняя камня. Затем он становится на каблуки обеих ног и, положив камень на носок

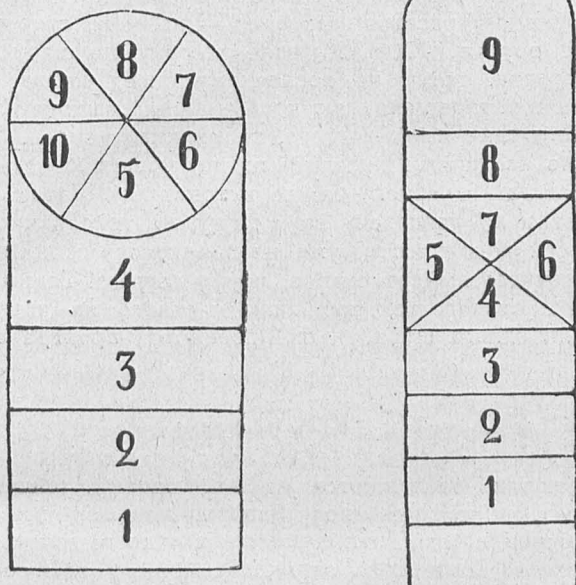
левой ноги, идя на каблуках, выносит так камень чрез все классы в поле. При этом, разумеется, он креста уже не делает, но поправлять рукою камня, а также ступить на черту нигде не смеет. Кто исполнит все эти правила, тот выиграл игру.

Взглянув на фигуру, мы увидим еще два отделения: одно, — обозначенное „болото“, другое — „море“, о которых еще не говорили. Если чей-нибудь камень во время игры попадет в „болото“, тот начинает игру опять с первого класса. Уронивший же свой камень в „море“ выходит совсем из игры.

Котел чертят различно, как видим из фигур 1 и 2, да и самые правила могут изменяться, причем и название игре дают другое. Так, например:

15. Б о л о т о.

Начинающий бросает свой камешек в 1 класс; на одной ноге прыгает в этот класс, но не выталкивает оттуда камня в поле, а толкает его во второй класс, сам туда перепрыгивает, все оставаясь на той же ноге, толкает камень в третий класс и так до последнего класса, откуда или вышибает сразу ка-



Фиг. 2.

мень чрез все классы вон, или толкает его, прыгая на одной ноге, из класса в класс по порядку, или выносит камень на носке, как было сказано выше, что зависит совершенно от заранее поставленного условия.

Игры с шарами.

16. Встреча.

Играют обыкновенно двое, причем каждый имеет столько же деревянных шаров, сколько и его товарищ.

Проводят на полу или на земле черту, от которой играющие садятся в равном расстоянии: один — по одну сторону черты, другой — по другую. Каждый, взяв в руку по шару и считая вслух „раз, два, три“, по последнему слову катит свой шар навстречу шару товарища так, чтобы шары столкнулись. Если-б шары прошли один мимо другого, то их катят снова.

Прокатив все шары, каждый из играющих берет себе все шары, лежащие за чертою, ближе к товарищу. Затем, в том же порядке, катят их навстречу друг другу, но теперь число шаров будет, по всей вероятности, уже неодинаково у обоих играющих, а потому у одного выйдут скорее, чем у другого. Таким порядком игра продолжается до тех пор, пока у одного из играющих не останется ни одного шара, и он признается проигравшим.

17. Король.

Все играющие разделяются на две партии, причем каждая партия имеет одинаковое число шаров, но различных цветов, или шары одной партии отличаются от шаров другой какими-нибудь метками. Один шар, отличающийся от всех остальных, называется „королем“ и служит целью.

Все играющие становятся на кон или черту, проведенную в известном расстоянии от „короля“, и поочередно, игрок одной партии за игроком другой, начинают бить своими шарами. При этом каждая партия старается поставить свои шары поближе к „королю“, а чужих отогнать от него подальше. Когда все шары одной партии окружают „короля“ так, что между ними нет ни одного шара другой партии, то игра считается оконченной. При этой игре иногда нарочно стараются откатить „короля“ подальше, а потому в нее удобно играть на открытом ровном месте. Тот, кто попал в какой-нибудь шар, бьет вторично и продолжает бить до первого промаха. Бьют всегда с одного и того же места, с кона.

18. К е г л и.

В кегли любят играть не только дети, но и взрослые, а потому самые кегли делаются различных величин, сообразуясь с силами играющих, что особенно важно относительно величины шаров. Слишком тяжелым по руке трудно бить правильно, а слишком легкий, вместо того, чтобы катиться, будет прыгать.

Кеглей бывает девять, из которых один кегель делается побольше других и называется „королем“. При кеглях бывает обыкновенно два шара.

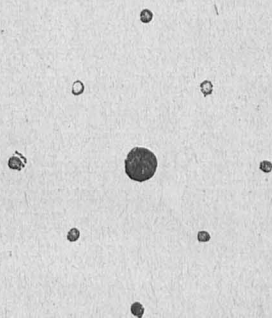
Для кеглей строят особый досчатый помост, аршина в два шириною и от 8 до 10 саж. длины. Этот помост на заднем конце расширяется, а кругом обносится забориком или бортом. Очень важно, чтобы помост был совершенно ровный и не имел бы ни в одну сторону покатостей. Для сохранения его в таком виде его оберегают от дождя крышею. От широкого конца помоста к его началу проводят наклонный желобок, по которому можно было бы легко возвращать шары.

Помост для кеглей не есть необходимость; очень хорошо можно играть в кегли и дома, в большой комнате, на полу, разумеется, позаботясь о том, чтобы шаром не испортить чего-нибудь, и заставив какую-нибудь доскою противоположную стену, чтобы не обить штукатурки. И, наконец, можно играть просто на земле, тщательно выровняв ее.

Все девять кеглей расставляются в пять рядов так: в первом ряду, по самой середине, выставляется один кегель, во втором — два, в третьем — три, причем на место среднего ставится „король“ прямо позади переднего кегля. Затем, в четвертом ряду опять два кегля, прямо позади кеглей второго ряда, и, наконец, последний кегель выставляют позади „короля“. Расстояние между кеглями во все стороны должно быть одинаково.

В кегли играют двое или несколько человек, которые разделяются на две равные партии.

Условия игры бывают различны. Самые простые следующие: Начинает бить один из первой партии и, пробив два раза, передает шары одному из второй партии; тот, после двух ударов, передает следующему из первой партии и т. д. За каждый сбитый кегель считают одно очко; за „короля“, сбитого вместе



Фиг. 3.

с другими кеглями, — 3 очка, а если сбит один „король“, другие же кегли не тронуты, то — 9 очков. Выигрывает та партия, которая скорее насчитает у себя условленное число очков — 60 или 100.

Иногда же каждая партия бьет до промаха. Промахом считается, если шар обойдет четырехугольник кеглей справа или слева. Шар, прошедший между кеглями, хотя бы не уронивший ни одного, не считается промахом, напротив того — удваивает следующий удар. Счет ведут так: за самого переднего кегля насчитывают 10 очков, за кегли второго ряда и за кегли, стоящие в третьем ряду, по сторонам „короля“, — по пяти очков, за кегли четвертого ряда — по 10 очков, за самого заднего кегля — 15 очков, наконец, за „короля“, сбитого вместе с другими кеглями, — 25 очков, сбитый один „король“ считается в 100 очков. При этом, разумеется, и для окончания партии требуется не 60 или 100 очков, а 300 или 500.

Не считается кегель: 1) сбитый шаром, отскочившим от борта, и 2) кегель, свалившийся после того, как шар вполне остановился.

19. Полевые кегли.

Эта игра очень похожа на игру в обыкновенные кегли, но шар приходится не катить по земле, а бросать дугообразно по воздуху, с тем расчетом, чтобы он упал в середину кеглей и сбил короля, т. е. сбитый король увеличивает счет очков. Счет ведется приблизительно так: за одного короля считается 10 очков, если же он сбит с другими кеглями — то 5 очков; угловые кегли — по 5 очков, а если сбиты все кегли, то каждая по одному очку; последняя сбитая одна считается за 10 очков. За промахи игроков не исключают.

Играть в полевые кегли удобнее на открытом месте, чем на помостках. Здесь кегли берутся обыкновенно большие и расставляются широко так, чтобы между кеглями было расстояние около трех четвертей аршина. Вместо деревянного шара часто употребляют довольно большой кожаный мяч, набитый волосом.

Условившись относительно очереди бить, расставляют кегли и назначают место, с которого бить. Это место обыкновенно назначается тем, кому досталась последняя очередь. Определяет он это место не по произволу, а, став около кеглей, откатывает шар слабо или сильно, как пожелает. Где шар остановится, с того места бьют.

Каждый бьет два раза, причем первый раз с указанного места, а второй — с того места, где его шар остановился. При

первом ударе, следовательно, надобно стараться не только сбить кегли, но и так соразмерить удар, чтобы шар недалеко откатился. Пробив два раза, игравший сосчитывает число выбитых очков, которые считаются по условию, ставит кегли и передает шар следующему.

Когда все пробили, считают, кто из играющих выбил всего более очков, — тот выиграл игру и пользуется правом назначить место, с которого бить в следующую игру.

20. Игра в кегельбане.

В кегельбане игра ведется иначе: шары катят, очки считаются иначе, значение короля теряется, а важной является передняя кегля.

Кегельбан состоит из галлерей с гладким полом, который для серьезных игр тщательно выравнивается; средняя же доска делается из плотного дерева, преимущественно из дуба.

Ширина этого пола-проката 2 аршина, длина 15—25 аршин. Бока галлерей обшиваются досками. В конце галлерей, где ставят кегли, делается небольшое уширение для расстановки кеглей. С левой стороны приделывается узкий наклонный к началу галлерей желоб, по которому шары возвращают обратно к игрокам.

Счет очков сообщается либо криком, либо устраивается механизм на подобие часового.

Расстановка кеглей, как на фигуре 3-й. Расстояние между кеглями такое, чтобы шар бьющего проходил с трудом.

Счет очков и правила следующие:

- 1) каждая кегля считается по очку, если передняя не сбита;
- 2) если сбита и передняя, все кегли считаются вдвое;
- 3) если сбиты кегли только среднего ряда (3 кегли), считается девять (9) очков;
- 4) если вместе с передней сбиты восемь кеглей, то считается (30) очков;
- 5) если сбиты все кегли, считается пятьдесят (50) очков;
- 6) если сбиты все кегли, кроме средней (короля), считается шестьдесят (60) очков;
- 7) шар, задевший за борт, и не сбивший ни одной кегли, считается за промах и дает минус два очка;
- 8) партия назначается до 200, причем счет можно вести от 1 до 200 и от 200 до 1;
- 9) весь перебор очков свыше двухсот засчитывается игроку в минус;
- 10) можно играть и партиями: например, 2 игрока против двух. Тогда игроки в партиях бьют по-очереди и передают друг другу счет очков.

21. Кошонет.

Во Франции и Бельгии очень популярная игра. У нас играют в похожую итальянскую игру „Бочи“.

Игра состоит в метании шара и требует от играющих, кроме ловкости, много сообразительности и расчета.

Для игры выбирается ровное место сажень в 20 длиной и 6—7 сажень в ширину.

Игроки делятся на две партии, каждому дается по шару, причем цвета шаров различных партий должны быть разные (напр., черные и желтые).

Так называемый *шар-кошонет* ставят шагов на 20 от коновой линии. Он делается третьего цвета (напр., красный). Величина шаров — крокетная.

Игроки бросают свои шары по-очереди: сначала черный, потом желтый, потом опять черный и т. д.

Цель каждого игрока — бросить свой шар поближе к шару-кошонету, или приблизить шар своей партии к кошонету или отбить шар игрока чужой партии от кошонета, или, наконец, ударом об шар-кошонет передвинуть его так, чтобы он оказался ближе к шару своей партии.

Правила: 1) партии выбрасывают все свои шары; затем производится подсчет шаров: за счет ближайшего шара одной партии снимается ближайший шар другой партии и очки считаются той партии, шар которой был ближе к шару-кошонету;

2) если два шара находятся к кошонету одинаково близко, их снимают без счета;

3) очки считаются так: ближайший шар получает столько очков, сколько игроков в партии, следующий — на единицу меньше, и, наконец, более близкий из самой дальней пары шаров — одно очко;

4) всякий удар по кошонету дает партии одно очко; но если при этом покотившийся кошонет коснется шара противника, то это очко переходит в противную партию;

5) шары или катят или бросают, как кому хочется;

6) игра считается оконченной: или, если партия достигает полной победы, т.-е. все ее шары будут ближе всех шаров противника, или, если она добьется заранее определенного числа очков, напр., 100;

7) счет можно вести еще и так: считать ближайший к кошонету шар за 1, следующий — за 2 и т. д.; тогда выигравшей считается та партия, которая из определенного числа игр набрала наименьшее число очков. При таком расчете игрок, по-

павший в кошонет скидывает с числа своих очков — одно, а попавший в кошонет, который рикошетом заденет шар другой партии, скидывает очко со счета очков противной партии.

22. П л е н .

Для этой игры на ровном месте проводят две черты, одну против другой, в расстоянии 30 шагов. Играют двое, причем у каждого по девяти кеглей и по шару. Один из играющих расставляет свои кегли вдоль одной черты, другой — вдоль другой. Все кегли расставляются в равном друг от друга расстоянии. Бьют поочередно, то один, то другой, каждый стараясь сшибить кегли своего товарища. Сбивший кеглю ставит ее сейчас же рядом с своими, т.-е. берет его в плен. Если сбит „король“, то вместо него выдается два кегля. Когда на одной стороне не останется ни одного кегля, то игра считается оконченною. Ту же игру можно играть дома на большом столе, причем вместо кеглей расставляют оловянных солдатиков, а бьют небольшим шариком.

23. К р о к е т .

Для игры в крокет нужно ровное место, будет ли то убитая щепнем и песком площадка, или лужайка с густо посеянной и низко скошенной травой. Чем ровнее и глаже место, тем правильнее может быть игра, так как можно вернее рассчитывать удары.

В игре могут участвовать от 2-х до 8-ми человек. Играющие делятся на две партии, и каждый берет себе шар, молоток и марку с одинаковыми отметками. Одна партия берет шары, молотки и марки с полосами одного цвета, другая — с полосами другого цвета. Если играют двое, то каждый берет, по крайней мере, по два шара.

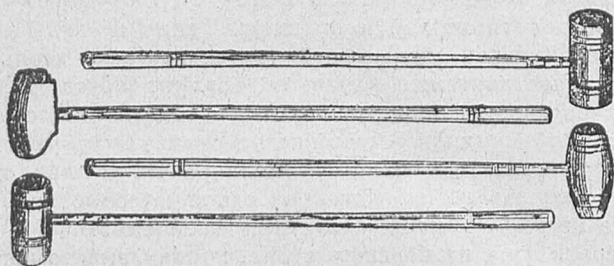
Молотки бывают различной формы, но одни из самых удобных — цилиндрические, у которых один конец закругленный, а другой срезан прямо (фиг. 4).

Дуги и колышки втыкаются в землю в таком порядке, как показано на фигурах 5, 6 и 7. Расстояние между дугами бывает различно, что зависит от величины ровного места, а также от ловкости играющих. Чем ближе расставлены дуги, тем легче провести через них шар. Обыкновенно за расстояние между дугами принимают длину ручки молотка.

Играют поочередно, сначала один из первой партии, потом один из второй, затем опять из первой и т. д. Пропустивший свою очередь, теряет ее и ждет новой.

Цель игры двоякая: во-первых, самому провести и помочь своим товарищам поскорее пройти своими шарами через все дуги по порядку и, во-вторых, помешать то же сделать другой партии.

Начинающий ставит свой шар приблизительно посредине между колышком и первую дугу и бьет его молотком, стараясь провести через первую дугу (фиг. 8). Бить боком молотка не допускается, точно так же, как держать за палку у самого молотка.



Фиг. 4.

Если шар не пройдет под первой дугой и станет так, что может мешать следующим за ним шарам, то он на время принимается, пока играют другими шарами, и затем опять становится на то же место, с которого был принят.

Шар гонится с помощью молотка и считается правильно сыгранным только после резкого, ясно слышанного удара по нем. При этом надо заметить, что направление шара вполне зависит от направления самого молотка.

Если шар остановился под дугой, то для решения спора, прошел ли он или нет, прикладывают плотно к задней стороне дуги ручку молотка (фиг. 9). Если ручка может быть так приложена, не сдвинув шара, то шар считается прошедшим, и бывший пользуется правом вторично бить.

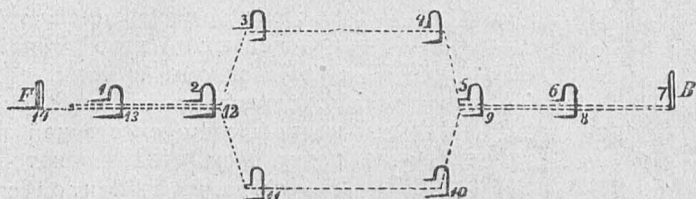
Вслед за первой дугой шар проводится чрез вторую, третью и так далее, до первого промаха, после которого играющий составляет свой значок на своей очередной дуге, а следующий по очереди начинает бить.

Каждый провод шара чрез дугу дает право бить еще раз. Промах молотком по шару за удар не считается, но если молоток задел за шар, и шар сдвинулся, то такой удар считается за действительный.

Удачно проводивший свой шар чрез первую дугу заручается на все время игры правом бить не только через следующую дугу, но и в чужой шар, т.-е. правом рокировать, но при этом должен каждый раз перед ударом называть рокируемый шар.

Если два шара соприкасаются, то рокировать друг друга они не имеют права.

Ударив своим шаром в чужой (или рокировав его), бивший обязан крокетировать, т.-е. он приставляет свой шар к тому



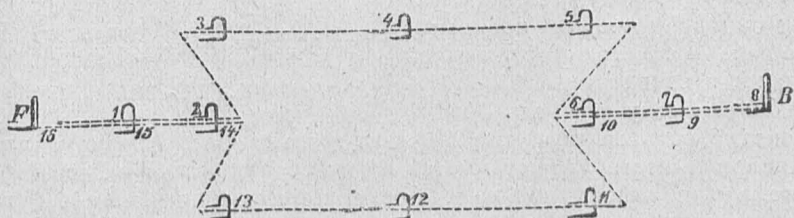
Фиг. 5.

шару, в который попал, наступает на свой носком ноги и ударом молотка по своему шару отбивает чужой шар. Если тот шар, в который попал игравший, принадлежит к его партии, то он, если это возможно, проводит его чрез очередную для этого



Фиг. 6.

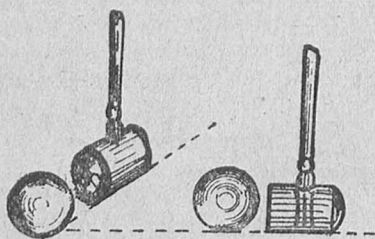
шара дугу, или ставит его на лучшую позицию посредством крокетировки; а если этот шар принадлежит чужой партии, то отправляет его куда-нибудь подальше.



Фиг. 7.

От воли играющего зависит, идти ли в очередную дугу; делать ли рокет, или просто откатить свой шар на такое место, которое он найдет более выгодным для своей партии. Вообще,

во время игры надо постоянно иметь в виду выгоду всей своей партии. Начинающие игроки часто забывают это и, из простого желания погоняться за чужим шаром, портят дело своей партии.



Фиг. 8.

Крокетировка дает право играть дальше. Если же при ударе свой шар пошевелится, то право на следующий удар теряется.

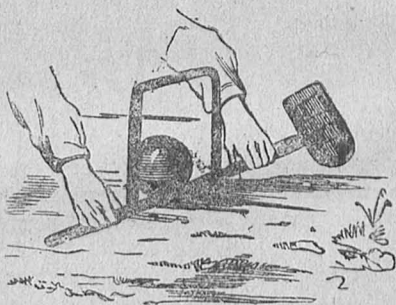
По одному и тому же шару крокетировать в одну очередь, не прошедши следующей по порядку дуги, не дозволяется.

Иногда, что зависит от условия, крокетирование заменяют подкапыванием своего шара на более удобное для следуюш. удара место.

Если играющий ударом своего шара или посредством крокетирования проведет другой шар чрез очередную дугу этого шара, то, был ли это чужой шар или шар своей партии, он считается прошедшим чрез эту дугу, и значок того шара переносится на следующую очередную дугу.

Дойдя до второго колышка, необходимо ударить в него шаром, что дает право вновь бить и гнать свой шар обратно чрез дугу.

Пройдя все дуги кругом и вернувшись снова к первому колышку, можно или покончить игру, ударив своим шаром в этот колышек, после чего шар снимается с поля, или можно, не ударяя в колышки, обойти его и сделаться „казаком“, или „бойцом“. Казаку нечего заботиться о проходе чрез дуги, так как они все уже им пройдены; его дело — помогать шарам своей партии и вредить чужой партии. Казак в одну очередь может



Фиг. 9.

крокетировать один и тот же шар только раз. Впрочем, для оживления игры, уславливаются давать бойцу право на два крокета в одну очередь и более. Боец, ударившийся каким бы то ни было образом в последний колышек, выходит из игры.

Та партия, которая успела прежде другой провести все шары чрез все дуги и ударить ими в первый колышек, считается выигравшею.

Игры палками и деревяшками.

24. Чурки или чижик.

Чурок или чижик — это маленькая палочка вершка в три длиною, заостренная с обоих концов. Для игры в чурки нужна еще палка, толщиной пальца в два и длиною с аршин.

На земле чертят небольшой круг, в поперечнике с аршин, палочку или чурок кладут в этот круг и по одному из концов этого чурка ударяют палкою, отчего чурок привскакивает; в это время стараются ударить по чурку раз или два, что называется сдвоить и строить. В случае промаха, позволяется перебивать до трех раз, но в случае трех промахов другой из играющих сменяет первого.

Ударенный таким образом чижик или чурок летит далеко от круга. Один из играющих, по-очереди, берет чижика и старается бросить его в круг с того места, где он упал (что называется водить). Если он бросит удачно и попадет в круг, то заменяет бившего, ударяет по чижу, а следующий водит.

Бивший по чижу имеет право отбивать его налету палкою в то время, когда он брошен в круг, но еще не коснулся земли. Отбитый чиж вновь бросается в круг тем, кто водит. Если чиж в круг не попал, то бьющий бьет снова, но уже не из круга, а с того места, где чиж упал. Таким образом продолжают бить и водить все по-очереди. Задача этой игры состоит в том, чтобы насчитать как можно более ударов по чижу в то время, когда он находится на воздухе. Считают до условного числа — 30, 50 или даже до 100, что зависит от числа играющих и от их ловкости.

Проигравшим считается тот, который не успел насчитать условленного числа ударов, когда все остальные уже насчитали.

Проигравшему назначают различные наказания. Так, один из игравших, ставши в круг, берет чурок в руку за один конец и ударяет его палкою, отчего чурок летит вперед; с того места, где он упадет, другой из играющих чикает его, т.-е., ударив, заставляет припрыгнуть; где он упадет, его чикают опять вперед, и так каждый играющий чикает по разу. Проигравший же, взяв чижика в руку с того места, где чиж упал после последнего чиканья, должен или проскакать с ним на одной ноге до круга, или пробежать до круга, и все время тянуть, не переводя духа: „и-и-и...“

Когда играют четверо, шестеро и более, то играющие разделяются на две партии. Первая партия становится в круг, а вторая — в поле, чтобы водить. Бьют сначала все из первой партии поочередно, причем счет ведется общий. Когда все из первой партии выбиты уже из круга, они идут водить, а вторая партия бьет. Когда обе партии пробили, тогда считают, которая из партий сделала больше ударов. Выигравшая заставляет другую носить чурок. Каждый из играющих бьет чурок прямо с руки, а каждый из проигравших должен по разу принести чурок в круг.

25. Чиж в клетке.

Для этой игры чижа делают вершка в три длиною и несколько толще, чтобы он хорошо прыгал. На земле чертят круг аршина в полтора или два в поперечнике.

Чижа кладут по самой середине круга и чикают поочередно. Цель игры та, чтобы, ударяя по кончику чижа и не подбивая его налету, заставить его выпрыгнуть из круга. Если одному не удалось, то чикает другой, и т. д. Если чиж выпрыгнул из круга, то считают, сколько палок уложится от чижа до середины круга, столько очков присчитывается бывшему; кто всех скорее набьет условленное число очков, тот выиграл игру.

26. Городки или рюхи.

Игра эта довольно сильно распространена в народе. Полезна она, как приучающая к меткости удара и как доставляющая довольно сильные движения телу.

Для этой игры должно приготовить рюхи, которые напиливаются из жерди, каждая вершка в два длины, и несколько палок, около аршина длиною.

На ровном месте чертят два города одинаковой величины. Как расстояние между городами, так и величина самых городов, вполне зависит от играющих.

Рюхи складываются на передних чертах городов. Складывают их самыми разнообразными способами. Иногда ставят две рюхи стоймя, полами, а между ними укладывают в несколько рядов остальные рюхи, плашмя. Устраивают колокольню; ставят рюхи стоймя в ряд по передней черте и т. д. Здесь важно, чтобы в обоих городах было совершенно одинаковое число рюх и уложены они были бы также одинаково.

Когда рюхи одинаково поставлены в обоих городах, игроки разделяются на две партии, из которых одна, по жребию, начинает игру.

Один из игроков становится на заднюю черту своего города и бросает палку в рюхи противоположного города; за ним другой, третий и т. д.

Когда кто-нибудь из них вышиб хотя одну рюху совсем из города, тогда остальные той же партии, еще не бившие, переходят на переднюю черту своего города и бьют оттуда.

Когда все палки первой партии брошены, вторая партия вступает в свой город, собирает все палки и точно таким же порядком старается разбить город своих противников.

Если рюха не будет совершенно вышиблена из города, а остановится на черте, то ее ставят попом.

Какая из партий прежде вышибет все рюхи из города, та считается выигравшею. Но если выиграла первая партия, то второй всегда дается право отыграться, т.-е. добить теми палками, которые первая партия уже бросила. Проигравшая партия обязана собирать все рюхи и построить оба города. Для следующей игры партии меняются городами, так как из одного города бывает иногда легче выбивать, чем из другого.

27. Г о р о д о к.

Для этой игры надобно иметь шесть рюх и две палки. На земле чертят круг около аршина в поперечнике. По самой середине круга ставят одну рюху, вокруг нее четыре и на среднюю ставят шестую. В известном от круга расстоянии проводят черту, с которой поочередно бьют палками, каждый по два раза.

Выбивший из круга одну верхнюю рюху присчитывает себе пять очков, за верхнюю вместе с другими — три, а за все остальные рюхи — по одному очку. Когда первый из играющих пробил обеими палками, сосчитывают, сколько он сделал очков, причем за каждую поваленную, но не выбитую из круга рюху высчитывается у него по одному очку. Затем бьет второй и т. д. Выигрывает тот, кто сделал 25 очков.

28. С т о р о ж к а.

На земле чертят четырехугольник шагов в 5 шириною и десять длиною. Посредине одной из коротких сторон этого четырехугольника укладывают пять рюх. По жребию выбирают кого-

нибудь в сторожа построенного города. Сторож имеет жгут. Каждый из играющих имеет палку и поочередно становится на противоположной городу стороне четырехугольника, откуда бросает свою палку в город.

Чтобы иметь право бить в другой раз, играющий обязан достать свою палку. Если сторож поворотлив и внимателен, то это сделать не легко, так как, поспешно построив город, сторож старается ударить бегущего за палкою жгутом. Получивший же удар жгутом сам после того становится сторожем. Поэтому бросивший палку остается на черте, с которой бил, и наблюдает за сторожем; заметив, что сторож зазевался, или что город сильно разбросан, — обегает кругом четырехугольника и ставит ногу на свою палку.

Через четырехугольник перебегать нельзя, а надо непременно огибать его; даже тогда, когда палка не долетела до городка и остановилась внутри четырехугольника, необходимо бежать за палкою, огибая четырехугольник, и затем уже чрез городскую черту войти в него и добежать до палки. Если кто из играющих побежал за палкою чрез четырехугольник, то он становится сторожем.

Иногда, добежав до палки, играющий не успевает воротиться на место; тогда он может остановиться у своей палки, поставив на нее ногу, и выждать удобного для возвращения случая. Если уже все били своими палками, а выручить их не успели, то все сразу бегут, причем сторож всегда успеет кого-нибудь ударить жгутом. Не должно забывать, что сторож не имеет права бить жгутом до тех пор, пока не привел города в порядок.

29. Медведь ревет.

Для этой игры каждый из играющих берет по палке, а обрубок, длиною в поларшина и толщиной в полтора вершка, представляет медведя. На этом обрубке с одной стороны делают две зарубки крестообразно.

На земле чертят небольшой кружок, который будет изображать берлогу медведя, а полукругом от этой берлоги роют небольшие ямки так, чтобы каждая была от берлоги шагах в двадцати. Ямок роют столько, сколько играющих, без одного.

Все играющие становятся в ряд и, поставив свои палки на носки правых ног и слегка придерживая рукою, бросают палки ногою. Кто бросил свою палку ближе всех, тот становится облавщиком.

Облавщик ставит медведя в берлогу, а стрелки каждый занимает по ямке. Первый стрелок бьет в медведя своею палкою, затем второй, третий и т. д. Если медведь упал, то облавщик его поднимает, а если он откатился, то облавщик ставит его там, где медведь лежит. Когда все стрелки били в медведя, они бегут за своими палками, а облавщик, поставив медведя в берлогу, спешит занять одну из ямок.

Если сбитый медведь упал зарубками кверху, то облавщик, не поднимая его, кричит: „медведь ревет“; все бившие бегут за своими палками, а облавщик спешит занять ямочку. Тот, кто, вернувшись, не успел занять ямочки, делается облавщиком и ставит медведя на место. Если за палками побежали только несколько человек, то оставшиеся на местах могут переменять свои места; тогда, возвращающиеся с палками, не находя свободных ямочек, бросаются из стороны в сторону, что помогает облавщику занять одну из ямочек.

30. Попа гонят.

1) Для игры требуется большая площадь безразличной ширины, но по длине желательно более 100 метров.

2) Желаящие играть становятся в одну линию, и каждый бросает с носка свою палку в пространство. Кто дальше бросит, считается вожатым (т.-е. ведет игру).

3) На месте своей палки вожак ставит попа (на подобие той рюшки, что употребляется в игре „медведь ревет“) и отходит в сторону.

4) Игроки по-очереди бьют в попа с тех мест, куда упали их палки, причем начинает игрок, ближе всех бросивший свою палку.

5) Сбитого попа вожак опять ставит на то же место, куда он закатился. Если же он закатился на место неудобное, его выносят на прямую.

6) Пробившие игроки могут снова получить руку, т.-е. право бить в попа, если после одного или нескольких ударов поп будет загнан дальше их палок; при этом соблюдается та же очередь; первый бьет тот, чья палка всего дальше лежит от попа.

7) Когда играющие перебрасывают за попа все свои палки и перед попом не останется ни одной, а поп будет стоять, тогда игрок, бывший на выручке, т.-е. бывший последний, заменяет вожака.

8) Вожак заменяется и тогда, если кто-нибудь не добросит своей палки до попа. Тогда тот становится вожатым.

9) При смене вожатого, попа гонят в другую сторону.

31. Загон.

Подготовительная игра к спортивной игре „хоккей“. Для игры требуется ровная открытая площадка, 100 шагов длиной и 60 — 70 шагов шириной.

Играющие в любом количестве делятся на две партии. Играют мячом, величиной со средний арабский мяч, сделанным из пробки и перевитым снаружи веревкой. Цель игры — загнать этот мяч в город противника и не допустить его в свой город. Каждый из играющих имеет так называемую „мазлу“, т.-е. палку, длиной в 1 или $1\frac{1}{4}$ аршин, на конце в виде небольшой лопаточки, или, еще лучше, с небольшим загибом, чтобы было удобнее ударять по шару. Если же ни шара, ни особых палок нет, можно употреблять арабский мяч и простые палки.

Города делят по жребью.

Начинают два игрока с середины площадки. Зажимая шар с двух сторон концами палки, они, по свистку судьи, стараются передать мяч своим игрокам, которые, в свою очередь, ударяя палкой по шару, катят его, передавая друг другу, в город противника.

Правила: 1) при гонке шара играющие могут бить по нему только мазлою, а отнюдь не ногой;

2) разрешается наносить удары слева и справа, но не подымая палку выше плеча;

3) Когда шар будет загнан за черту, город считается взятым, а партия, которой он принадлежал, признается побежденной;

4) победив определенное число раз или проиграв определенное время (напр., 20 минут), партии меняются местами;

5) после каждой победы игра начинается с середины, как было указано выше;

6) если одна партия укатила мяч за боковую черту, то он передается другой партии; один из игроков этой партии вводит его в игру ударом мазлы, передавая его одному из игроков своей партии.

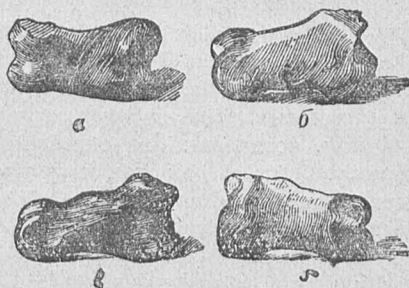
32. Б а б к и.

Игра — коренная русская — хотя пользуется у нас каким-то презрением, но она не менее полезная для развития меткости, чем многие, которые у нас в ходу.

На бабке различаются: спинка, брюшко, правый и левый бока; один бок всегда бывает закругленнее и уже другого. Если несколько бабок положить на брюшко, то можно заметить, что у одних широкий бок находится на правой стороне, а у других — на левой; в первом случае бабка называется *правичком*, а во втором — *левичком*.

Бабка, лежащая на широком боку, называется *плочкой* (фиг. 10а); лежащая на брюшке — *жехом* (фиг. 10б); лежащая на спине и на узком боку — *ничкой* (фиг. 10 в и г). Бабки ставятся в ряд попарно — *мездами* — на недалеком расстоянии одно от другого. Бабки, поставленные таким образом, составляют *кон*.

Каждый из играющих выбирает себе биты; играют большею частью двумя битами. Для того, чтобы больше сшибать бабок с кона, биты наливают иногда свинцом, но игра *свинчатками* незаконна. За каждую битку на кон ставится по гнезду. На некотором расстоянии от кона проводится черта, называемая *загонкой*; расстояние ее от кона определяется играющими с общего согласия. Когда бабки поставлены на кон, играющие, становясь спиной к кону, катят или бросают (кто как хочет) биты за загонку, или, как называется, *гонятся*.



Фиг. 10.

Первыми бьют те; у которых легли *плочки*, с тех мест, где они легли. Начинает тот, у кого *плочка* легла всех дальше от загонки, а за ним — остальные, в порядке расположения бит. Если биты легли на одинаковом расстоянии, то тогда, чтобы решить, кому первому бить, играющие, которым принадлежат эти биты, *жехуются*, т.-е. катят свои биты, и у кого ляжет *жех*, тот бьет первым. На место сшибленных гнезд переставляют крайние гнезда. За *плочками* следуют *жехи*: с них бьют в таком же порядке, как и с *плочк*. После *жехов* бьют с *ничек*; *нички* собираются еще прежде, чем начинают бить с *плочек*, и кладутся у загонки в том порядке, в каком они находились за загонкой. С *ничек* бьют левой рукой, и только с последней *нички* можно бить правой, если на кону стоит одно гнездо. Играющий, которому принадлежит последняя *ничка*, может просить *пристава*; если кто-нибудь согласен на его просьбу, то он ставит на кон гнездо; *ничка* бьет правой, и все несбитые бабки остаются в пользу давшего *пристав*. Когда все игроки пробьют, и на кону



остается много бабок, то идут за теми, т.-е. не ставят снова бабок. Если же гнезд остается немного, то можно идти *по бабкам* или *по ровным*. Когда идут *по бабкам*, то за каждую битку прибавляют по одной бабке; когда кто-нибудь желает прибавить себе еще одну битку, то он за нее ставит не бабку, а целое гнездо; это называется *наварить*. Когда идут *по бабкам*, и у всех играющих вместе нечетное число бит, то одна бабка приставляется к какому-нибудь гнезду и вместе с ним составляет *троицу*, или ставится на одну из бабок какого-нибудь гнезда и называется *попом*. Когда на кону остается мало бабок, и идут *по ровным*, тогда за каждую битку ставится гнездо.

Игры в бабки.

1. *Каретка*. В школу (место, куда каждый игрок складывает свои бабки) относятся только те бабки, которые сшиблены *чисто* т.-е. полными гнездами; если же от какого-нибудь гнезда осталась бабка, то все сшибленные бабки ставятся обратно на кон и это называется *ставкой*; точно так же бабки ставятся обратно на кон, когда одна из сшибленных бабок ляжет на другую, или прислонится к ней или к целому гнезду так, что должна пошевелиться; если принять те бабки, которых она касается, — это называется *шевелком*.

2. *Плюшка без загонки* — похожа на каретку, только берутся бабки, сшибленные и нечисто.

3. *Плюшка с загонкой* — отличается от предыдущей игры тем, что для нее нужны две загонки: одну, на которую кладутся нички, и другую, проведенную гораздо дальше первой от кона для того, чтобы гоняться.

4. *Гусек простой*. Бабки ставятся не в ряд, а гуськом по гнездам; впрочем, можно ставить и по бабкам, т.-е. по одной бабке. Гусек простой состоит в том, что берутся в школу бабки, сшибленные чисто, без ставки и без шевелька, и то только с головы или с хвоста гуська, а не из середины.

5. *Гусек с выставком или штрафы* — отличается от простого тем, что ставятся обратно на кон не только бабки, сшибленные из середины, или нечисто, но и выставляется еще такое же количество гнезд из своего шукуля.

6. *Кон за кон*. В этой игре не гонятся, а бьют с назначенного места по порядку, который зависит от играющих, или от того, кто прежде крикнет: „чур, первый!“, „чур, второй!“ и т. д., смотря по тому, кто как желает бить. Когда все пробьют с назначенного места, тогда начинают бить с тех же бит, только

с другой стороны кона, и с тех мест, где легли биты, причем начинается дальнейшая от кона. Если бита не перекинется через кон, то она называется *слепой*, потому что с нее должно бить после всех с закрытыми глазами.

7. *Салки*. На кон выставляется по возможности больше гнезд; чем больше бабок, тем игра веселее. Сшибленные бабки ставятся снова на кон, а не относятся в школы.

У каждого играющего должно быть только по одной бите. Поставив бабки, определяют место, с которого бить в кон. Начинают *перебиваться*, т.-е. бить по произвольной очереди. Кто сшибет одно или несколько гнезд хотя бы и нечисто, тот больше не перебивается. Оставшиеся в игре бьют вторично по новой очереди. Таким образом перебиваются до тех пор, пока останется один промахнувшийся в последней очереди. Если же случится, что в последней очереди всем удастся попасть в кон, то перебиваются снова все, или водить начинает сбивший меньше всех. Перебиваются иногда довольно долго, что бывает неприятно вышедшим первыми. Во избежание этого, *жехуются*; если окажется в первом жеховании несколько жехов, то жехуются снова те, у кого легли жехи, и водить должен тот, у кого ляжет последний жех. Затем начинается самая игра, т.-е. играющие бьют в кон, а вожак становится у кона и должен, поставив на места выбитые бабки, догнать кого-нибудь из играющих, которые бегут в это время выручать свои биты. Если вожак дотронется или, как говорится, *осалит* кого-нибудь, то уступает ему свое место, а сам берет биту и присоединяется к бьющим в кон. Салить можно только за коном, и как только играющий вернется за черту кона, то вожак не имеет права салить его. Случается, что все играющие дадут промах, и тогда гораздо труднее выручать биты, потому что вожак не занят постановкой бабок, а следит за тем, чтобы кто-нибудь не выручил своей биты. Если одному или нескольким из играющих удастся добыть биты, т.-е. вернуться с битами из-за кона, то они кричат: „выручим“. В это время нельзя бежать за битой, если вожак стоит у кона, и за коном нет никого из играющих; тот, кто, несмотря на это, возьмет биту, осалится и заменяет жожака. Нельзя бить двум зараз; нельзя также бить в то время, когда вожак ставит бабки, а также, когда кто-нибудь из играющих находится за коном, выручая биту; кто преступает эти правила, тот осаливается.

Игры с повязанными глазами.

33. Жмурки.

Эта игра почти всем известна. Одному повязывают глаза, причем стараются повязать так, чтобы он ничего не мог видеть из-под платка, а между тем, он мог бы свободно дышать. Повязав одному из играющих глаза, выводят его на середину комнаты и несколько раз кружат, чтобы он не знал, где кто стоит. Повязанный прислушивается к шороху играющих и старается словить кого-нибудь. Поймав кого-нибудь, он должен держать его одною рукою, а другою снять с себя повязку. Перед игрою в жмурки нужно припрятать все вещи, которые повязанный мог бы сломать, а также позаботиться о том, чтобы он сам не ушибся. Потому, когда он подвергается опасности удариться о что-нибудь, его предупреждают о том криком: „огонь“. Никому из играющих не дозволяется выбегать в другую комнату.

34. Марш слепых.

Посреди двора вбивают в землю кол. Всем играющим, исключая одного, завязывают глаза и становятся их в равном расстоянии от кола, в круг. Расстояние от кола до слепых измеряется шагами. Обыкновенно это расстояние бывает 30 или 50 шагов. Слепые поворачиваются лицом к колу. Зрячий начинает считать, причем все слепые маршируют под его счет, стараясь держаться направления к колу. Когда зрячий отсчитал столько, сколько было шагов от кола до слепых, все останавливаются и снимают повязки; тут-то и окажется, как все разбрелись в разные стороны. Если кому-либо из слепых удастся дойти до кола, то он становится зрячим, а прежний зрячий становится слепым.

35. Слепой почтальон.

Один из играющих избирается почтмейстером, другой — почтальоном, а все остальные садятся кругом комнаты. Почтальону завязывают глаза, а почтмейстер обходит всех играющих и записывает, какой город каждый из них избрал. Затем почтальона

выводят на средину комнаты. Почтмейстер же выкликает, что почта отправилась из такого-то города в такой, положим—из Москвы в Петербург. Изображающие эти города должны потихоньку поменяться местами. Если почтальону удастся занять одно из освободившихся мест, то он снимает с себя повязку, а тот, который раньше сидел на занятом им месте, становится почтальоном.

36. Задуть свечу.

Зажженная свеча ставится на столик, в углу комнаты. Одному из играющих повязывают глаза и ставят возле самого столика. Он должен отойти от столика на три шага, повернуться, сделать обратно три шага и задуть свечу. Сделать это нелегко, и очень может быть, что все играющие перепробуют, а свеча будет продолжать гореть.

37. Жмурки с голосом.

Как и в обыкновенных жмурках, одному повязывают глаза, но остальные не разбегаются, а, взявшись за руки, составляют круг так, чтобы повязанный находился посередине. Все кружатся, а повязанный с палочкой в руке внимательно прислушивается к говору и вдруг кричит: „стой!“ Все немедленно останавливаются. Тогда повязанный протягивает к кому-нибудь палочку; тот должен взяться за ее конец; по требованию повязанного, он должен до трех раз подать голос. Если повязанный, несмотря на изменение голоса, угадает и верно назовет играющего, тогда тот сменяет его; в противном случае играющие вновь кружатся, а повязанный тем же порядком отгадывает.

Эту же игру иногда ведут несколько иначе. Когда все, исключая игрока с повязанными глазами, стали в круг, кто-нибудь играет на рояле, и все кружатся то вправо, то влево. Рояль внезапно умолкает, причем все останавливаются, а слепой дотрагивается до кого-нибудь палкою и при этом издает какой-нибудь звук, подражая животному. Тот, до которого он дотронулся, должен повторить этот звук. Слепой может повторить это до трех раз и затем, если отгадает, до кого он дотронулся, передает ему повязку и палку, а сам становится на его место.

38. Жмурки на позиции.

1) Каждый из играющих выбирает себе место у предмета, от которого он не имеет права удаляться.

2) Один из играющих завязывает водящему глаза, ставит его на середину и заставляет его перевернуться три раза. Затем слепой, оставленный на свободе, пускается в поиски.

3) Обыкновенно играющие располагаются по-одиночке около столов, стульев, на площадке около деревьев, скамеек, тумб и проч.

4) Чтобы увернуться от слепого, обмануть его, им разрешается изменять положение: они могут крутиться, приседать и даже ложиться, но при этом должны касаться предмета рукой или ногой и не сходить со своего места.

5) Если слепой удалится из района игры или приблизится к опасности, его предупреждают криком — „огонь“.

6) Игрокам разрешается меняться местами, но только тогда игрок, оставивший свое место слепому, считается проигравшим и заменяет его.

7) Чтобы освободиться слепому, надо не только поймать кого-нибудь, но узнать, кого поймал. Если слепой не угадает, товарищи дают знать ему об этом дарами в ладони, и слепой вновь идет на поиски.

39. Кегли со жмурками.

Выставляют кегли в один ряд так, чтобы „король“ стоял посредине, а по его сторонам — по четыре кегля.

Определив место, с которого бить, первому из играющих повязывают глаза платком, дают шар в руки и ставят на то место, с которого он должен сделать полный круг, и опять, обернувшись лицом к кеглям, катить шар. Но так как немного неверный поворот заставит бьющего пустить шар совершенно вкось, то один из играющих становится в известном расстоянии позади „короля“ кеглей и подает оттуда голос.

Счет сбитым кеглям ведется обыкновенно так: сбитый „король“ дает бьющему десять очков; каждый из кеглей, стоящих по сторонам „короля“, — восемь очков; следующие затем шесть — четыре и, наконец, крайние кегли дают каждый по два очка.

Играющие бьют поочередно, и тот, кто успеет насчитать 36 очков, выигрывает игру.

40. Колокольчик.

Всем играющим повязывают глаза, исключая одного, которому повязывают на шею колокольчик. Играющие с повязанными глазами вооружены каждый жгутом и преследуют по слуху того, у которого повязан на шее колокольчик.

В этой игре бывают пресмешные сцены: так, один из повязанных, слыша возле себя шорох, бросается по звуку и наносить удар жгутом своему товарищу, такому же повязанному, как и он. С другой стороны, имеющий на шее колокольчик старается пройти без шума возле повязанного, и вдруг изменник-колокольчик брякнет, — он получает удар жгутом, сам надевает на глаза повязку, а колокольчик отдает ударившему.

Во время игры трогать рукою колокольчик не дозволяется, для чего связывают тому, у которого колокольчик, руки за спиною.

41. Ванька и Фомка.

Здесь играют двое: один изображает Ваньку, другой — Фомку. Играть можно или в комнате вокруг стола, или на дворе вокруг столба. Обоим играющим завязывают глаза и каждому дают по жгуту. Ванька и Фомка, все время придерживаясь левою рукою за стол, а если играют на дворе, то за концы веревок, привязанных к столбу, в правой руке имея по жгуту, преследуют друг друга. Иногда они перекликаются; так, Ванька закричит: „Фомка!“ Тот бросается со жгутом в сторону, где слышал голос, но Ванька спешит увернуться. Но так как у обоих глаза завязаны, то часто случается, что, желая увернуться, они набегают один на другого. Если Фомка дал промах, то Ванька его преследует тем же порядком; если же Ванька получил удар жгутом, то его сменяют, и Фомка продолжает преследовать уже нового Ваньку.

42. В город.

На полу чертят четырехугольник сажени в две длины и сажень ширины. Все играющие разделяются на две партии. Одной партии, отведя ее от города шагов на двадцать, завязывают глаза и пускают итти домой. Каждый из этой партии, конечно, скоро потеряет направление и более или менее уклонится в сто-

рону. Все повязанные идут медленно, громко считая шаги. Следов тридцать шагов, они снимают повязки, причем те, которые вошли в город, остаются в нем до конца игры. Точно таким же порядком повязывают глаза второй партии. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки одной партии не войдут благополучно в город, причем строго воспрещается стоящим в городе шуметь или подавать советы повязанным товарищам. Если при развязывании глаз играющий оказался хотя одною ногою в городе, то он считается вошедшим.

Игры со жгутом.

43. Жгут.

Все играющие, исключая одного жгутчика, садятся на пол в кружок. Жгутчик же ходит кругом со жгутом в руке и говорит:

„Огонь горит,
Смола кипит,
Кому жгут положить?“

Никто из сидящих не имеет права ни оглядываться назад, ни передвигаться с места, ни говорить другому из сидящих, что к нему положен жгут.

Жгутчик, ходя кругом, иногда нагибается, делает вид, будто положил жгут на пол, за спиною кого-нибудь из сидящих, наконец, действительно оставляет жгут на полу и продолжает свой путь, как ни в чем ни бывало. Жгут должно класть за спиною в таком расстоянии, чтобы можно было достать до него рукою, не сдвигаясь с места.

Если жгутчик успел обойти круг после того, как положил кому-нибудь жгут, то он поднимает жгут и ударяет им этого нового жгутчика, а сам садится на его место.

Чтобы не получить удара жгутом, сидящие на полу должны почаще ощупывать за спиною руками, не лежит ли там жгут. Нашедший схватывает жгут и бежит вслед за жгутчиком, стараясь нанести ему несколько ударов, пока он сделает круг и займет освободившееся на полу место. Бежать как жгутчику, так и нашедшему жгут, непременно следует в одну и ту же сторону. Нашедший за своей спиной жгут делается жгутчиком.

Играют в жгуты еще так:

Все, за исключением жгутчика, становятся в кружок, держа руки за спиной. Жгутчик же ходит кругом, говоря:

„Смирнее! Грозный жгут идет,
Не даст он спуску вам:
Кто голову чуть повернет,
Того он по плечам!“

Стоящие же в кругу отвечают:

„Когда-ж к соседу завернет,
Давай бог ноги нам!“

Жгутчик несколько раз делает вид, что передает жгут кому-нибудь из стоящих в кругу, и, наконец, действительно оставляет его в чьих-нибудь руках. Тот продолжает спокойно стоять, пока жгутчик не сделает полного круга; тогда ударяет жгутом соседа, стоящего по правую его руку, и преследует его ударами, пока он не сделает полного круга, и тогда только отдает ему жгут, а сам становится на его место в кругу.

Кто играет внимательно, тот иногда может угадать, что жгут передан соседу, и тогда, убегая заблаговременно, избежит от удара, так как получивший жгут не имеет права тронуться с места, пока прежний жгутчик не кончит своего круга. Тогда жгутчиком становится тот, кому передан жгут.

44. Хорош ли у тебя сосед?

Середину комнаты очищают от всякой мебели и кругом этого свободного места расставляют попарно стулья. Все играющие, кроме жгутчика, садятся. Жгутчик, имея в руках жгут, подходит то к одному из играющих, то к другому и спрашивает: „хорош ли у тебя сосед?“ Если же спрошенный скажет, что он не доволен своим соседом, то ему предлагается другой вопрос: „кого же тебе хотелось бы в соседи?“ Лишь только назван кто-нибудь из остальных играющих, осужденный сосед должен поменяться с новыми местами, причем жгутчик подгоняет его на свое место жгутом. Жгутчик до тех пор обходит круг, пока кто-нибудь не пожелает его самого в соседи, тогда жгутчиком становится прогнанный сосед. Жгутчика нельзя выгнать в соседи ранее, чем он прогнал троих. Если каким-нибудь соседом три раза были недовольны, то он становится жгутчиком.

45. Прятание жгута.

Играющие садятся на пол вплотную в кружок и ставят ноги таким образом, чтобы ступнями прикасаться к полу, а под приподнятыми коленями можно было легко передавать жгут от одного игрока к другому. Каждый держит руки между колен и делает вид, что жгут находится у него.

Водящий помещается в середине круга, он ищет жгут, бросаясь из стороны в сторону, где он предполагает присутствие жгута.

Если водящий ищет жгут не там, где он находится, то игрок, у которого жгут на руках, быстро ударяет им водящего, а жгут передается соседу.

Водящий поворачивается туда, откуда получил удар, а в это время жгут, переданный в противоположную сторону, снова бьет его по спине.

Правила: 1) у кого будет найден жгут, тот сменяет водящего, при этом старый водящий наносит новому три удара по спине и быстро прячет жгут, передавая его соседям;

2) если водящий поймал жгут не при передаче, а при бросании жгута, — водить начинает бросавший.

46. Жарко, холодно.

Это очень простая игра для детей младшего возраста.

Играют обыкновенно в саду или на лужайке, покрытой кустарником.

Водящего ставят в стороне и закрывают ему глаза шапкой. Затем играющие прячут жгут и предлагают водящему найти его. Когда водящий, ища жгут, удаляется от него, то играющие кричат „холодно“; чем ближе подходит водящий к спрятанному жгуту, тем громче играющие кричат „жарко“. Как только водящий найдет жгут, все разбегаются, а вожак гонится за ними и старается запятнать кого-нибудь из играющих. Запятнанный делается, в свою очередь, вожак.

47. Лисица на одной ноге.

Все играющие вооружены жгутами. Один, изображающий лису, уходит в отведенное место — нору. Лиса выходит из норы и, прыгая на одной ноге, преследует остальных играющих и

старается бросить в кого-нибудь своим жгутом. Если лиса попала своим жгутом в кого-нибудь из играющих, то тот становится лисою и спешит укрыться в нору, преследуемый ударами жгутов всех играющих. Если лиса встала на обе ноги, или, бросив жгут, промахнулась, она спешит в нору, причем каждый из играющих старается ударить ее жгутом. Если лиса бросила неудачно свой жгут, то прежде, чем возвратиться в нору, ей следует поднять свой жгут; в противном случае она должна вновь бежать за жгутом и обратно в нору, все время преследуемая ударами.

48. Медведь.

По жребию назначается медведь. Ему отводят берлогу. Все остальные играющие вооружены жгутами. У медведя жгута нет, он выбегает из берлоги и старается запятнать рукою кого-нибудь из играющих. Пока он еще никого не нагнал, каждый старается убежать от него, но как только он кого-нибудь ударил, оба они должны быстро спастись в берлогу, потому что все прочие игроки гонят их жгутами.

Из берлоги оба медведя, держась за руки, выходят ловить других играющих. Так, цепь медведей увеличивается. Ловят только крайние медведи и как только запятнают кого-нибудь, опускают руки и вместе с новым товарищем быстро спасаются в берлогу, преследуемые жгутами еще непойманных товарищей.

Если медведь устал, то ему дозволяется отдохнуть в берлоге, между тем как остальные медведи выходят без него.

49. Медведь с вожакom.

Один из играющих, по жребию, избирается в медведи. Медведь избирает себе вожака. Вожак берет себе веревку, аршина в полтора длиною, и, взявшись за один конец этой веревки, дает другой конец медведю.

Все играющие, за исключением медведя и вожака, вооружены жгутами и стараются нанести побольше ударов медведю, который не смеет выпустить веревки, а может только устраняться от ударов за своего вожака. Вожак же по мере сил защищает своего медведя, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих рукою. Кого вожак запятнает, тот делается медведем и выбирает себе вожака.

Выбранный в вожаки не имеет права отказываться от этой обязанности, но выбирать два раза сряду одного и того же вожака не дозволяется.

50. Рыбки.

В „рыбки“ большие охотники играть наши матросы. Эта игра очень сходна с предыдущею. Привязывают удочку, т.-е. довольно длинную веревку, к столбу или к рее. Один из играющих, по жребию, избирается приманкою и, взявшись за конец веревки, старается запятнать кого-нибудь из играющих — словить рыбку.

Остальные же играющие стараются наносить приманке удары жгутом, они клюют, но при этом стараются, чтобы их не запятнали.

Тот, кого запятнают, становится к веревке и делается приманкою.

51. Ласточка.

Поперек площадки, предназначенной для игры, проводят черту. Ласточка (один из играющих) с повязанными глазами, широко расставив ноги, становится на черту.

Играющие, число которых неограничено, стоя сзади ласточки, по-очереди бросают жгуты (свои связанные платки) между ног ласточки, вперед. Когда все платки будут расброшены, то вожак, наклоняясь к земле и водя руками, начинает разыскивать платки. Если он проходит мимо жгутов и не замечает их (то-есть, если жгуты остаются сзади него), то все разбирают их снова. Но только стоит вожатому схватить жгут, тот игрок, чей жгут поднят, должен обежать заранее назначенный круг, а все игроки вместе с ласточкой преследуют его и бьют не выше пояса. Затем тот, чей жгут был найден, становится ласточкой. Правило: бить жгутом не выше пояса. Нарушивший это правило сам становится ласточкой.

Игры с веревкою.

52. Веребочка.

Покупая для прыганья веревочку, нужно выбирать ее такой длины, чтобы, наступив ногою на средину веревки и натянув ее, концы приходились против середины груди.

Чтобы научиться прыгать хорошо, нужно взять веревочку за ручки всею ладонью, концами пальцев вниз, тело держать

прямо, локти близко к телу, а веревочку вертеть, сгибая только кисти рук. Закинув веревочку на спину, привскачите обеими ногами, держа каблук вместе, и в то же время быстро пробросьте веревочку под ноги и затем уже, не останавливаясь, продолжайте вращать веревочку, во-время подпрыгивая. Если вы не будете сгибать тела вперед, а будете держать его прямо, спокойно, то будете в состоянии прыгать очень долго, не уставая.

Научившись так прыгать, попробуйте прыгать, вращая веревочку обратно, назад. Можете ходить обыкновенным шагом, чуть подпрыгивая в то время, когда пропускаете веревку. Делайте кресты, складывая руки накрест на груди в то время, когда веревка проходит под ногами. Подпрыгивайте выше и так быстро вращайте веревочку, чтобы она два раза прошла в каждый прыжок, что называется сдвоить. Точно так же можно троеить, хотя, разумеется, это будет труднее.

Иногда вместо веревочки употребляют веревку, длиною сажени в три или четыре. Таковую веревку двое держат по концам и равномерно вращают, в то время, как третий прыгает через ее средину. Вербку эту должно держать в руке слегка так, чтобы она выскочила из руки, если-б прыгающий задел ее.

53. Круговая веревочка.

Берут веревочку, длина которой зависит от числа играющих, считая на каждого по поларшина, и завязывают ее концы. Все играющие становятся в круг, держась обеими руками за веревочку. Один из играющих становится внутри круга и старается ударить кого-нибудь по пальцам. Получивший удар, сменяет стоящего в кругу. Тот, которого хотят ударить, может отпустить веревочку, но, как только миновала опасность, должен опять схватить ее.

Игра может быть осложнена тем, что водящему разрешается бить лишь одной рукой, а играющему запрещается совсем бросать веревочку (требуется ее держать хотя бы одной рукой) и можно только передвигать руками в сторону. Этот способ игры требует от играющих большого внимания и большой ловкости, а поэтому его можно рекомендовать только более взрослым детям.

Правила: 1) водящий может бить по руке только тогда, когда она лежит на веревочке;

2) получивший удар меняется с вожаком местом;

3) при втором способе, играющий, опустивший руки, становится вожаком.

54. Колечко.

На веревочку надевают колечко и связывают веревочку концами. Играющие становятся в кружок, берутся руками за веревочку и передвигают незаметно кольцо от одного к другому. Стоящий посредине кружка внимательно следит за всеми движениями играющих и, подметив место, где должно быть кольцо, бросается туда и просит снять с веревочки руки, но кольцо давно уже перешло из рук в руки на другую сторону веревочки, и стоящему в круге приходится вновь его искать. Кто будет пойман с кольцом, тот сменяет стоящего в круге.

55. Мешочек бежит.

Один из играющих, вожак, берет в руку бичевку, на конце которой привязан небольшой мешочек, наполненный песком. Все остальные играющие становятся вокруг вожака совершенно на равном от него расстоянии. Стоящий посредине водит кругом себя мешочек по полу, стараясь задеть по ногам остальных играющих; те же должны внимательно следить за мешочком и, при его приближении, подскочить так, чтобы мешочек не задел. Если кому-нибудь это не удастся, то он становится в середину на место вожака.

Подвижные игры.

56. Пятнашки.

Пятнашки — игра, всем известная. Один из играющих выбирается пятнашкой, остальные разбегаются, преследуемые пятнашкой. Кого пятнашка запятнает, тот становится пятнашкой. Пятнать только-что бывшего пятнашкой не допускается. Иногда пятнашке дают в руки мел, и он, вместо того, чтобы пятнать рукою, ставит кому-нибудь мелом крестик, что сделать несколько труднее.

Чтобы легче запятнать, никогда не гонитесь за несколькими, а преследуйте одного, и только тогда, когда увидите, что выбранный слишком увертлив и слишком хорошо бежит для вас, вы вдруг бросьтесь в сторону и постарайтесь запятнать кого-нибудь другого.

57. Турецкие пятнашки.

Играется, как предыдущая игра, но пятнать нельзя, если играющий, преследуемый пятнашкой, присядет и коснется рукой пола. Этим он себя спасает, и пятнашка должен преследовать другого.

Другой способ: пятнать обязательно в спину, а не в какую-либо другую часть тела.

58. Прятки.

Один из играющих выходит из комнаты, между тем, другие прячутся по разным местам. Когда все спрятались, кричат: „готово“, и ушедший начинает разыскивать всех спрятанных. Когда это ему удастся, искать идет тот, которого первым нашли.

59. Палочка.

Как в прятках, все играющие, за исключением одного, прячутся. Когда все спрятались, входит с палочкою в руке тот, который должен искать. О своем приходе он извещает ударами палочки по окну, столу или другому месту, где назначено палочке лежать. При этом он говорит: „палочка пришла, никого не нашла“ и, оставив палочку на месте, сам идет отыскивать спрятавшихся. Захватив кого-нибудь, он бежит к палочке, ударяет ею и кричит: „такой-то найден, он там-то“. Затем, опять положив палочку на место, идет отыскивать остальных, но сам боится отойти далеко от палочки, так как каждый из ненайденных может прибежать, постучать палочкою и сказать: „палочка выручена“, после чего все вновь прячутся, а искавший начинает вновь искать. Увидев, что кто-нибудь из ненайденных бежит к палочке, нужно самому поспешить к палочке и, прежде чем ее схватить, ударить ею и сказать: „такой-то найден“.

60. Кошка и мышка.

Все играющие, кроме двух, из которых один назначается кошкою, а другой — мышкою, взявшись за руки, составляют круг.

Мышка становится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка преследует мышку и должна ее поймать, но встречает препятствие со стороны составляющих круг, которые дают свободный пропуск мышке, как в круг, так и из круга, и всеми силами мешают кошке. Кошка после больших усилий вошла в круг, а мышка в то же время свободно вышла из круга. Приходится опять трудиться, но так как все играющие постоянно кружатся, то проворная кошка быстро находит себе проход и поймает мышку. Когда кошка поймала мышку, они становятся в круг, а другую пару назначают кошкою и мышкою.

Когда играющих довольно много, „кошку-мышку“ можно повести иначе. Становятся здесь не в круг, а рядами, взявшись за руки. Стоящие в первом ряду крайними — один изображает мышку, другой — кошку. Мышка должна обегать все ряды, кошка должна следовать за мышкою. Если кошка настигает мышку, то руководитель кричит: „спасай“, и все моментально поворачиват влево и берутся за руки, так что образуются поперечные ряды. Мышка обегает остающиеся ряды, а кошка следует за нею. Ни мышка, ни кошка не должны пропускать ни одного ряда. Если кошка не поймает мышку, то мышка становится на прежнее свое место, а мышкою будет ее сосед. Кошка же, став на противоположном конце ряда, преследует новую мышку. Если кошка поймала мышку, то кошка становится на свое место, а ее сосед делается кошкою, которая преследует прежнюю мышку.

61. Гуси-лебеди.

Эта игра у нас так распространена, что почти всякий из вас, я думаю, играл в „гуси-лебеди“. Один из играющих представляет волка, другой — хозяина гусей, а все остальные — гусей. Для гусей отводится дом, а в известном от него расстоянии — пастбище. Гуси, погоняемые хозяином, идут на пастбище, а волк сидит в стороне. Когда гуси разбрелись по пастбищу, хозяин кричит:

— Гуси-лебеди, домой!

Гуси отвечают: „Нельзя“.

— Почему?

„Серый волк под горой“.

— Что он делает?

„Серых да белых овечек стережет“.

— Гуси-лебеди, домой! кричит хозяин, и все гуси спешат домой, преследуемые волком. Пойманный отводится в сторону,

и так игра продолжается, пока все гуси не будут изловлены волком. Если играющих много, то волк, изловив трех гусей, становится хозяином, первый попавшийся гусь — волком, а хозяин идет в стадо гусей. Или каждый словленный гусь становится волком и помогает ловить гусей, пока все они не будут изловлены.

62. Пустое место.

Все играющие, исключая одного, становятся в круг. Оставшийся вне круга пятнает кого-нибудь и бежит вокруг круга, а тот, которого запятнали, бежит в противоположную сторону. Кто из них добежит первым до пустого места, занимает его, а другой пятнает кого-нибудь другого. Вбегать в круг нельзя.

63. Третий лишний.

Эта игра очень живая, в особенности, когда соберется играть человек двадцать. Все, кроме двух, становятся в круг по двое, один позади другого. Один из оставшихся вне круга становится позади какой-нибудь пары третьим — он лишний. Лишний бежит, а другой, оставшийся вне круга, его преследует и старается запятнать. Лишний при этом не должен удаляться от круга. Когда он видит, что его настигают, он вбегает в круг и становится впереди какой-нибудь пары. Задний этой пары становится лишним. Если преследующему удастся запятнать лишнего, то они меняются ролями — преследовавший становится лишним, а лишний его преследует и т. д.

64. Второй лишний.

Игра для младшего возраста, которая служит подготовительной к игре „третий лишний“. Кроме двоих, все становятся в круг на расстоянии шага или протянутых рук друг от друга. Один из оставшихся вне круга догоняет другого. Этот последний должен встать перед кем-нибудь, стоящим в кругу, тогда тот уже становится лишним и убегает.

65. Охотник и зайцы.

Один из способов той же игры. Кроме двоих, все становятся лицом друг к другу и берутся за руки. Один из оставшихся двоих, охотник, ловит другого — зайца. Последний должен про-

лезть под руки любой пары и схватить одного из играющих за руки. Тогда охотник должен ловить другого, несхваченного за руки, который теперь становится зайцем.

66. Волки и овцы.

Одного из играющих выбирают в волки, другого — в пастуха, а остальные все представляют овец.

Все овцы становятся за пастухом в ряд; так, первая овца держится за платье, а еще лучше — за кушак пастуха, вторая овца — за первую и т. д.

Волк должен переловить все стадо, но ловить ему дозволяется только последнюю овцу. Когда волк нападет на стадо, пастух бросается к нему навстречу и старается собою защитить последнюю овцу. Овцы не должны разрываться, но последняя овца, видя неминуемую гибель, может, увернувшись от волка, добежать до пастуха и стать перед ним. Тогда овца эта становится пастухом, волк — последнею овцею, а последняя овца — волком. Пойманных овец волк отводит в сторону.

67. День и ночь.

Выбираются две матки, а все остальные играющие разделяются на две партии. Одна партия называется „день“, другая — „ночь“.

На земле проводят черту; в расстоянии 30 или 40 шагов по одну сторону черты обозначают город, и в таком же расстоянии по другую сторону черты чертят другой город.

Обе партии становятся вдоль черты, одна — по одну ее сторону, другая — по другую так, чтобы между обеими партиями было расстояние на три шага. Все становятся, обернувшись спиною к черте. Тот город, который лежит перед лицом „дня“, принадлежит „ночи“, и наоборот, так что каждая партия, желая пробежать в свой город, должна пробежать мимо другой партии.

Матки становятся по концам черты и наблюдают за правильным ходом игры.

Когда все стали на свои места, одна из маток бросает вверх дощечку, окрашенную с одной стороны черною краскою, а с другой — белую. Если дощечка, упавши на землю, легла белую стороною вверх, то матка выкликает: „день“, если черною, то — „ночь“. Названная партия должна обернуться и бежать че-

рез черту в свой город, преследуемая другою партией. Все схваченные на пути к городу поступают в плен к другой партии.

Затем все, за исключением пленных, становятся на свои места, и другая матка точно таким же порядком подбрасывает дощечку и выкликает, которой из партий бежать. Когда одна партия заберет всех другой партии в плен, тогда игра считается оконченною.

Матки должны строго следить за тем, 1) чтобы стоящие вдоль черты не оглядывались; 2) чтобы пойманный не вырывался; 3) чтобы одна партия не ловила другую, когда та еще не переступила за черту. А также матки решают спор, находился ли пойманный уже в городе, или еще нет — в то время, когда его поймали.

Можно играть и так. Становятся так, как было описано. Покрику матки „день“ игроки партии „день“ поворачиваются и преследуют игроков партии „ночь“, которые, не поворачиваясь, бегут прямо в свой дом. Можно также по пути от середины до города устроить какое-нибудь препятствие (натянуть веревку, поставить скамейку), которое и догоняющая и догоняемая партии должны преодолеть (в этом месте часто и происходит ловля).

68. Горелки.

Все играющие становятся попарно, одна пара за другой, и впереди всех пар становится один, которому досталось гореть. Обращиваться назад ему не дозволяется.

Стоящие в последней паре, по счету „раз, два, три“, разрознившись, бегут вперед и стараются вновь соединиться впереди того, который горит. Он же преследует бегущих, и если ему удастся поймать одного из них перед тем, как он соединится с другим, то горевший становится с пойманным в первую пару, а оставшийся один горит. Если-ж ему не удалось поймать ни одного из бежавших, то та же пара становится впереди других пар, а он вновь горит.

69. Двойные горелки.

Простой способ игры можно осложнить, играя в двойные горелки. Все строятся по четыре человека в ряд. Горит же одна пара в два человека.

Играть можно с пением:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло;
Взглянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!

Сейчас же горящая пара одна продолжает считать: раз, два, три, прихлопывая затем в ладоши. После слова „три“ обе задние пары разбегаются и стараются соединиться вместе впереди горящей пары, шагов на 20 — 30. Если это им удастся, горит прежняя пара. Если любой из горящих поймал какую-нибудь пару, то горящая пара соединяется с пойманной и, образуя ряд в четыре человека, становится впереди, а пойманная пара горит.

Правило: бегущим парам нельзя разъединять руки, а горящая пара не имеет права ловить прежде, чем бегущие пары добегут до того места, где она стоит.

70. Шведские горелки.

Становятся парами и каждая пара, начиная с головной, получает свой номер по порядку; первая, вторая, третья и т. д. В середине должно быть оставлено место для пробега, так что пары разъединяются и становятся гуськом.

Руководитель игры, или выборный от играющих, становится впереди, шагах в 10-ти от первой пары.

Сзади последней пары, шагах в 6 — 8, должны быть поставлены или стулья или стойки, или же это может быть стена.

Руководитель, стоя лицом к играющим, имеет в каждой руке по палочке и вызывает все пары в любом порядке. Оба играющих вызванной пары бегут с внутренней стороны к руководителю, выхватывают из его рук палочки и, обежав стоящие пары с внешней стороны, не касаясь рукой или туловищем стула или стойки, пробегают между ними и парами бегут опять к руководителю и отдают ему палочку. Тот играющий, который отдал свою палочку раньше, засчитывает своей шеренге одно очко. Когда все пары перебегают, та из шеренг, которая имеет большее число очков, считается выигравшей.

После первой игры нужно обязательно переменить шеренги, чтобы правая стала левой, а левая правой.

71. Четыре угла.

Играют пятеро, из которых четверо становятся по углам, а пятый, мышка, посредине выжидает, когда который-нибудь из

углов освободится, чтобы занять его. Стоящие же по углам меняются местами. Если мышка займет чей-нибудь угол, то тот, который остался без угла, становится мышкою.

Если играющих много, то вместо углов они занимают стулья, которых расставляют на один меньше, чем играющих.

72. Чехарда.

Один из играющих становится, согнув немного спину и опустив голову на грудь; правую ногу выставляет немного вперед и упирается руками в колени, причем локти надо прижать к телу. Остальные играющие, поочередно, разбежавшись, перескакивают через стоящего, причем слегка опираются на плечи стоящего и расширяют ноги. Кто не перескочит, тот сменяет стоящего. Становятся иногда и боком к прыгающим.

73. Лягушки.

Та же чехарда, с тою только разницею, что здесь все играющие становятся в ряд, один впереди другого, шагов на десять. Начинает прыгать стоящий позади всех. Перепрыгнув через всех поочередно, он становится впереди. Затем прыгает следующий с конца и т. д.

74. Колдун.

На ровном месте чертят два города, шагах в сорока один от другого. Один из играющих выбирается в колдуны и становится между городами, все же остальные — в один из городов. Играющие перебегают из города в город; но на пути их ловит колдун. Первый, которого колдун запятнал, становится сторожем, затем все остальные, которых колдуну удастся запятнать, становятся его пленниками и поступают под охрану сторожа. Сторож зорко следит за тем, чтобы кто-нибудь из играющих не запятнал бы кого-нибудь из пленников и тем не освободил его из плена. Играющие же стараются завлечь колдуна в другую сторону, между тем, как несколько человек бегут на освобождение пленников, приступая к ним с разных сторон, так что сторож не знает, на кого напасть. Кого сторож запятнает, тот также становится пленником колдуна. Пленники должны стоять все вместе и не сходить с места, для чего обыкновенно как-раз посредине между

обоими городами им очерчивается особое место. Чтобы играющие не разбегались далеко в сторону, можно провести две боковые черты, переступать которые играющим воспрещается.

Когда все играющие попали в плен к колдуну, тогда игра считается оконченной, и на новую игру обыкновенно в колдуны выбирают того, кто попал в плен последним.

75. У б и т.

Все играющие разделяются на две партии — два войска. На земле проводят две черты, одну в 40 шагах от другой. Место за одною чертою изображает крепость одной партии, за другою — другой партии, а между чертами — поле сражения. Играющие одной партии нападают на играющих другой партии и стараются взять их в плен, для чего нужно запятнать. Запятнавший кого-нибудь кричит „убит“ и ведет пленника в свою крепость; на пути, как его, так и пленника, никто не имеет права пятнать. В крепостях также пятнать не дозволяется, исключая пленников из своей партии. Освобожденный таким образом пленник вместе с своим освободителем безопасно возвращаются в свою крепость. Для большего порядка лучше, если каждая партия избирает себе предводителя. Когда все одной партии сделаются пленниками другой, тогда первая признается побежденною, а игра — оконченною. Для следующей игры партии меняются крепостями.

Другой способ этой игры гораздо интереснее и серьезнее.

Начало так же, как и в первой: делятся на две равные партии, располагаются на своей площади, кто как хочет.

Сзади города отводится место для пленных. Желательно для каждой партии иметь свой отличительный знак.

Начало игры такое же, как и предыдущей: один из играющих любой партии перескакивает через заграждения в город противника и старается запятнать одного из зазевавшихся, крича при этом „убит“. Но потом игра изменяется.

Играющий, запятнавший зазевавшегося игрока, должен как можно скорее скрыться из города противника. Если игроку, запятнавшему противника, удастся благополучно прибежать в город, то противник должен итти в плен. Но запятнанный может отыгаться, т.-е. запятнать, в свою очередь, нападающего. Товарищи же его имеют право мешать запятнавшему возвратиться в свой город, но пятнать его права не имеют. Если игрок, перепрыгнув через препятствие для того, чтобы запятнать кого-нибудь, сам попадется кому-нибудь, кто его запятнает, он считается

убитым и совсем выходит из игры (хотя вместо исключения можно условиться брать в плен).

При появлении пленный игра становится значительно интереснее, товарищи пленного стараются изыскать способы выручить их, для чего надо окольным путем подобраться к ним и с криком „пленные выручены“ ударить кого-нибудь по руке. Тогда пленные бегут в свой город, а игроки партии, которая имела пленных, стараются их запятнать. Вторично пойманный пленный выходит из игры вовсе.

Так как набеги и хитрость проявляются с той и с другой стороны, то нередко случаются забавные приключения: иногда игрок, подкравшись к противнику, сам неожиданно попадает под его удар, иногда, преследуя противника на своей земле, он бывает запятнан его товарищем, который сумеет ловко скрыться, а затем внезапно явиться на помощь товарищу.

76. Борьба из-за флагов.

Игроки делятся на равные партии, человек по 10—15 каждая. Длина необходимой для игры площадки 50—60 шагов, ширина 20—40 шагов. Посредине площадки проводится черта.

Каждому играющему дается по флагу; желательно, чтобы каждая партия имела свой цвет флагов (напр., красные и белые). Древко флагов делается 1—1½ аршина длины.

В начале игры, играющие становятся на задних линиях своего города, втыкая флаги в землю.

По условию, предводитель каждой партии высылает от 4—6 человек, задача которых — осторожно пробраться в город противника, схватить 1 или 2 флага и унести их за коновую черту, а после — и в свой город. При этом нужно быть не запятнанным со стороны защитников.

Защищаются флаги тем, что подкравшийся противник пятнается.

Если кому-нибудь удалось пронести флаг противника за коновую черту, то этот флаг водружается сзади своего города, а владелец его объявляется пленным, переходит в чужой город и временно участия в игре не принимает. Если же его флаг будет выручен из города кем-нибудь из его товарищей по партии, то вместе с флагом и он возвращается в город и опять принимает участие в игре.

Если игрока, захватившего в плен флаг или еще намеревающегося его захватить, запятнают в чужом городе, то он должен остановиться на том месте и „стоять столбом“ до мо-

мента освобождения его своими товарищами (т.-е. до того момента, когда кто-нибудь из своей партии дотронется до него рукой), — тогда он снова может вступить в игру. При его освобождении необходимо, чтобы дотронувшийся до него громко крикнул „выручен“, с тем, чтобы все знали, что он действительно выручен.

Если же он уже захватил флаг, то этот флаг у него отнимается и водружается опять на свое место.

Правила: 1) предводители внимательно следят за игрой и дают, когда нужно, свои указания. На них лежит все ведение игры: назначение лазутчиков, планы захватов, смена неудачных лазутчиков и т. д.

2) Вся партия должна беспрекословно повиноваться своему предводителю.

3) Пятнать противника в его собственном городе не разрешается. Позволивший себе это сам становится пленным и становится столбом.

4) В этой игре убитых нет. Пленные, вырученные своими товарищами, опять вступают в игру.

Разные игры.

77. Обруч.

Всякий видал обручи, приготовленные из тонкой, широкой драни. Такой обруч катят, подгоняя его палочкою; разное направление дают ему, прикладывая к катящемуся обручу палочку с правой или с левой стороны. В катании обруча можно достичь большого совершенства. Так, на бегу можно подкинуть обруч на воздух и затем опять продолжать катить.

На ровном месте раскидывают по земле палочки, оставляя между ними узкие проходы, через которые на всем бегу проводят обруч.

Если играют двое, то могут гнать обручи на перегонку, кто скорее сделает условленное число кругов, или чей обруч дальше будет катиться. Можно также катить обручи навстречу один другому так, чтобы они столкнулись; чей обруч свалится, тот убит.

Устраивают даже целое сражение с обручами, причем все играющие разделяются на две партии. Одна партия катит свои обручи навстречу другой; обручи сталкиваются, и некоторые

падают. Те из играющих, чьи обручи упали, поднимают их и отходят в сторону, остальные вторично катят — и так продолжают до тех пор, пока все обручи одной партии не упадут.

78. Волчки и кубари.

Волчки (фиг. 11) бывают различного устройства: есть деревянные шары, пустые внутри, которые вращают посредством бичевки; есть волчки металлические с пружинами и, наконец, просто деревянный или костяной кружок с воткнутой посредине палочкою, может служить волчком.



Фиг. 11.

Кубари вытачивают из дерева. Им придают разные формы. Кубарь вращают посредством кнута; обернув кончик кнута несколько раз кругом кубаря, быстро отдергивают кнут, отчего кубарь завертится; затем ударами кнута заставляют его продолжать вертеться.

79. Бильбокс.



Фиг. 12.

Игра эта очень древняя и лет полтора столетия тому назад была в большом употреблении.

Бильбокс (и .12) состоит из рюмочки, к которой привязан шнурок с шаром на конце. Держа рюмку в руке, нужно подбросить шар и словить его в рюмку.

Научиться ловить шар рюмкой не трудно; гораздо труднее ловить шар на острие палочки.

Если играют двое, то они ловят поочередно, каждый — до промаха. Кто скорее поймает шар известное число раз, тот считается выигравшим.

80. Ходули.

Ходули в сыпучих песках юго-западной Франции употребляются по необходимости, так как без ходуль немислимо там и ходить — можно завязнуть. Там и почтальоны, и торговки — все ходят на высоких ходулях с особою палкою в руке. К этой палке прикреплено сидение, на случай, если-б потребовался отдых.

У нас ходули служат забавою. Ходули бывают разного устройства: так, к двум палкам, длиною по сажени, прибавляют

к каждой на одинаковой высоте по деревянной ступне; устраивают ходули также с петлями для ног, наконец, просто привязывают ремнями короткие палки с расширенным верхом, на который становится нога.

Всех безопаснее ходули с прибитыми ступнями, так как здесь ноги остаются свободными и, в случае падения, легко прыгнуть на землю.

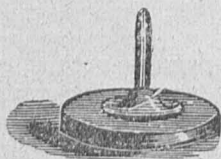
Короткие ходули, ниже плеч, не хороши, так как концом такой ходули легко ушибиться. Необходимо, чтобы ходули были выше плеч, по крайней мере, на четверть аршина.

Изготовив себе ходули на первый раз невысокие, т.-е. такие, у которых ступня была бы не выше, чем поларшина от земли, встаньте на камень, пень или ступеньку, поставьте ходули прямо перед собою, закиньте их верхние концы за спину под мышки, ухватитесь за ходули крепко руками, опустив их во всю длину вдоль ходуль, и быстро встаньте ногами на ступни. Приподнимая рукою то одну ходулю с земли, то другую, вы, топчась около одного места, скоро научитесь удерживать равновесие и станете смело ходить на ходулях. Разумеется, в первое время ходули то покачнутся вперед, то назад, и вы, вместо того, чтобы сейчас же выставить одну ногу вперед или поддаться телом, прыгнете с ходуль.

Научившись ходить на низеньких ходулях, можете сделать ходули со ступнями, прибитыми уже гораздо выше. Наконец, можете попытаться ходить, держа ходули не за спиною, а перед собою, что несравненно труднее. Но как бы вы хорошо ни ходили на ходулях, никогда не советую подниматься или спускаться с лестницы на ходулях: так как при малейшей незнательности можете оступиться и сильно ушибиться.

81. К о л ь ц а.

Поставив на пол станок, который состоит из подставки с укрепленною в нее вертикально палочкою в дюйм толщиною и фут вышиною (фиг. 13), один из играющих берет на левую руку 5 колец, сделанных из толстой проволоки и имеющих около $\frac{1}{4}$ аршина в поперечнике, и, отойдя от станка на условленное расстояние, старается правою рукою набросить кольца на палочку. За ним бросает второй, потом



Фиг. 13.

третий и т. д. Кому удастся раньше других набросить кольца 25 раз, тот считается выигравшим.

82. Серсо.

Каждый из играющих имеет в руках палку с поперечною перекладиною, которая задерживает кольцо и не дает ему ушибить руку. Все становятся в круг, на равном расстоянии, друг от друга и начинают перебрасывать поочередно один другому кольцо.

Чтобы хорошо бросить кольцо, палку держат в правой руке вверх, несколько наискось; на кончик палки надевают кольцо и, придерживая его двумя пальцами левой руки так, чтобы оно лежало плашмя, быстро взмахивают палкою.

Если играют двое, то можно бросать друг другу два кольца одновременно.

83. Волан.

Волан готовят из пробки или деревяшки, в которую кругом насаживают перья. Волан бросают друг другу посредством особых деревянных рамок, которыми волан также и ловится.

Сначала научитесь ловить и бросать друг другу один волан, а затем каждый возьмите по волану и бросайте их друг другу сразу.

84. Свайка.

Для свайки нужны большой гвоздь и кольцо, но гвоздь употребляют особенный, с толстою граненою головкою; кольцо же железное таких размеров, чтобы свайка могла войти в кольцо по самую головку. Свайка делается различной величины и веса, что зависит от силы и навыка играющих.

Все играющие становятся в кружок, бросают на землю кольцо и поочередно начинают бросать свайку так, чтобы она воткнулась в землю, пройдя чрез кольцо, т.-е. пригвоздив кольцо к земле.

Каждый играющий бьет до промаха, т.-е. до тех пор, пока свайка или совсем не воткнулась в землю, или, воткнувшись, не задела даже кольца. Воткнуть свайку в землю, „чокнув“, т.-е. ударив кольцо, считается за один удар; воткнуть в самое кольцо — за три удара, а если кольцо от удара воткнутой свайки укатится, то считают столько ударов, сколько уместится ступней ноги на том расстоянии, которое прокатило кольцо.



Фиг. 14.

Тот из играющих, который не сделал в свою очередь ни одного удара, должен „служить“, т.-е. всем подавать свайку до тех пор, пока вновь не дойдет до него очередь бить, или пока кто-нибудь из играющих после него не сменит его.

Тот, кто прежде всех сделал условленное число ударов, считается выигравшим, а у кого сделано всех меньше ударов — проигравшим. Проигравшему выигравший задает „редьки“, т.-е. вбивает свайку как можно глубже и заставляет проигравшего три раза вынимать свайку и подавать ему.

85. Палочная свайка.

Каждый из играющих запасается колом, длиною в два, три фута и около вершка толщиной. Более толстый конец кола заострен. Задача игры — бросить свой кол так, чтобы он возможно крепче воткнулся в землю и в то же время выбил кол другого играющего. Бросают колья по-очереди, причем выбивший чужой кол и в то же время воткнувший свой может бить еще раз. Тот же, чей кол выбит, должен вновь его воткнуть, но уж не имеет права при этом выбивать чужой кол. Тот, кто первый выбил условленное число колов, считается выигравшим. Игра эта требует навыка, расчета и ловкости.

86. Стрелка.

Стрелку готовят из круглой палочки, толщиной в карандаш, а длиною в фут или полтора. Один конец палки раскалывают двумя прорезами накрест и вставляют в эти прорезы или квадратный кусок бумаги, сложенный на восемь треугольников крестообразно так, чтобы в каждый прорез вошло по два треугольника, сложенные вместе, или два треугольника, вырезанные из папки и согнутые каждый на два треугольника под прямым углом. В другой конец стрелки вставляют кусочек заостренной проволоки. Эту стрелку бросают правой рукою в заранее приготовленную цель, позаботясь, чтобы никто из товарищей не стоял поблизости цели, так как стрелкою легко можно ушибить.

87. Сарбакан.

Сарбакан служит также для метания в цель.

Сарбакан делается из деревянной или стеклянной трубки, длиною в три четверти аршина. Стеклянную трубку лучше об-

мотать аккуратно бичевкою, тогда ее удобнее будет твердо держать в руке, и не так скоро она разобьется.

Чтобы стрелять из сарбакана, берут в рот гороху, шариков из воску или что-нибудь подобное и, вложив в рот конец сарбакана, впускают в этот конец языком горошину, после чего сильно и мгновенно дуют в сарбакан. Горошина выбрасывается с силою из сарбакана на довольно большое расстояние.

Посредством сарбакана можно отлично стрелять в цель, которая обыкновенно чертится на тонкой натянутой бумаге, которую горох легко пробивает.

88. Л у к.

Лук готовят из ивы, липы, камыша, или из стальной пластины. Последние—самые лучшие, хотя для маленького лука камыш может служить очень хорошо, а для несколько большего—живой ивовый или липовый прут.

Очистив прут от всего лишнего и подрезав его концы, делают на них засечки и натягивают тетиву из бичевки или струны. Если для тетивы употребляете бичевку, то хорошенько наводите ее, перед тем, как навязать. Середину тетивы лучше ровно обмотать шелком, отчего тетива прослужит гораздо дольше. Точно так же и сердину лука следует аккуратно обмотать бичевкою; тогда лук не так скоро треснет, его удобнее будет держать и лучше направлять стрелу.

Стрелы готовят различных форм, но лучшие делаются из круглой палочки, понемногу утолщающейся к тому концу, где врезают два или три гусиных пера. Иногда в тонкий конец стрелки втыкают заостренную проволоку, чтобы стрелка втыкалась в цель. Длина стрелки должна быть такова, чтобы при натянутом луке конец ее выдавался на четверть аршина.

Для стрел можете склеить себе из картона колчан, который носите через плечо на ремешке.

Для того, чтобы сберечь руки от мозолей и ушиба тетивую, шивают из кожи особые перчатки на три пальца.

Если у вас лук стальной, то имейте всегда тряпочку, чтобы тщательно обтирать его после каждого употребления, иначе он скоро заржавеет. Хорошо также смазывать его по временам салом.

Чтобы лук бил хорошо, тетива должна настолько его сгибать, чтобы на каждый фут длины лука приходился один дюйм расстояния между тетивой и серединою лука. Так, лук в пять футов длины должен иметь пять дюймов расстояния между тетивой и серединою лука.

Стрелять из лука довольно просто, если сила лука соответствует руке. Взяв лук за середину левою рукою и положив на него стрелу, вторым и третьим пальцами придерживают стрелу, нижний ее конец упирают в тетиву находящуюся на этом конце стрелы вырезкою и, схватив большим и указательным пальцами правой руки стрелу вместе с тетивою, притягивают их к себе, поднимают лук против правого глаза и, когда стрела станет прямо против цели, немного разве выше ее, спускают тетиву.

89. Самострел.

Самострел есть тот же лук, только снабженный дулом или, чаще, желобом, по которому выбрасывается тетивою стрела. Желоб этот делается с прикладом и с выступом в том месте, где проходит середина лука. Середина лука утверждается совершенно неподвижно в отверстии, для чего его забивают клиньями. Желоб должен проходить по самой середине лука, иначе стрелы будут отбрасываться в сторону.

Для самострела употребляют стрелы гораздо короче, чем для лука. При стрельбе поддерживают левою рукою желоб снизу, около того места, где проходит лук, а правую обхватывают приклад около курка, который, чтобы спустить тетиву, притягивают к себе указательным пальцем.

Приклад должен быть сделан такой величины и формы, чтобы он удобно и плотно прикладывался к плечу во время стрельбы. Верность самострела главным образом зависит от прямизны желоба.

90. Снежный великан.

Зимою, когда будет теплая погода и снег начнет липнуть, вы можете сделать себе снежного великана. Для этого, смяв в руках комок снега, начинайте его катать по снегу. Снег будет прилипать к вашему комку, и он начнет быстро расти. Продолжайте его катать, пока у вас хватает сил; на помощь себе можете созвать всех своих товарищей.

Скатав два таких больших шара, поставьте их на ровном месте рядом, и они будут изображать ноги вашего великана. Затем скатывайте третий шар, такой же величины, для туловища. Чтобы вам легче поставить туловище на место, приставьте к ноге великана доску, по которой и вкатите туловище. Затем четвертый, меньший шар, будет изображать голову.

Уставив все шары на места, сгладьте все неровности, замазывая углубления мягким снегом. В голове сделайте углубления для глаз, вместо которых воткните по куску угля. Сделайте нос, а в рот воткните палку, которая будет изображать трубки.

Приготовив себе снежного великана, вы можете употребить его, как цель. Отойдя от великана на известное расстояние, поочередно расстреливайте его комями снега, стараясь выбить у него изо рта трубку.

91. З м е й.

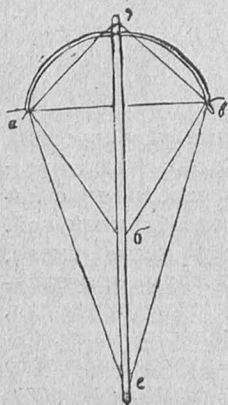
Одно из наиболее распространенных народных удовольствий в Китае — это запускание змеев, которые они устраивают чрезвычайно разнообразно, снабжая их круглыми отверстиями с натянутыми струнами, производящими от ветра своеобразный вой. Девятый день девятого месяца празднуется в честь змеев. В этот день тысячи китайцев отправляются в горы для запуска змеев. Забавляясь таким образом в продолжение дня, они под-вечер перерезают бичевку и пускают змей на волю.

Говорят, знаменитый Франклин, отправляясь купаться, часто прежде запускал змей, потом, раздевшись, входил в воду, ложился на спину и, держась за конец бичевки запущенного змея, предоставлял ему тащить себя по поверхности воды. Он также делал посредством змея опыты над электричеством, которые дали ему мысль устроить громоотвод. Один школьный учитель в Англии (в Бристоле), ездил по улицам с поразительной скоростью в тележке, которую везли несколько запущенных змеев. Мне с моими учениками удалось, на диво бурлакам, плыть по р. Оке в лодке, которую тянул довольно большой, нами склеенный змей. Находившиеся на берегу рабочие, не примечая высоко запущенного змея, никак не могли понять, какая сила влечет нашу лодку против течения реки.

Устройство употребляемых у нас змеев так общеизвестно, и эти змеи с своими мочальными хвостами так некрасивы и притом, имея форму прямоугольника, плохо рассчитаны на противодействие ветру и тяжести, что я здесь ограничусь только наставлением, как приготовить хороший, так называемый английский змей.

Возьмите прямую лучину, около одного дюйма в ширину и в четверть дюйма толщиной, а также гладкий, легкий обруч, по возможности без сучков, такой же длины, как и лучина. Концы обруча немного срежьте, сделайте их несколько тоньше. Запасшись лучиною, обручем и бичевкою, можно приступить

к приготовлению скелета змея (фиг. 15). Для этого тщательно определите середину обруча, балансируя его на пальце. Найдя середину обруча, сделайте на нем зарубку по ширине лучины, которую прочно привяжите бичевкою к обручу, выдвинув конец лучины дюйма на полтора. На каждом конце обруча сделайте по зарубке *а* и *в*. Привязав к обручу в зарубке *а* бичевку, про-



Фиг. 15.

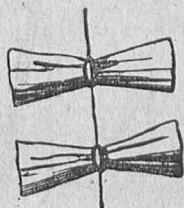
тяните ее к зарубке *е* в конце лучины и затем закрепите в противоположном конце обруча *в*. Обозначив так форму змея, следует проверить, соблюдает ли змей равновесие, если подпереть его под лучиною, в противном случае исправьте предыдущую работу. Когда вы убедились в том, что обе половины змея равной тяжести, протяните бичевку от *в* поперек к *а*, по пути раз обернув ее вокруг лучины. От *а* протяните бичевку к верхнему концу лучины, где, обернув раз, возвратитесь к *в*, где и закрепите ее. На лучине, несколько ниже ее середины, в точке *б* сделайте зарубку, к которой протяните бичевку от *в*, оберните ее вокруг лучины и возвратитесь к точке *а*, где бичевка окончательно закрепляется. Скелет змея теперь у нас готов. Этот скелет

обклеивают бумагою, а если змей больших размеров, — то коленкором. Склейте листы бумаги, расстелите эти склеенные листы на ровном месте, наложите на бумагу приготовленный скелет змея и начинайте выкраивать; причем оставляйте кругом излишек, шириною в дюйм, а у обруча — даже дюйма в полтора. Этот излишек, намазав крахмалом, оберните вокруг веревок и обруча. Кроме того, наклейте полоски тонкой бумаги поверх всех веревок и лучины. Затем дайте змею хорошенько просохнуть, а потом уже можно приступить к его окраске. Разрисуйте его по своему собственному вкусу. Пока змей просыхает, займитесь приготовлением хвоста. Для хвоста нарежьте бумаги кусками, величиною в шестнадцатую долю листа обыкновенной писчей бумаги. Каждый такой кусок бумаги сложите на четыре части так, чтобы получилась длиненькая полоска.

Наготовив таких бумажек от 200 до 500 штук, смотря по величине змея, возьмите бичевку раз в двадцать длиннее вашего змея и начинайте привязывать эти бумажки так, чтобы бичевка приходилась посредине каждой, а расстояние между бумажками было около вершка. Завязывать всего удобнее и скорее двумя

петлями, точно так, как надевают первые петли на вязальную иглу. Готовый хвост должен быть раз в пятнадцать длиннее змея (фиг. 16).

Теперь обратимся опять к нашему змею и приступим к работе, требующей наибольшей аккуратности. Просверлите сквозь лучину две небольшие дырочки, одну на расстоянии пятой части длины от верху, а другую — на несколько большем расстоянии от нижнего конца. Возьмите кусок бичевки, длиною с ваш змей, проденьте ее концы сквозь сделанные в лучине дырочки и потом укрепите эту бичевку, сделав на продетых концах узлы, которые не могли бы проскочить сквозь дырочки фиг. 17. Затем отыщите на этой бичевке место, держа за которое змей соблюдает совершенное равновесие и принимает горизонтальное положение. В этом месте сделайте петлю, к которой и привязывается длинная бичевка, аккуратно намотанная на палку.



Фиг. 16.

Чтобы закончить змей, привяжите к нижнему концу *e* лучины приготовленный вами хвост. Для большей стойкости и плавности движений вашего змея вы можете сделать из бумаги три кисти. Одну привяжите к концу хвоста, а две другие — по сторонам змея, при концах обруча, в точках *a* и *b*. Теперь наш змей совершенно готов, и мы можем воспользоваться, в первый ясный день, хорошим ветерком, чтобы запустить его на всю длину нашей бичевки.

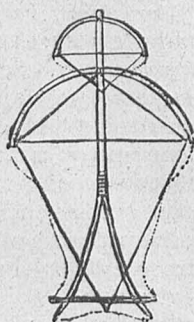
Запустив наш змей в облака, мы можем посылать ему весточки или так называемых курьеров, если только на бичевке нет больших узлов. Курьеры делаются различно. Можете взять клочок бумаги, сделать посредине отверстие, продеть чрез него бичевку запущенного змея, и ваш клочок бумаги, гонимый ветром, пойдет по веревке к змею. Вместо клочка бумажки вы можете нарисовать и вырезать человека и таким же путем отправить его к змею. Такой человек, порядочных размеров, представляет довольно странный вид, когда дойдет до того места, где веревка уже не видна. Можете сделать крылья ветряной мельницы. Для этого возьмите четыре тонкие, небольшие, одинаковой длины лучины и наклейте на каждую по куску бумаги. Из небольшого куса папки сделайте цилиндр, с четырех сторон которого проткните дырочки, в которые и воткните приготовленные вами четыре крыла, оборачивая их плоскостью несколько в сторону. Бичевку запущенного змея проденьте сквозь цилиндр, и ваша мельница отправится по бичевке к змею, быстро

крутятся на всем своем пути. Такое движение мельницы довольно красиво, в особенности, если крылья ее оклеены разноцветною бумагою.

При больших размерах, змее можно придать вид матроса, что вы теперь и без особенного наставления можете сделать сами, смотря на фиг. 18, изображающую скелет такого змея.



Фиг. 17.



Фиг. 18.

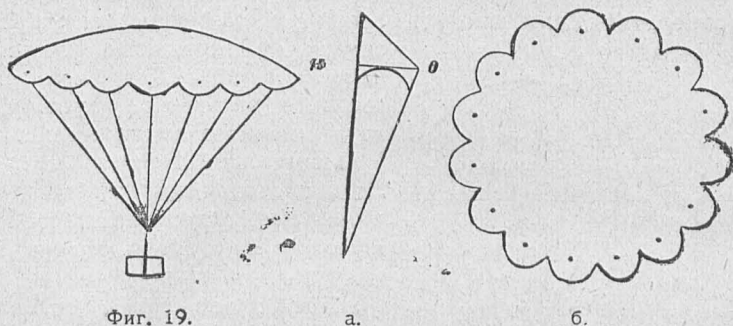
Из этой фигуры вы можете заметить, что лучина здесь расколота до половины, а также, что вместо одного употребляются два различной величины обруча.

Чтобы запустить змей, выберите открытое место, поставьте змей на землю переднею плоскостью к ветру; хвост расстелите по траве в прямой линии перед змеем, затем, отойдя на некоторое расстояние, вы немного пробегите, понемногу выпуская бичевку. При ровном ветре змей, если он сделан правильно, поднимается очень высоко, в противном же случае он, немного поднявшись, может с силою удариться в землю; т.-е. будет козырять, или же может случиться, что он будет подниматься очень беспокойно, бросаясь со стороны в сторону. Если змей козыряет, то, по всей вероятности, вы найдете, что петлю сделали слишком высоко, или хвост слишком мал. Если змей бросается из стороны в сторону или вертится в воздухе, то петля прикреплена слишком низко. Исправьте ошибку, и змей поднимется плавно.

92. Парашют.

Чтобы устроить парашют, возьмите квадратный кусок папиросной бумаги, сложите его пополам, затем на четверти, потом

по диагонали и, наконец, один из острых углов деля пополам, — тогда получите фигуру *а*. Острыми ножницами отрежьте конец полукругом по линии *н о*. Развернув бумагу, вы получите круг с закругленными зубцами, фиг. *б*. В центре каждого зубца сделайте небольшое отверстие и привяжите тонкие нити одинаковой длины. Другие концы этих нитей свяжите и привесьте ку-



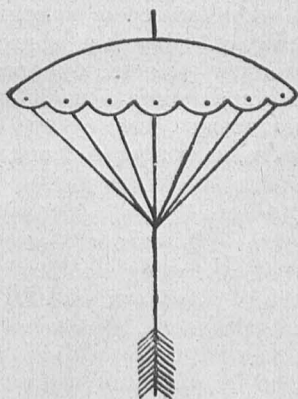
Фиг. 19.

а.

б.

сок пробки. Такой парашют (фиг. 19) может подняться на большую высоту, если только раз удастся его распустить и предоставить ветру, но сделать это не легко, так как бумага постоянно складывается, комкается. Во избежание этого неудобства, можно парашют сделать со стрелой (фиг. 20).

Приготовив бумагу, как было сказано раньше, сделайте возможно тонкую стрелу, вдвое длиннее диаметра вашего бумажного круга. К одному концу этой стрелы прикрепите с двух сторон по бородке перьев, как это часто делается на стрелках, а к другому концу — бумагу, приготовленную для парашюта. Чтобы прикрепить эту бумагу, в центре круга сделайте небольшое отверстие, проткните в него кончик стрелы так, чтобы он выдавался около полувершка, и укрепите бумагу губным клеем. Свободные концы ниток, привязанных к зубцам бумаги, сведите к стреле и здесь привяжите на половине длины стрелы. Такая стрела, пущенная из лука, или даже просто рукою, достигнув известной высоты, при обратном падении распустит парашют и долго носится по воздуху.



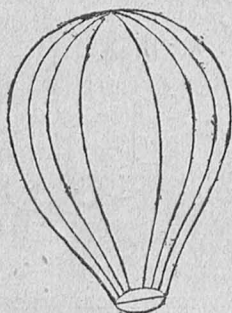
Фиг. 20.

93. Воздушный шар.

Из тонкой, но плотной бумаги вырежьте десять кусков такой формы, какая показана на фиг. 21. Склейте все куски краями. Склеивать лучше сначала попарно, не доводя склейку до самого верха, а затем уже, когда все куски склеены вместе, докончите склейку до самого верха так, чтобы нигде не осталось ни малейшего отверстия. Если шар у вас большой, то можно поверх всех



Фиг. 21.



Фиг. 22.

склеек наклеить еще узенькие полоски бумаги. Для низа приготовьте из тонкой проволоки круг с двумя диаметрами и с небольшим шпильком в центре. Этот проволочный круг вложите в нижнее отверстие шара, как видно на фиг. 22, и, загнув бумагу внутрь, приклейте.

Шар у вас готов, остается только выбрать тихий день, чтобы спустить его. Пусть один из вас, став на стул, держит шар за самую верхушку, а другой, намочив кусок ваты в спирту

и скомкав ее в комок, наденет на шпильку и поднесет к вате спичку. Зажигать должно очень осторожно, чтобы не воспламенилась тонкая бумага шара. Понемногу, от теплоты воздух в шаре начнет расширяться, шар надуется и взлетит высоко на воздух, где будет летать, пока не сгорит весь спирт на вате, и воздух в шаре не остынет.

Атлетические игры.

94. Наша взяла!

Две партии берутся за концы крепкой веревки и дружно тянут ее, каждая партия стараясь пересилить противоположную. На веревке делают два узла в саженном расстоянии один от другого. Эти узлы обозначают места, за которые берутся передние люди каждой партии. Посредине между партиями проводится на земле черта. Для большего удобства люди каждой

партии становятся гуськом, попеременно, то с одной, то с другой стороны веревки. Тянуть должно ровно, без урывков и не перебирая по веревке руками. Партия, перетянувшая другую настолько, что ее передний человек переступил черту, считается выигравшею.

В эту же игру можно играть и иначе: не на два конца каната, а на четыре. Для этого два каната связываются крестообразно. Желавшие играть делятся на четыре партии, и каждая тянет в свою сторону, кто кого перетянет, в середину нарисованного на земле четырехугольника.

95. Бег с препятствиями.

Такой бег с препятствиями составляет как бы сводку всех гимнастических упражнений, практическое их применение.

Препятствиями при беге могут служить:

1) Веребочка для прыганья в высоту. На землю ставят две стойки, в расстоянии аршин четырех один от другого. На эти стойки на одинаковой высоте воткнуты два колышка, на которых лежит бичевка, имеющая на своих концах мешочки с песком, которые натягивают ее. Если прыгающий зацепит ее ногами, то бичевка легко соскользнет с колышков.

2) Брусья для прыганья в ширину. Два колышка, каждый фута в два вышиною, втыкаются в землю, а на них горизонтально кладется брус, длиною в сажень. В условленном расстоянии от этого первого бруса, точно таким же образом устанавливается второй, совершенно параллельно первому. При неверном прыжке второй брус, задетый ногою, сбивается с колышков. Бруски могут быть заменены канавою, но последнюю хлопотливее устраивать, и притом канава не так легко обнаружит неверный прыжок.

3) Забор около сажени вышины и сажени в полторы длины может служить также хорошим препятствием. Верхний брус забора должен быть гладко выструган. Подбежав к забору, нужно прискочить, схватиться за верх, притянуться и перекинуться на другую сторону.

4) Круглая балка, вершков семи толщиной и аршин 10 длиною, для балансирования укладывается на стойки так, чтобы она лежала совсем плотно, не могла вращаться и была приподнята над землею фута на полтора. Участвующие в состязании должны по пути пройти по этой балке.

5) Такая же балка, положенная поперек пути бегущих, служит для подлезания.

6) Бочки. На земле кладется ряд бочек с выбитыми днами. Во время бега нужно пролезть через бочку.

7) Клетка. В землю врывают девять столбов, толщиной вершка в 3 и вышиною в сажень. Столбы врывают по три в ряд, в виде прямоугольника. Пространство между столбами переплетается веревками. Бегущие должны пролезть через эту клетку.

8) Наклонная плоскость. Наклонную плоскость лучше всего устраивать из длинных жердей. К верхней горизонтальной жерди привязывают концы веревок, по которым участвующие в состязании спускаются на землю.

При расстановке этих препятствий должно иметь в виду, что в начале бега участвующие в состязании бегут сплошной массой, а редеть начинают уже к концу бега, а потому лучше в начале ставить такие препятствия, при которых не могло бы быть особой толкотни, — препятствия, которые можно преодолеть быстро, как, например: прыганье через веревочку и брусья, пролезание чрез бочки и под балку, а более сложные, как: наклонная плоскость, клетка, забор и, в особенности, балка для балансирования, — должны быть поставлены под конец.

Невыполнивший какое-либо упражнение выходит из состязания, а прибежавший первым к назначенному пункту — считается выигравшим.

Перед началом состязания лучше выставить у каждого препятствия по человеку, который следил бы за верностью выполнения упражнения, а также немедленно исправлял бы сбитые веревочки, брусья и т. п.

96. Эстафета.

Эта игра есть партийное состязание в быстроте бега. Все играющие делятся на две равные партии. На земле отмечается четырьмя флагами круг, по которому они должны совершать бег. Участвующие в каждой партии становятся один за другим, образуя таким образом два ряда, один — первой партии, другой — второй. Первые из каждой партии становятся около флага, с которого начинается бег, и получают по эстафете. Эстафетой может быть кусок картона, палочка, мяч и т. п. При счете „раз, два, три“ оба одновременно бегут вокруг назначенного места. В это время вторые из каждой партии становятся на их место около флага. Прибежавший быстро передает эстафету второму из своей партии, который сейчас же бежит, чтобы возможно скорее обожать круг и передать эстафету третьему и т. д. Когда

последний из одной партии совершит круг, тогда игра считается оконченной и эта партия — выигравшей.

При эстафетном беге нужно следить, чтобы место у флага сейчас же занималось следующим после убежавшего с эстафетой той партии игроком. Бегущие должны совершать полный круг, а не урезывать углы. Передавать эстафету следует быстро, но не торопясь, чтобы не уронить ее и тем не замедлить бега своей партии. Необходимо наблюдать, чтобы никто не мешал бегущим.

Есть еще несколько способов игры в эстафету.

Второй способ: состязающиеся становятся гуськом (т.е. в затылок друг другу) и по команде первые в каждой шеренге бегут вперед до известной площади, оббегают ее, возвращаются с наружной стороны и, снова сбежав определенное место, возвращаются с внутренней стороны и передают свои эстафеты вторым, стоявшим им в затылок, а сами становятся в конец шеренги. Какая партия первая закончит свой бег, та и считается выигравшей.

При такой расстановке можно впереди шеренг, шагов на 10, поставить стулья, а эстафетами сделать по кегле. Первый выбежавший, добежав до стула, должен поставить на него кеглю так, чтобы она не упала. В случае падения, нужно вернуться назад и вновь поставить ее. Затем он оббегает шеренгу с внешней стороны, возвращается к стулу с кеглей с внутренней стороны и передает ее № 2 с внешней стороны, а сам становится в хвост шеренги. Какая первая партия закончит, та считается выигравшей.

Если имеются два баскет-болльных мяча и две корзины, игру можно вести так: каждая партия получает по мячу и вместо стульев ставятся баскет-болльные корзины. Играющий, подбегая по очереди к корзине своей партии, забрасывает туда мяч и только после этого может перебросить его следующему товарищу.

Можно также забрасывать мяч в одну корзину. В этой игре необходимо большое самообладание, так как игрок противоположной партии невольно мешает, стараясь сам забросить свой мяч в корзину.

Изменяя эти способы, можно выдумать много различных способов эстафеты.

97. Передача мяча.

Играется сходно с предыдущей игрою, только здесь выставятся всего два флага; один — против первой партии, другой — против второй, оба на равном расстоянии в 30—40 шагах от

играющих. Играющие разделяются на две равные партии и становятся так же, как при эстафетном беге, один за другим, но плотно один к другому и расставив ноги. Стоящие позади каждой партии, получив по большому мячу, одновременно бегут к своему флагу, огибают его, возвращаются к своей партии, становятся впереди и стараются прокатить мяч между ног всех участников своей партии. Если-б мяч застрял где-нибудь, то его пропихивают дальше, но непременно между ног всех этой партии, стоящему последним, который быстро схватывает мяч и мчится к флагу и т. д. Причем каждый прибежавший, прокативши мяч, сейчас же становится впереди своей партии. Когда последний из какой-нибудь партии обошел флаг и возвратился с мячом, тогда партия эта выиграла. Не следует торопиться катить мяч, а стараться сделать это так, чтобы мяч сразу докатился до последнего.

Вместо того, чтобы прокатывать мяч, можно условиться передавать его через голову. Тогда прибежавший становится впереди своей партии и, не оборачиваясь, передает мяч через голову второму, тот — третьему, и так до последнего. Если-б при этом мяч упал, то уронивший поднимает его и передает следующему по порядку.

Третий способ: передача мяча через голову и между ног.

98. Сторож.

Для игры в сторожа нужно иметь два больших гуттаперчевых мяча и три палки, длиною по 2 аршина. Палки связываются в расстоянии четверти аршина от верха и расставляются козлами. На земле чертят круг, радиус которого имеет столько аршин, сколько играющих, но, во всяком случае, не менее трех сажен. Козлы ставят в центр этого круга и на них кладут один мяч. Все участвующие в игре становятся на круг, приблизительно в равном расстоянии друг от друга, исключая одного, который становится посредине и сторожит мяч. Другой большой мяч находится в руках кого-нибудь из стоящих на кругу, и тот бросает его, стараясь сбить мяч, лежащий на козлах, или уронить самые козлы.

Сторож внимательно следит за полетом мяча и отбивает его или рукою, или ногою, или загораживая козлы своим телом. Отброшенный мяч старается перехватить кто-нибудь из стоящих на кругу и опять пытается сбить мяч, охраняемый сторожем. Если это кому-нибудь удастся, то тот становится сторожем, а сторож занимает его место на кругу. Если-б мяч упал с козел

по неосторожности сторожа, то бросавший мяч становится сторожем. Бросающий мяч не должен входить в круг в то время, когда бросает мяч. Игра эта очень живая, требует большого внимания со стороны сторожа и быстроты и ловкости от стоящих на кругу.

99. Огородник.

Все становятся в довольно большой круг (несколько сажен в диаметре). В середине расставляются 5 кеглей на расстоянии друг от друга в половину поваленной кегли. Это — огород. В круг же становится защитник кеглей — огородник. Все остальные, стоящие по краю круга, представляют из себя шалунов-детей, стремящихся украсть из огорода овощи. Они должны большим мячом, перебрасывая его друг другу, сбить эти кегли, пользуясь тем моментом, когда огородник не уследит за полетом мяча. Огородник сменяется только тогда, когда будут сбиты все кегли. Сбитые кегли огородник имеет право поднимать, но если сбивается пятая кегля, а огородник наклонится ее поднимать, когда она начнет падать, огородник сменяется.

Правила: 1) нельзя бить, войдя в круг;

2) нельзя отнимать мяч у товарища, который его ловит;

3) один из играющих имеет право мешать огороднику, поймавшему мяч, правильно бросить его из круга, вбегая в круг и даже выбивая у него мяч из рук;

4) если игрок уже был огородником и сбил пятую кеглю, то он огородником не становится, а передает это право или по собственному желанию кому-нибудь из слабых товарищей, или же — руководителю игры, который сам назначает огородника.

100. Большой мяч.

Мяч употребляют или гуттаперчевый, больших размеров, или, что еще лучше, пузырьный. Для пузырьного выбирают возможно круглый бычий пузырь, вымазывают его маслом, чтобы он не высох, вкладывают в круглый футляр, сшитый из кожи, надувают пузырь, вставив в его горлышко гусиное перышко, и, когда он уже вполне надут, быстро стягивают горлышко бичевой петлею, в то же время вытянув перышко; еще несколько раз туго окручивают горлышко пузыря бичевою и

завязывают так, чтобы воздух не мог выйти из пузыря; прячут горлышко также в футляр, застегивают кожаный клапан. Получается легкий и чрезвычайно упругий большой мяч.

Большим мячом играют в разных странах различно. В Англии и у нас обыкновенно поддают его ногами, а в Италии — отбивают руками.

Самая простая игра большим мячом состоит в следующем. Один из играющих подбрасывает слегка мяч рукою и затем, при его падении, с силою подкидывает его носком ноги на воздух. Мяч при падении с высоты отпрыгивает от земли очень высоко, между тем как все играющие стремятся им завладеть. Хотя выбивать из рук мяч не дозволяется, тем не менее, при ловких игроках им завладеть не так-то легко, и перед тем, как достигнуть этого, приходится не мало побегать. Завладевший мячом подкидывает его тем же порядком ногою, и так игра весело и живо продолжается обыкновенно до тех пор, пока все играющие не утомятся. Игра эта очень полезна, так как представляет сильное движение для всего тела.

101. Б о м б а.

Подготовительная игра к итальянской лапте.

Требуется площадка, длиной 25 — 30 шагов и шириной 15 — 20 шагов. На середине ее на высоте 2 метров (1 сажени) протягивается веревка заметного цвета, толщиной в палец, или же какая-нибудь сетка. Игроки делятся на две равные партии по 8 — 16 человек в каждой.

Один из игроков берет двумя руками большой мяч и перебрасывает через веревку в город противников.

Там должны этот мяч поймать и бросить его обратно, стараясь попасть так, чтобы мяч упал на землю.

Та партия, которая допустит мяч упасть у себя в городе, считается проигравшей 1 очко. Перед игрой назначают число очков, проиграв которое партия считается побежденной, и играющие меняются местами.

Правила: 1) Бросать мяч с того места, где он пойман.

2) Если мяч брошен игроком за площадку, и никто его не задел рукой, то очко насчитывается той партии, игрок которой бросил мяч.

3) Если же мяч, переброшенный за черту, кто-нибудь из играющих противной стороны заденет рукой, стремясь поймать его, и мяч все-таки улетит за черту, очко насчитывается на ту партию, играющий которой задел его рукой.

102. Итальянская игра в большой мяч.

Итальянцы, как я уже сказал, отбивают мяч не ногою, а рукою, но так как при этом приходится наносить рукою сильные удары, то, для предохранения ее от боли, вдевают правую руку по локоть в деревянный нарукавник, а в последнее время стали входить в употребление особые, толстые гуттаперчевые рукавицы.

По вечерам итальянцы различных возрастов и сословий выходят за город, в поле, для игры в большой мяч. Здесь они разделяются на партии по десяти, двенадцати человек в каждой. Проводят городскую черту, и одна партия становится в один город, а другая напротив — в другой. Через городскую черту, разделяющую оба города, никому переступать не дозволяется. Одна партия бросает мяч к другой, та отбивает его обратно, эта, в свою очередь, отбивает его и т. д. На чье поле упадет мяч, на той партии считают одно очко. Проигрыш определяется в 10 или 20 очков, по условию.

Состязательные правила для игры в итальянскую лапту:

1) Площадь игры 30×25 метров при двух мячах, ширина не 15, а 20 метров. Лучше начинать 15×25 метров.

2) Линии площадки обводятся известковым раствором, а если нельзя, то отмечаются флагами (в каждом углу по флагу).

3) В середине, на высоте $2\frac{1}{2}$ метров ($1 - 1\frac{1}{2}$ сажени), натягивается заметного цвета канат или сетка. Мяч или резиновый № 8 или кожаный № 4 (в диаметре 8 — 10 дюймов).

4) Играют от 5 до 10 человек в команде.

5) Наружники кожаные или гуттаперчевые, но не обязательны.

На расстоянии $1\frac{1}{2} - 2$ метров (1 сажени) от задней черты прочерчивается линия, длиной в 1 метр, где стоит капитан или подавальщик. На его обязанности лежит начинать игру.

Мячи нужно отбивать по правилам и счет идет только за правильно отбитые мячи. За каждый правильный отбитый мяч партия выигрывает одно очко.

Правила: 1) При начале игры разыгрывается, какая партия получает какой город, и какая партия вводит мяч в игру.

2) Подача мяча производится с указанного места на черте в $1\frac{1}{2}$ метрах от задней черты.

3) Подача производится так: игрок подбрасывает мяч левой рукою вверх, а при опускании ударяет по нему или кулаком или предплечьем, т.-е. вводит его в игру.

4) Если после ввода мяча в игру противная партия не приняла его, то мяч опять вводится в игру, но уже противной стороной. При этом ни одна партия себе ничего не присчитывает.

5) Если же партия подала мяч неправильно, то он возвращается ей для новой подачи, путем прокатывания под веревкой (чтобы все знали, что мяч возвращен обратно).

6) Кроме неправильно поданного мяча, возвращаются обратно: а) мяч, вышедший за границу площадки (в бок или за заднюю черту); б) мяч, прошедший не над веревкой, а под ней; в) упавший в своем городе и недолетевший до веревки.

7) В игре считаются только правильно отбитые мячи. Они дают отбившей партии одно очко.

8) Партии ведут игру, т.-е. отбивают мяч из города в город, пока одна из партий не сделает ошибки. Партия, сделавшая ошибку, вводит мяч в игру.

8-а) Ошибками считаются: а) если мяч упал в городе больше двух раз; б) если игрок отобьет мяч ладонью, обоими кулаками, плечом, или, с целью приподнять мяч, — ударит его кулаком снизу вверх к земле.

9) Мячи отбиваются: если от земли, — то тыльной стороной ладони, около большого и указательного пальцев. Если его отбивают налету, то можно отбивать и кулаком.

10) Разрешается игроку, прежде чем отбивать упавший на землю мяч к противнику, подбросить его вверх ударом кулака, под мяч. Разрешается даже повторять этот прием, но с тем, чтобы мяч каждый раз ударялся в землю, после чего его можно уже отправлять к противнику.

11) Разрешается передавать мяч своему игроку, но с тем, чтобы он ударился в землю один раз.

12) Счет очков. Считаются правильно отбитые мячи в одно очко. Мячи, отбитые прямо в воздухе, считаются за два очка, как значительно более трудно отбиваемые и сделанные с известным риском.

13) В состязаниях игра состоит из двух половин по 30 минут, с перерывом в 10 минут.

14. После перерыва происходит перемена городами.

15) Счет очков ведется судьей. Его решения протесту не подлежат, но рекомендуется считать громко, чтобы все слышали и знали.

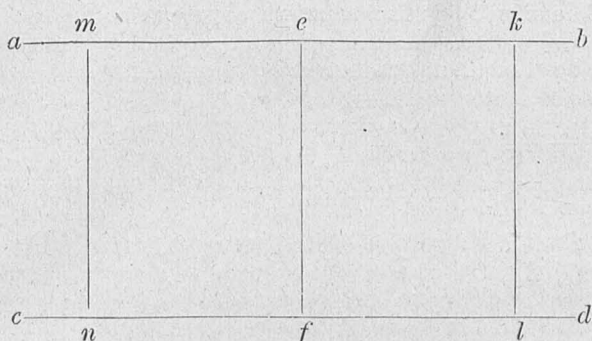
16) Помощники судьи — два на каждую партию — записывают выигрыш.

103. Игра в „безрукие“.

Эта чрезвычайно веселая и живая игра очень проста, и для игры в нее нужен только большой мяч.

На ровном месте проводят две боковые линии ab и cd (фиг. 23). Посредине их соединяют границей ef . По обе стороны этой границы, в ровном от нее расстоянии (от 10 до 30 сажен), обозначают на земле два города чертами kl и mn .

Играющие разделяются на две партии, из которых одна становится вдоль одной, а другая вдоль другой городской черты. Мяч кладут на землю где-нибудь на границе ef . При счете „раз, два, три“ из каждой партии отделяются несколько человек, уже



Фиг. 23.

заранее назначенные маткою партии, бегут к мячу, стараясь пинком ноги перебросить его в город противоположной партии. При этом не допускается пользоваться руками, которые скрещиваются всеми игроками за спиною. Переходить границу также не допускается. Тот, кто нарушил одно из этих правил, отходит в сторону и не может помогать своей партии до окончания игры.

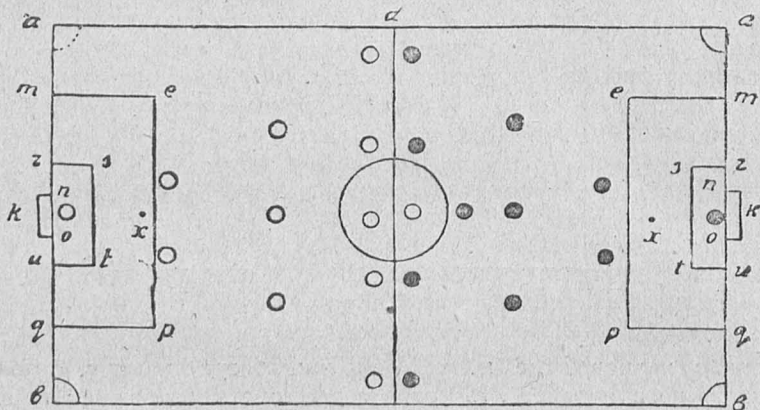
Если мяч перешел одну из боковых линий, то он кладется снова на границу. В этой игре успех сильно зависит от единодушия играющих и от распределения маткою игроков по полю так, чтобы один другому не мешал и чтобы мяч, летящий в город, было удобно остановить. Та партия, которая успела перебросить мяч в чужой город, одерживает победу.

104. Футбол.

Для игры в футбол требуется поле от 43 до 56 сажен длины и от 22 до 41 сажени ширины. Поле это следует выровнять и затем раствором негашеной извести, кистью по натянутой бичевке, расчертить, как показано на фиг. 24. Прежде всего вычерчивают прямоугольник $aabb$ (фиг. 24). Поперечные черты этого прямо-

угольника ab и ab называются лицевыми, а длинные aa и bb — боковыми. Разделив длину прямоугольника пополам, соединяют боковые линии среднюю чертою de . Разделив эту среднюю черту пополам, получают центр, который должен быть ясно обозначен. Из этого центра описывают круг, радиусом в 4 с. 2 ф. В углах прямоугольника, принимая их за центр, описывают по четверти окружности, радиусом в 2 фута, а в самых углах выставляют флаги.

Посередине лицевых сторон ab и ab воздвигают ворота no и no . Ворота делаются из реек, дюйма в четыре толщиною. Ширина ворот — 3 саж. и 3 фута, а высота от земли до верхней перекла-



Фиг. 24.

дины — 8 футов. Позади ворот делают беседку k и k , обтянутую, как сверху, так и с боков, веревочною сеткою, чтобы мяч, прошедший ворота, был задержан в беседке. Затем нужно еще отметить площадь ворот, для чего от шестов ворот по обе стороны вдоль лицевой черты отмеряют по 18 футов и из этих точек проводят линии параллельно боковым линиям, длиною также по 18 футов, и их концы соединяют так, чтобы перед воротами образовался прямоугольник или площадь ворот $rstu$. Наконец, вычерчивают еще прямоугольник в расстоянии от ворот по лицевой линии в 7 саж. и 5 фут. и в таком же расстоянии от лицевой линии. Этот прямоугольник образует штрафную площадь $mlpq$ и $mlpq$. От середины ворот отмеряется 5 саж. и 1 фут к центру, и здесь обозначаются точки x и x , откуда производится штрафной удар.

Теперь наше поле готово. В каждой партии играет по одиннадцати человек. Цель игры — загнать мяч в чужой город. Мяч,

обтянутый кожей, должен иметь в обхвате от 13 до 15 дюймов и весить около фунта ¹⁾).

Кроме 22 участвующих в игре, избирается еще судья, который обязан следить за исполнением всех правил игры и подавать свистком знак, когда мяч вышел или вошел в игру. Решение судьи никто оспаривать не может.

В каждой футбольной команде избирается капитан, который организует команду, подготавливает игроков, назначает им обязанности и места в игре и вообще руководит и старается совершенствовать свою команду.

Все игроки становятся в поле в известном порядке и преследуют свою цель. Ближе к центральному кругу становятся трое передних (форварды). Они должны возможно дружнее загонять мяч в чужой город.

Затем два крайних, стоящих около средней черты, подгоняют мяч к чужому городу и в удобную минуту передают его своим средним.

Полузащитные (хавбеки) участвуют, смотря по положению мяча, или в нападении или в защите.

Задние (беки), главным образом, защищают свои ворота и не должны увлекаться игрою и далеко отбегать от своих ворот.

Наконец, в середине самых ворот выставляется лучший, самый внимательный игрок, который не позволяет мячу пройти чрез ворота, вратарь (голкипер).

Чрезвычайно важно, чтобы игроки хорошо сыгрались, чтобы каждый явился в известную минуту там, где его помощь всего более нужна. Часто случается, что команда, обладающая лучшими игроками, проигрывает более слабой, но хорошо сыгравшейся.

Решив вопрос, которой партии защищать какой город и кому начинать, мяч кладется на центр *C*, и один из игроков ударяет его по направлению к воротам противника. При этом начальном ударе все противники должны находиться вне круга, и каждый из игроков—по свою сторону черты. С момента первого удара мяч считается в игре.

Когда мяч пущен в игру, каждый старается ударом ноги подогнать его к чужому городу и вогнать его туда, чем выиграется партия.

Дотрагиваться до мяча руками не допускается, исключая хранителя ворот (голкипера), который имеет право отбивать его руками, но, словив мяч руками, он не должен носить его,

¹⁾ Лучше заплатить несколько дороже, но приобрести хорошие мячи.

а сейчас же бросить его на землю. Мяч можно поддавать носом, боком ноги, пяткою и головою.

Мяч считается вне игры, когда он перелетел через боковую или лицевую черту. В первом случае один из игроков противной партии становится обеими ногами на то место боковой черты, где мяч перешел через черту и, взяв его, бросает его руками в поле по какому хочет направлению, и мяч, коснувшись земли, опять считается в игре.

Если мяч перешел лицевую черту от удара одного из нападающих, то он кладется на землю в площади ворот с той стороны, где мяч вышел из поля, и один из защитников старается нанести ему ногою возможно сильный удар и тем вводит его в игру.

Если же мяч перешел лицевую черту от удара одного из защищающих город, то его кладут в ближайшую угольную четвертинку, и оттуда один из нападающих бьет его ногою и вводит в игру.

Ни в каком случае не допускается игроку толкать другого руками, толкать сзади, подставлять ему ногу или прыгать на него. Если кто-либо из играющих позволит себе подобное нарушение правил, то судья назначает штрафной удар. При штрафном ударе мяч кладется на землю в точке *x* в штрафной площади, и один из нападающих старается ударом ноги вогнать его в город. При этом никто из играющих не может находиться внутри штрафной площади или площади ворот, и только оберегающий ворота (голкипер) остается на своем посту и зорко следит за бьющим, всегда готовый отбить мяч. Штрафной удар не может быть повторен, пока кто-либо из защитников не ударил по мячу.

После 45 минут игры судья дает свисток о временной приостановке игры. Перерыв обыкновенно продолжается около десяти минут, и затем игра начинается вновь, причем первый удар производит команда, противная той, которая производила удар в начале игры.

Когда мяч вогнан в город, партии меняются городами, и игра начинается в прежнем порядке, причем начинают всегда проигравшие.

Вся игра продолжается 90 минут, после чего считают, сколько раз каждая партия успела вогнать мяч в чужой город, и этим определяется выигрыш той или другой партии.

Игра в футбол требует очень большой ловкости, проворства, постоянного внимания, сообразительности, хладнокровия, заботы о своей партии, а потому является в высшей степени интересною и распространяется у нас все шире и шире.

Против футбола некоторые восстают, говоря, что это — игра грубая, часто ведущая к ушибам. Разумеется, эта игра не для детей, а для взрослых молодых людей, и если она ведется правильно, то обходится без всяких несчастий. К сожалению, наши игроки стараются усовершенствоваться в футбол только практикою, между тем, это — одна из игр, в которой так сильно сказывается подготовка гимнастикою.

105. Крикет без лапты.

Таким же большим мячом можно играть в „крикет без лапты“. Когда города начерчены на земле, как было сказано при описании игры в „безрукие“, втыкают посредине границы палку, вышиною аршина в два.

Играющие разделяются на две партии, из которых первая защищает палку, а вторая рассыпается по полю для ловли мяча. Один из первой партии, став в одном из городов и подбросив немного мяч рукою, поддает его ногою. Если ему удалось поддать его далеко, он бежит в противоположный город. За такую побегушку получает одно очко.

В то время, когда он бежит, партия по полю старается бросить мяч в стоящую посредине палку, но мяч должно бросать, стоя вне боковых линий. Поэтому партии, рассыпанной в поле, выгодно поставить в ближайших точках к палке двух из своих игроков, умеющих метко бросать. Если мяч ударился в палку после того, как бежавший вошел в город, то удар не считается.

Если в палку попали мячом во-время, то поддавший сменяется другим из своей партии и т. д., пока вся партия не пробила; тогда она, в свою очередь, рассыпается по полю, а вторая партия начинает поддавать мяч тем же порядком.

Для смены поддающего существуют еще следующие правила:

- 1) Поддавать мяч ногою может каждый не более четырех раз, в число которых входят и промахи.
- 2) Поддающий не должен переходить городскую черту.
- 3) Если подданный мяч, не коснувшись земли, будет пойман кем-либо из партии в поле.

Нужно еще заметить, что если партия в поле успела ударить мячом в палку в то время, когда поддавший еще не успел добежать до противоположного города, то за последнюю побегушку ему очка не прибавляют.

Ясно, что от стоящих в поле требуется большое внимание и проворство, чтобы быстро задерживать мяч и передавать его

бросающим в палку и тем не позволить поддающему сделать много очков.

Сумма очков каждой партии покажет, которая из них успела сделать их больше, а, следовательно, и выиграть игру.

106. О ш и б с я.

Подготовительная игра к игре „барры“.

Игроки делятся на две партии по 8—10—15 человек. На площадке две линии, шагах в 20—30 друг от друга, за которыми стоят все участвующие. На шаг от коновых линий проводится черта в 1—1½ арш. длины.

Выборный от партии распределяет всем номера так тихо, чтобы противник не слышал, и делает это не по порядку. Напр., первому дает номер первый, затем человека два пропускает и третьему дает второй номер человек до 8 или же по предварительному уговору. Но он должен обязательно пройти весь ряд, чтобы противник не догадался, кто назначен. Кому начинать игру—определяется по выбору. Первый номер подходит к черте неприятельского города и должен три раза переступить ступней эту черту, считая: раз, два. На третий раз он кричит „лови“ и бросается бежать. Первый номер противной партии бежит за ним. Если он поймает его до города, то он считается победителем и берет его в плен. Если же он его не поймает, то сам считается пленным. Когда игрок подходит к городу, то для того, чтобы он не мог узнать, кто его будет ловить, все начинают двигать ногами, не переступая с места, размахивают руками, но после крика „лови“ все останавливаются и только один преследует убегающего.

Если пошедший на ловлю противников играющий взял в плен, то он опять становится на свое место, а если он взят в плен, то на его место назначают кого-нибудь из резерва. Интерес можно придать игре вырубкой пленных. Тогда по середине поля у боковых линий чертят плен, куда и ставят пленных по-очереди. Идущий разведчик, после третьего удара ногой, кричит „лови“, убегает и по дороге, подбегая к пленным, ударяет первоочередного (а не любого) рукой по вытянутой ладони и оба бегут в свой город и становятся на свои места. Если ловящий поймает того, кто выручал, то в плен идет и выручивший и пленный; если только пленного, то в плен идет только он один и ставит его в плен последним, а сам возвращается на место. Если же он никого не поймал, то идет в плен сам. Заканчивается игра, когда наберут определенное число пленных.

107. Барры.

На земле проводят две черты в расстоянии пятидесяти шагов одну от другой. Эти две черты отделяют два города, в конце которых чертят по четырехугольнику. Эти четырехугольники обозначают две тюрьмы для пленных.

Выбираются две матки, и все играющие разделяются на две партии, из которых одна становится вдоль одной черты, другая—вдоль другой.

Один из первой партии выбегает в поле; из другой партии немедленно выбегает также один, который старается запятнать выбежавшего раньше его из первой. На выручку первому выбегает второй из первой партии и старается, в свою очередь, запятнать того из второй партии, который выбежал раньше его, а первый, между тем, спешит в свой город и т. д. Вообще, пятнать может только тот, кто позже вышел из своего города, и пятнать можно только вне городов. Тот, кто запятнал, кричит: „взят в плен“; немедленно все идут по своим местам, а пленный отводится в тюрьму.

Точно таким же порядком игра опять возобновляется, но усложняется желанием выручить своего товарища из плена, для чего нужно подбегать к чужому городу настолько близко, чтобы ударить по руке пленного, чем освобождаются сразу все пленные той партии. Сделать это довольно опасно, потому что при пленном обыкновенно оставляют часового, который внимательно следит за приближающимся, внезапно выбегает и пятнает его самого.

Пленный не имеет права сделать ни шагу из тюрьмы, ему дозволяется только вытянуть руку.

Если кто-либо из играющих забежит в чужой город, то он находится в безопасности только пока находится в городе, но чуть оставил город,—как его могут запятнать.

Для того, чтобы иметь право пятнать, необходимо побывать сначала в своем городе.

Если кого запятнали, или освободили пленных, то нельзя начать игры, пока все не вошли в города.

В этой игре хорошие матки играют важную роль: они внимательно следят за всеми выбежавшими, высылают во-время своих, причем высылают с расчетом, зная, когда высылать более ловкого; велют возвращаться тем, которые бесполезны в поле, и т. д.

Если матка попала в плен, то вместо себя она имеет право, если пожелает, послать в плен двух игроков из своей партии,

или выпустить на волю двух пленных чужой партии, если таковые есть у той партии.

Когда все одной партии попались в плен, или из партии остался один, и тот находится в чужом городе, игра считается оконченной.

Эта игра почти всем нравится, так как требует проворства, ловкости, внимательности, осторожности, хитрости и большого порядка со стороны играющих. Во время игры все беспрекословно подчиняются приказаниям матки, и только по окончании игры можно обсуждать то или другое из ее распоряжений. Это — одна из тех игр, в которых необходимо строгое соблюдение всех правил, и чем строже они исполняются, тем игра становится интереснее.

108. Схота за лисицами.

Эта игра в большом ходу в Англии, где вообще любят сильные упражнения. В нее играют обыкновенно по окончании классов, перед разездом на каникулярное время.

Два лучшие бегуна из всего учебного заведения избираются в лисицы, а остальные, желающие участвовать в игре, представляют гончих.

Приготовления делаются еще накануне. Два мешка наполняются клочками рваной бумаги: здесь уничтожают целую грудку тетрадей, которые более не понадобятся. Наполнив оба мешка бумагой, пришивают к ним ремешки так, чтобы эти мешки удобно было привязать на спину и они не мешали бы бегу. Затем назначают место, где должны все сойтись, для чего обыкновенно выбирают какую-нибудь ферму, лежащую верст за пять от учебного заведения. Иногда о месте сходбища не говорят гончим, а лисицы сообщают только трем выборным, которые заранее отправляются на ферму и заготавливают там обед.

Утром лисицы, надев на спины по мешку, выбегают из училища за 10 или 15 минут ранее собак. Бегут они обыкновенно не по прямому направлению, а делая различные изгибы, внезапные повороты и часто расходясь по совершенно противоположным направлениям. По временам лисицы оставляют по себе след, выбрасывая понемногу бумагу из мешков. Этими следами они всегда стараются сбить с толку гончих; но если между гончими есть хороший предводитель, то он сумеет всегда так распределить гончих, что они не уйдут далеко от настоящего следа.

Но, тем не менее, чрезвычайно редко удастся гончим догнать лисиц, так как в лисицы обыкновенно, как мы уже сказали,

избираются испытанные бегуны, которые гордятся тем, что их избрали в лисицы, и стараются поддержать за собою славу хороших бегунов, стараются оправдать выбор товарищей. Они и мысли о том, что их могут поймать, себе не допускают; вся их забота, — как бы наделать столько поворотов, чтобы гончие, дойдя до условленного места, от усталости едва передвигали ноги.

Перепрыгнув на своем пути через множество канав и заборов и, наконец, добравшись с пустыми мешками до места назначения, лисицы находят себе радушный прием и хорошо приготовленный обед. Понемногу сходятся и гончие, и начинаются рассказы о различных приключениях на пути, которые продолжаются до позднего вечера.

109. Бегуны и ищейки.

Это—игра в прятки, но играется по партиям. Одна партия — бегуны — прячется, другая — ищейки — ищут. Определив место дома, ищейки поворачиваются лицом к дому, бегуны в это время разбегаются, прячутся, кто где хочет. Один из ищеек считает до определенного числа, напр., 20, затем все они отправляются на поиски. Когда один из них заметит спрятавшегося бегуна, он подходит к нему на три шага и кричит: „вижу такого-то“. Лишь только ищейки слышат этот крик, все они поспешно возвращаются в город, а найденный бегун преследует их, стараясь запятнать кого-нибудь. Если он успеет это сделать, то считается отыгравшимся и снова прячется, в противном случае поступает в плен. Попавший в плен бегун может быть выручен своим товарищем; для этого его товарищ должен попасть в дом ищеек тогда, когда их там не будет. Ищейки не имеют права начинать поиски прежде, чем отойдут от своего дома на 3 шага. Игра заканчивается, когда ищейки переловят или всех или заранее условленное число бегунов.

110. Охота за зверями.

Все играющие становятся в кучу возле охотника. Охотник подбрасывает мяч три раза и ловит его. В это время все разбегаются подальше от охотника. Словив три раза мяч, охотник может начать охоту, то есть пятнать любого зверя мячом, причем тот становится собакою и помогает пятнать остальных зверей. Кроме охотника и собак, никто не имеет права дотрагиваться до мяча рукою, но после того, как у охотника появились

уже две собаки, звери могут ногами загонять мяч подальше от охотника. Охотник и собаки могут перебрасывать друг другу мяч. Зверь, которого собака только-что запятнала, может взять мяч и, в свою очередь, запятнать ее; тогда он не превращается в собаку, а остается лесным зверем. Когда все звери стали собаками, игра считается оконченной.

111. Казаки и разбойники.

Эта игра всего интереснее в деревне, где есть кусты, овраги. Все играющие, которых чем больше, тем лучше, разделяются на две партии—казаки и разбойники, причем одни отличаются от других каким-нибудь значком, веткою, воткнутою в шляпу, или фуражку, одетою зад на перед. Разбойники прячутся в различных местах. Казаки их выслеживают, преследуют их и берут в плен, запятнав. Взятый в плен отводится в особое отмеченное место—тюрьму. Отвести благополучно разбойника в тюрьму не так-то легко, так как дорогою другие разбойники могут подбежать и запятнать пленного, который тогда освобождается. Но эти попытки освобождения пленного не всегда бывают удачны, так как казак, ведущий пленного, зорко следит за тем, чтобы его не освободили, и при приближении разбойника старается запятнать его и вместо одного разбойника привести двух. Разбойнику, приведенному в тюрьму, предоставляется на выбор или перейти на сторону казаков, или ждать в тюрьме освобождения. При тюрьме пленных караулит один казак. Разбойники могут пытаться освободить своих товарищей из тюрьмы, для чего нужно подбежать и запятнать пленного, но при этом караульный казак легко может ранее запятнать того, который взялся освободить своего товарища, и таким образом сделать его самого пленником. Когда все разбойники изловлены, эта веселая и живая игра считается оконченной.

112. Вольная лапта.

Лаптою называется палка, которою отбивают мяч. Лапту всего лучше делать круглую, из молодого сосняка, толщиною пальца в два и длиною в аршин. Ручку лапты несколько утоняют и аккуратно обматывают бичевкою, которую затем смазывают раза два или три столярным клеем, чтобы лапту было удобно держать в руке и она не могла бы выскочить из руки. Некоторые делают лапту в виде лопатки, но такая форма здесь

не у места; она неудобна тем, что плоская ее поверхность больше сопротивляется воздуху, а потому удар никогда не может быть так силен, как круглую лаптою.

Мяч для лапты употребляют или сделанный из резины, намотанный ремешками, или из шерсти, обшитый кожей, приготовленный так, как было нами раньше объяснено.

В вольную лапту могут играть от 3 до 12 человек. На земле проводят две черты, одну городскую или игральную, другую коновую. Коновая черта проводится от игровой шагах в пятидесяти.

Один из играющих, с лаптою в руке, становится на игровой черте; другой — „подавальщик“ — становится в нескольких шагах от него; остальные играющие становятся на поле один за другим шагах в десяти.

Подавальщик подбрасывает мяч на сажень кверху; бьющий при падении мяча ударяет по нем с силой лаптою. Бить он имеет право три раза сряду, но если и первый удар хорош, то он может им воспользоваться и, бросив лапту, бежать к коновоей черте. Остальные же играющие стараются поскорее поймать мяч и бить им в бегущего из города на кон. Если в бегущего попадут мячом, то он становится позади всех играющих; бить становится подавальщик, а место подавальщика занимает стоявший первым. В случае промаха, бывший возвращается в город и снова бьет.

Если мяч, не дотронувшись до земли, был пойман кем-нибудь из играющих, поймавший становится бить, а бывший занимает его место.

Если бывший сделал три промаха или побежал с лаптою в руке, его сменяет подававший, а сам он становится позади всех.

Если подавальщик плохо подал мяч, то бьющий имеет право не бить, что за промах не считается.

Бить в бегущего можно только в то время, когда он перебегает на кон; возвращается же он в город беспрепятственно.

113. Большая лапта.

Хотя и „вольная лапта“ игра очень занимательная, живая и веселая, но, тем не менее, „большая лапта“ — гораздо интереснее, так как здесь каждый заботится уже не о себе лично, а о выгодах целой партии. Если он невнимателен, то может испортить дело всей партии, и, напротив, удачным ударом мяча он может иногда доставить своей партии выигрыш.

Здесь, как и в „вольной лапте“, проводят две черты: одну — игральную, другую, шагах в тридцати, — коновую.

Выбирают двух маток, и затем все играющие, которых может быть 12 человек и более, разделяются на две партии. По жребию определяют, которой партии играть и которой служить. Все играющие становятся в город, а служащие распределяются по полю. Здесь матка должна рассчитать, кого из свсей партии куда выгоднее поставить. Обыкновенно расставляют так: матка становится подле города, чтобы подавать мяч; двое метко и ловко бросающих мяч ставятся, один — на кон, другой — посредине между коном и городом. Остальные служащие располагаются по сторонам и за кон, для ловли и передачи мяча.

Матка должна ловко подавать мяч, внимательно следить за каждым ударом, и, если бьющий только задел мяч лаптою, то постараться словить его, приказывать, к кому перебросить мяч, подметить, кто из играющих бьет в какую сторону, и напомнить о том служащим, пятнать всякого играющего, который хотя одною ногою переступил за игральную черту, и т. п.

Остальные же служащие внимательно следят за полетом мяча и стараются словить свечку, т.-е. словить мяч, пока он не дотронулся еще до земли. Если свечку словить не удалось, то они спешат поймать мяч с земли и передать его или на кон, или среднему, или матке, или, если бивший бежит близко от остановившегося мяч, то он, не сходя с места, сам бьет в бегущего. На кон следует передавать мяч тогда, когда бегущий пробежал уже средину и направляется к кону; на средину передают мяч тогда, когда бегущий еще не добежал до нее, а к матке — тогда, когда бегущий возвращается в город. Служащий, ударив мячом в бегущего, кричит: „лапта“, причем все служащие спешат или в город, или, если ближе, — на кон, а бежавший спешит поднять мяч и запятнать кого-нибудь из оставшихся еще в поле.

Играющие поочередно бьют мяч, каждый по разу, и, чтобы иметь право вновь бить, надо добежать до кона и обратно в город. При этом бегущего могут запятнать мячом, и тогда вся партия играющих должна итти в поле, а служившие — в город. Поэтому, если удар был неудачен, играющие не бегут, а ждут более удобного случая, пока кто-нибудь из их партии не выручит их хорошим ударом. А потому выгодно, чтобы сначала били плохие игроки, а хорошие оставались под конец на выручку.

По возвращении с кона бьют в том же порядке, как вошли в город, а потому хорошим игрокам следует всегда пропускать худых раньше себя в город.

Если в городе остался только один с правом бить, то он, как стоящий на выручке, пользуется правом бить три раза.

Иногда, для определения, чья партия выиграла, считают очки, что придает много занимательности игре. Каждый хороший удар лаптою считается за одно очко. Хорошим же ударом называется такой удар, от которого мяч взлетел, по крайней мере, на несколько сажен вперед или вверх.

Играющие идут в поле и сменяются служащими:

- 1) Когда будет поймана одна, или, по условию, три свечи.
- 2) Когда кого-нибудь запятнают на пути к кону или обратно.
- 3) Когда мяч будет брошен в город в то время, когда там нет никого.

4) Когда никто не заручился правом бить.

5) Когда бегущий захватил с собою лапту.

6) Когда кто-нибудь из партии играющих взялся рукою за мяч—ожегся.

Удары не считаются:

1) если запятнавший бегущего сошел с места после того, как поймал мяч, и

2) если кто-нибудь из служащих после того, как запятнали играющего, схватит рукою мяч—ожжется.

Затем все остальные недоразумения решаются согласием маток, а если они в чем-нибудь не сходятся, то—жребием.

114. Американская лапта.

Эта игра требует очень большой ловкости и проворства. В Америке в лапту собираются играть иногда человек триста, и под нее отводится огромное пространство с разными приспособлениями. Так, отводят место под город, который обыкновенно окапывают небольшим валом. Вне города полукругом обозначают несколько маленьких городков, между которыми устраивают разного рода препятствия; так, вырывают канаву, выстраивают забор, ставят барьер из колючего кустарника, кладут наклонно на двух подставках бревно, ставят высокую кобылу и т. д. (см. бег с препятствиями).

Играющих в „американскую лапту“ может быть неограниченное число. Все они разделяются на две партии: одна идет в город, причем каждый игрок этой партии снабжен лаптою; другая партия рассыпается по полю и называется „служащей“.

Один из служащих бросает мяч в город, откуда кто-нибудь из играющих отбивает его лаптою и спешит перебежать из города в первый городок; при этом он должен на всем бегу перепрыгнуть чрез встреченный барьер, канаву, кобылку, или пробежать по положенному бревну и т. д.

Между тем, служащие быстро подхватывают мяч и стараются запятнать им бегущего раньше, чем он достигнет городка.

Если служащие промахнулись, то мяч тем же порядком бросается в город и отбивается одним из играющих, который точно таким же порядком бежит в первый городок. Стоявший же в этом городке должен в то же время перебежать в следующий городок, так как в одном городке двое из играющих быть не могут.

Те из играющих, которых успели запятнать мячом, или выходят из игры, или присоединяются к числу служащих, смотря по условию.

Если мяч брошен в город и никем не отбит, то он бросается вновь.

Обежавший все городки по порядку и вновь достигший города приобретает право снова отбивать мяч.

Игра считается оконченною тогда, когда в городе не останется ни одного игрока.

Карьер в своем описании этой игры говорит: „Приятно смотреть на эту толпу ловких, проворных, статных молодых людей, которые играют в лапту с большим увлечением. Они бегают чрезвычайно быстро, а за перелетами мяча, обтянутого оленью кожей, трудно бывает следить глазами. Ловкость игроков так велика, что мяч почти не касается земли. Молодые американцы весело перебегают с места на место, подхватывают мяч налету, бросая его на огромное расстояние, и опять бегут и опять ловят, при шумных одобрениях зрителей и зрительниц этой веселой и шумной игры“.

Играют в „американскую лапту“ и несколько иначе.

Город обозначают двумя флагами, воткнутыми в землю в его передних углах. Кроме того, еще три флага, воткнутые в землю в равном друг от друга расстоянии, изображают городки. Городки с городом образуют пятиугольник так, что первый городок отстоит от правого угла города на таком же расстоянии, как последний от левого угла города, а средний городок ставится прямо против большого города. Между городками ставятся какие-нибудь препятствия, например: вешают веревку, через которую должно прыгать, кладут на известном друг от друга расстоянии две планки, для прыганья в ширину, устраивают из колышков кривую дорожку, по которой надобно пробежать, не задев ни одного колышка, и т. п.

Разделившись на две партии, играющие одной партии идут в город, а другой — рассыпаются по полю. Один из первой партии бьет лаптою мяч, и если удар был удачный, то, бросив лапту в городе, бежит к первому городку, а если может, то и ко второму

и далее. Затем бьет второй, причем первый старается перебежать еще дальше, а второй бежит к первому городку. Второй не может выбежать из города, если первый не отбежал от первого городка, так как двоим у одного городка быть нельзя. Раз выбежавши, воротаться нельзя. Запятнанный мячом, или неисполнивший назначенного упражнения, или прибежавший в городок, где уже есть другой игрок той же партии, — выходит из игры. Обезавший все городки и вернувшийся благополучно в город получает право вновь бить. Когда все игроки одной партии выбыли из игры, или в партии нет ни одного имеющего право бить, тогда партии меняются местами. Та партия, которая сделала большее число ударов, считается выигравшею.

Эту же лапту можно играть и без препятствий, с соблюдением всех изложенных правил, но при этом она далеко не так интересна.

Третий способ игры. Все играющие делятся на две партии и разыгрывают, кому играть в городе, кому в подгороде.

Город очерчивается прямой чертой, игроки становятся друг за другом, ставя худых игроков попеременно с хорошими для того, чтобы все играющие принимали в игре участие, и в таком порядке игра продолжается до конца, причем никто не имеет права переменять свое место. По окружности подгорода на расстоянии 10 метров друг от друга раставляют вежи или флаги, числом обыкновенно 5 штук.

Каждый игрок партии города имеет право бить один раз, потом он должен бежать к 1-му городку. Если в это время мяч успеют вернуть к поддающему (который при получении мяча дает свисток), то бегущий должен остаться у городка. Если же он уже успел отбежать от города на половину пространства, к следующему, то он беспрепятственно бежит к другому. При следующем ударе товарища, он опять перебегает к следующей веже, пока не вернется в город.

Задача партии подгорода — отбить город, т.-е. или запятнать одного из игроков города во время его перебежки или, если поймут три свечи (причем ловить надо чисто, т.-е. ловить мяч, которого коснулся, но не поймал; другой — нельзя). Можно пятнать: 1) если между двух вех накопится три игрока, 2) если у одной и той же вежи скопится два товарища.

Правила: 1) Отбивать мяч игрок имеет право один раз.

2) Он может, поддавши мяч, перебегать от вежи до вежи, но должен обязательно касаться каждой вежи рукой. Если он со своего удара вернулся обратно в город до свистка (т.-е. до получения мяча поддающим обратно), то он приносит своей партии столько очков, сколько вех в подгороде.

3) Впустую бега нет (т.-е., если играющий промахнулся по мячу). Но промахнувшийся игрок не выходит из игры, а обегает подгород, но команде ни одного очка не приносит.

4) Игрок, обегавший все вежи не на свою руку, а на руки нескольких игроков своей партии, приносит команде одно очко.

5) Если все стойки заняты, а в городе есть несколько человек, которые уже били, но не бежали, и бить осталось одному, то он имеет право бить три раза. Если на его удар прибежал товарищ, то он становится в очередь, а последний получает право бить три раза. Если несколько товарищей, то каждый бьет один раз и только последний три раза.

6) Находясь в городах у вежи, необходимо за нее держаться рукой, иначе можно пятнать.

7) Перегонять друг друга нельзя, надо бежать в том порядке, который был установлен вначале игры.

8) Ни один городок не может быть занят двумя играющими (иначе любого можно пятнать). Для этого необходимо следить, чтобы впереди стоящая вежа была свободна или должна была освободиться наверное и только тогда можно начинать перебежку.

9) Бег должен быть прекращен в момент возвращения мяча поддающему (т.-е., когда партия подгорода решила не пятнать бегущих), о чем последний возвещает свистком (чтобы все слышали).

10) Если свисток был дан, а у одной из стоек скопилось несколько игроков, поддающий не имеет права передавать мяч в подгород, пока не пробьет следующий, так как он должен подавать свисток только тогда, когда все игроки стоят правильно.

Партия теряет город: а) если ее игрока запятнают при перебежке из одного городка в другой; б) если запятнают игрока, который, стоя в городке, не держится за вежу; в) если у одной вежи оказалось 2—3 игрока, и один не успел перебежать к следующей, а другой — вернуться назад; г) если пойманы три свечи; д) если игрок забежал за границу игры и, по условию, такая неправильность карается потерей города. Во всех этих случаях партия подгорода должна бежать в город (к городкам можно становиться по одному человеку у каждого). В это время, если кто-нибудь из проигравших город запятнает игрока подгорода в поле, или одного из лишних, стоящих у веж, то город снова возвращается той же партии. При поимке третьей свечи, все игроки подгорода бегут в город, а игрок, поймавший свечу, должен бросить мяч вертикально в воздух и сам бежать в город. Игроки же партии города опять-таки хватают мяч и пятнают кого-нибудь, кто не успел прибежать в город или в городок.

Победа определяется двумя способами: или выигравшей считается партия, получившая определенное число очков, напр., 25 (после чего происходит перемена городами), или же игра продолжается определенное время, после которого партии считают набранные ими очки.

При первом способе счета, потеря города лишает партии всех ее очков, которые второй раз приходится набирать сначала.

В этой игре удобно то, что никто из нее не выходит, а происходит перемена городов. Затем здесь нет ни сильных, ни слабых игроков, так как все бегают одинаково. Если же сильный игрок имеет впереди слабого, так он старается ему помогать, рекомендуя то бежать, то постоять у стойки и все время расшевеливая игроков робких и слабых.

При перемене партии бьет тот, на ком остановилась очередь, а не тот, кто выручил город.

115. Крикет.

В Англии эта игра так распространена между лицами всех сословий и всех возрастов, что трудно найти англичанина, который не умел бы играть в крикет. Крикет — игра старинная, и все правила в крикет выработались временем, а потому нет другой игры, где бы правила были установлены с таким смыслом и точностью, как в крикете. Здесь правила так точны, что споров никогда быть не может, если играющие вообще привыкли строго подчиняться правилам игры. В Англии бывают ежегодные состязания лучших игроков в крикет, и на эти состязания стекаются тысячи зрителей, которые строго критикуют каждый удар и приходят в восторг от всех ловких игроков. На этих состязаниях вы увидите в числе играющих и фермера, и лорда, и матроса, и профессора, и солдата, и офицера; здесь сословия и звания забываются, здесь англичане видят только первых игроков Англии, и каждый считает за честь попасть в число этих игроков.

а) Двойной крикет.

Крикет — это английская лапта. В крикет обыкновенно играют двадцать два человека, составляющих две партии, по одинадцати человек в каждой.

Для крикета употребляют:

Мяч — твердый и эластичный. Приготавливается он чрезвычайно тщательно из шерсти, как было уже нами описано, только

обшивается не простою кожей, а обыкновенно оленью, или тюленьей. Весить он должен от $5\frac{1}{2}$ до $5\frac{3}{4}$ унций, т.-е. около 13 лотов. В окружности он должен иметь девять с четвертью дюймов. Мячи эти содержатся англичанами в большом порядке; так, после каждой игры мячи вытираются маслом или салом для того, чтобы кожа оставалась мягкой и дольше сохранилась бы в целости.

Двое ворот, — из которых каждые ворота состоят из трех стоек и двух перекладин. Стойки вытачиваются из твердого дерева, делаются цилиндрические, немного утолщающиеся книзу, а оканчиваются они заостренными наконечниками, для втыкания в землю. Стойка от земли до верха должна иметь двадцать семь дюймов вышины; наконечник же, впускаемый в землю, — от трех до четырех дюймов длины.

На верху каждой стойки делается полукруглый желобок, в который вкладываются шипы перекладин. Каждая перекладина имеет, за исключением шипов, четыре дюйма длины. Иногда две перекладки заменяются одною, которая накладывается на все три стойки, но это далеко не так удобно, так как, при употреблении двух перекладин, каждый удар мячом в стойки уронит одну из перекладин, что дает возможность сказать наверно, попали ли мячом в ворота или нет.

Две лапты, каждая длиною в тридцать восемь дюймов и не более четырех с четвертью дюймов в самом широком месте. Лапта готовится обыкновенно из легкого дерева, причем ручка делается вставная, из твердого дерева, и обматывается аккуратно бичевкою, после чего смазывают клеем так, чтобы бьющий мог ее твердо держать в руке. При больших играх всегда имеют в запасе две или три лапты, на случай, если бы сломалась ручка, что при сильных игроках случается нередко. Лапта не должна быть слишком тяжела по руке, а ручка ее должна быть настолько тонка, чтобы ее было удобно обхватить рукою. Лицевая сторона лапты делается совершенно плоскою, а спинка — несколько выпуклою.

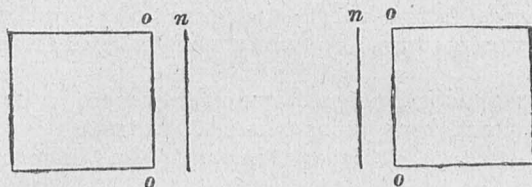
Кроме этого, лучшие крикетеры запасаются: тонкою фуфайкою, которая бы плотно обхватывала тело и не мешала быстрым движениям; особенным кушаком с пряжкою; небольшою шапочкою и, наконец, кожаными щитами для защиты ног от ударов мячом. Эти щиты повязываются от подъема ноги до колена.

На земле чертят два города так, чтобы от передней игровой черты *о о* (фиг. 25) одного города до игровой черты другого города было девять сажен. Игровая черта делается ровно в сажень длины, так что весь город представляет квадратную сажень. Расстояние между городами девять сажен.

Посредине каждой игровой черты втыкается по три стойки ворот, и на них кладутся верхние перекладины. Одни ворота должны быть прямо против других. Стойки же должны быть воткнуты так, чтобы мяч не мог пройти между ними.

На четыре фута впереди каждого города проводят граничную черту n^o .

В каждой партии выбирают по матке, которые управляют своими партиями. Перед началом игры матки осматривают, все ли начерчено и поставлено так, как следует, хороши ли



Фиг. 25.

лапты и мяч, ровно ли место, выбранное под крикет. Во время игры не допускается делать никаких поправок. В больших играх выбираются, кроме двадцати двух играющих, один судья и один секретарь.

Партии решают жребием, которой итти в поле служить, которой защищать город.

Матка партии служащих ставит двух самых метких игроков своей партии, одного в один, другого в другой город. Эти игроки бьют в города мячом. Часто играют так, что места в городах занимают служащие поочередно, причем каждый бьет по четыре раза. Остальных служащих матка распределяет по полю между городами и позади их, заботясь, чтобы те, которые всех лучше ловят мяч, стояли на хороших для этого местах.

Когда все расставлены по местам, матка служащих говорит: „готово“; тогда матка первой партии, защищающей город, вызывает двоих с лаптами для защиты городов, а остальные этой партии пока отдыхают и наблюдают за ходом игры, стараясь присмотреться к особенностям каждого игрока чужой партии.

По приказанию судьи — „начинай!“, один из бьющих целит мячом в ворота противоположного города, защищающий же их отбивает мяч лаптою. Если мяч отбит, судья говорит: „очко“, секретарь записывает одно очко отбившему. Если мяч отбит далеко, защитники бегут из города в город, меняются местами, причем судья выкликает: „по очку“, и секретарь записывает обоим защитникам по очку. Если защитники успеют, то могут

несколько раз поменяться местами, причем за каждый раз им присчитывают по очку. Между тем, служащие спешат передать мяч ближайшему бьющему, который опять бьет в ворота противоположного города. Если город разбит, то тот, который защищал его последний, или тот, который бежал к нему, если защитники менялись местами, выходит из игры и сменяется другим из своей партии. Если поймана свечка, то отбивавший мяч тоже выходит из игры и сменяется следующим из своей партии. Так игра продолжается до тех пор, пока все игроки одной партии не перебивают на защите города. Когда предпоследний из партии выбит из города, тогда партии меняются местами; партия служившая идет защищать город, а партия защищавшая — слу-жить.

Каждая партия два раза защищает города и два раза слу-жит. Затем секретарь сосчитывает, сколько очков сделала каждая партия, и та, которая сделала больше, выигрывает игру.

Правила игры.

1) Бьющий в ворота противоположного города непременно должен хотя одною ногою стоять в своем городе.

2) Бьющий имеет право просить подле стоящего защитника отойти в сторону.

3) Бить мячом можно или по земле, или отскоком, или низко от земли, но бить мячом выше роста человека не дозволяется: за такой удар партии защищающих город причисляется одно очко.

4) Если кто-либо из служащих остановит мяч шапкою, то партии играющих или защищающих город причисляется пять очков.

Защитник сменяется:

5) Если одна из перекладин или стоек сбита мячом на землю.

6) Если он, отбивая мяч, переступит обеими ногами за граничную черту.

7) Если кто-нибудь из служащих разобьет его город мячом в то время, когда он не успел еще ни одною ногою стать за граничную черту.

8) Если кто-нибудь из служащих поймает свечу.

9) Если он сам нечаянно уронит ворота или перекладину от ворот.

10) Если помешает служащим словить свечку.

11) Если он дотронется до мяча рукою, хотя бы для ограждения себя от удара мячом.

12) После каждой смены защитников, игру нельзя начать раньше приказа судьи.

13) Один и тот же защитник не может в одну и ту же очередь два раза защищать город.

14) Если кто-нибудь из защитников выбежит из города и затем вернется в тот же город, не добежав до другого, то партии служащих прибавляется одно очко.

15) Если в то время, когда защитники меняются городами, служащие разобьют ворота, то за последнюю побегу ни тому, ни другому из защитников очка не причисляется.

16) Если кто-нибудь из служащих скажет, что он не может найти мяча, то партии защитников причисляется шесть очков.

17) Никому не дозволяется играть за другого, без согласия обоих маток.

18) Судья решает все споры, и никто не может возражать судье до окончания игры.

Наставление начинающим играть.

Играйте, не суетясь, как можно хладнокровнее, всегда внимательно следя за полетом мяча, приходится ли вам ловить мяч, или отбивать его от города.

Когда ловите мяч, смело протяните к нему руки, ловите ладонями и вместе с мячом подайте их быстро назад, что ослабит удар, и мяч не ожжет вам рук. При ловле мяча не должно сгибать пальцев, иначе мячом могут их сломать.

Перед тем, как отбивать мяч, оглянитесь, чтобы не задеть лаптой ворота.

Из города бегите только тогда, когда мяч далеко от города и еще не в руках служащих. Оставлять город без защиты всегда опасно.

Когда меняетесь с товарищами городами, несите вашу лапту позади себя, чтобы не ушибить ею товарища.

Когда бьете мячом, бейте различными способами, чтобы узнать, какой мяч защитник отбивает хуже. Там, где нельзя ничего сделать простым бросанием мяча в ворота, иногда отскок разобьет их очень легко.

Старайтесь не выказывать особенной радости при неудаче кого-нибудь из играющих, иначе вам будет неловко, когда вы сами делаете неудачный удар.

Беспрекословно повинуйтесь всем распоряжениям судьи и матки.

Придя домой после игры в крикет, смажьте все ушибленные мячом места маслом, и на следующий день вы будете совершенно свежи, чтобы вновь приняться за занимательный и полезный крикет.

б) Одиночный крикет

играется точно так же, как и двойной, с тем упрощением, что здесь чертят не два города, а один, а, следовательно, и ворота выставляются только одни, а к ним и один защитник.

Вместо другого города, на несколько более близком расстоянии, втыкается палка, подле которой стоит бьющий в ворота и до которой должен добежать защитник и непременно вернуться в город, чтобы заработать одно очко.

Играть в одиночный крикет удобно тогда, когда играющих меньше двадцати двух.

116. Лаун-теннис.

В последнее время эта игра сильно распространилась у нас, несмотря на то, что приспособления к ней стоят не дешево. По дороговизне, а также потому, что в лаун-теннис могут играть одновременно не более четырех, игра эта не совсем подходяща для школы, но по своей живости, требованию ловкости и хладнокровия она является прекрасною игрою для молодых людей обоего пола.

Игра в лаун-теннис требует чрезвычайно ровной площадки, чтобы мяч, ударившись о землю, отскакивал совершенно правильно под тем же углом, под каким он падал. Только при этом игроки могут рассчитывать направление мяча.

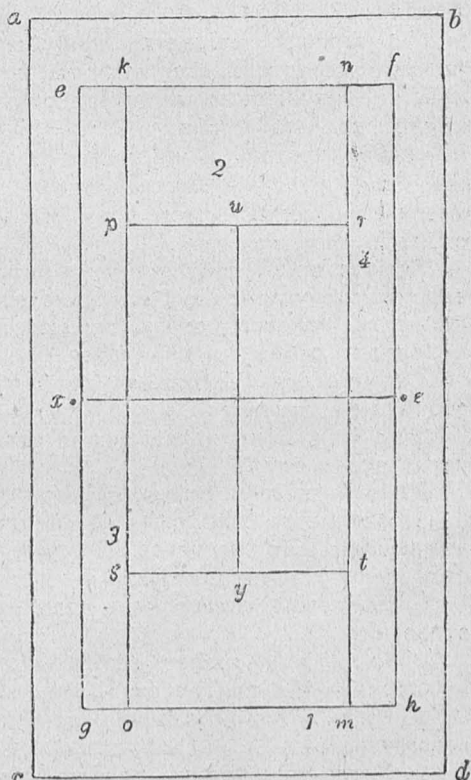
Для приготовления такой площадки прямоугольник в 110 ф. длины и 60 ф. ширины тщательно нивелируется, и затем на всем этом пространстве выкапывается земля на глубину 12 дюймов. Кладут слой щебня (крупного), толщиной в 4 д. Затем следует слой гравия или мелкого щебня, который заполнил бы все промежутки между крупным щебнем и выровнял поверхность. Наконец, верхний слой составляется из смеси глины и песка (вместо глины иногда употребляют цемент), и все тщательно выравнивается, но так, чтобы по средней продольной линии площадка была немного выше боковых краев, для стока воды. Да и сама площадка должна быть немного выше окружающей земли. Остается затем обильно полить площадку водою и, когда

она начнет просыхать, тщательно укатывать ее катком в продольном направлении. На следующий день еще продолжают укатывать, посыпав сверху самого мелкого песку. Когда площадка совсем просохнет, следует вымести неприставший песок мягкой метлою. Площадку следует оберегать от порчи, а потому игроки должны иметь обувь без каблучков, а также после дождя не следует играть, не дав площадке просохнуть.

Необходимые линии проводятся белую краскою. Для составления краски берут на 1 ведро воды 20 ф. мела, 2 ф. столярного клею и 1 ф. конопляного масла и все это варят до надлежащей густоты. Линии проводятся по натянутой бичевке кистью по линейке, которая составлена из двух брусков, соединенных поперечинами так, чтобы между брусками было $1\frac{1}{2}$ дюйма, толщина линий.

Расположение линий видно на фиг. 26. Линии *eg* и *fh* называются внешними и отстоят от краев заготовленного места на 12 дюймов так, чтобы между этими линиями было везде расстояние в 36 футов. В расстоянии $4\frac{1}{2}$ ф. от этих внешних линий проводят внутренние *ko* и *mn*. Поперек, посредине площадки проводится линия *xz*, обозначающая место сетки. От этой линии отмеряется по линиям *ko* и *mn* в обе стороны по 21 футу и полученные точки *p* и *r*, *s* и *t* соединяются. Расстояние между этими точками делится пополам и проводится средняя *uy*. Затем остается только обозначить задние линии *ef* и *gh*, отстоящие от *ab* и *cd* в 18 ф.

Столбики для сетки врываются в точках *x* и *z* так, чтобы над поверхностью площадки они имели 4 ф. вышины



Фиг. 26.

Между ними натягивается сетка, которая у столбов должна быть вышиною $3\frac{1}{2}$ фута, а в середине 3 фута.

Чтобы мячи не отлетали далеко от площадки, полезно натянуть еще сетки сажени в две вышиной по линиям *ab* и *cd*.

Затем для игры нужны штук шесть мячей и ракеты по числу играющих. Хорошие ракеты не дешевы, и для сохранения их полезно иметь особые для этого тиски, не позволяющие им корчиться.

Играть в лаун-теннис могут двое (singles), трое или четверо (doubles).

По жребию решается, кому первому сдавать мяч, а другой партии предоставляется выбрать сторону площадки.

При начале игры вчетвером игроки обыкновенно располагаются так (фиг. 26): 1—сдающий мяч становится за заднюю чертою и не имеет права сдавать с расбега, шагая или прыгая; 2—принимающий мяч, после того, как мяч ударился о землю в 1-ом прямоугольнике, 3 и 4—принимающие отбитый мяч.

Отбивающий дает мячу удариться один раз о землю и при его отскоке ударяет по нем ракетой, но при этом не дозволяется наносить ракетой сразу два или несколько ударов. Раз мяч правильно отбит, он считается в игре.

Отбитый мяч не должен перелетать внешней черты, иначе отбивка не считается.

Раз мяч в игре, его можно отбивать налету и не допуская ударяться в землю.

Удар в счет не принимается:

1. Если мяч сдан, хотя бы и правильно, но тогда, когда принимающий еще не готов. Поэтому сдающий обыкновенно говорит „сдаю“, а принимающий — „готов“.

2. Если мяч упадет не в надлежащее, лежащее по диагонали отделение.

3. Если мяч тронет сетку.

Отбивка не считается:

1. Если принимающий при первом ударе взял мяч с воздуха.

2. Когда мяч тронут ракетой более одного раза.

3. Когда мяч отбит прежде, чем перелетит сетку.

4. Когда принят мяч, неправильно сданный.

Сдающий получает одно очко, когда им правильно сданный мяч не отбит.

Принимающий получает одно очко, когда им правильно отбит и не возвращен обратно нападающим.

Первое очко дает игроку 15, второе — 15, третье — 10 и затем следующее — выигрыш игры.

Если о обоих противников будет одновременно по 40, то для выигрыша требуется еще два очка, взятые подряд.

Выигравший шесть игр, выигрывает партию.

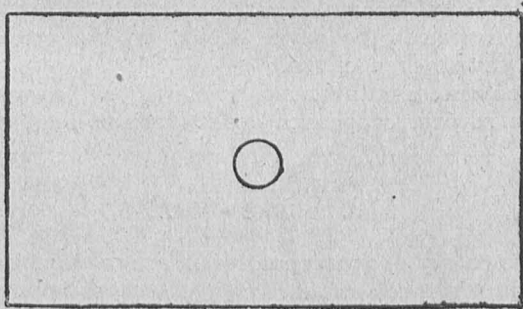
После первой и третьей игры играющие меняются сторонами.

Игра эта требует большой практики и внимания. Никогда не должно спешить, а отбивать мяч хлоднокровно. При этом нужно подметить, какие удары противник отбивает труднее, низкие или свечки, и, сообразуясь с этим, соразмерять силу и направление удара.

Как уже было сказано, полное приспособление к лаун-теннису стоит довольно дорого, но мы видали и очень упрощенные игры. Так, площадка совсем не подготавливалась, а выбирали возможно ровную лужайку. Вместо сети протягивали веревку, причем мяч считался отбитым неправильно, если он проскочил под веревку. Даже ракеты заменялись бубнами. Разумеется, бубнами, не имеющими ручки, труднее играть, чем ракетой, но при настойчивой практике и бубном отбивали правильно мяч.

117. Гарластон.

Эта игра очень живая и служит хорошею подготовкою для игры в баскет-болл. Требует она довольно большой площадки (фиг. 27).



Фиг. 27

Близ концов проводят линии, отделяющие города. Посредине между ними очерчивают небольшой, около аршина в диаметре, круг. Хорошо также провести боковые линии.

Все играющие делятся на две равные партии, причем, для отличия одной партии от другой, игрокам одной партии повязывают на руку цветную ленту. Одна партия становится по одной линии, другая — по другой линии. В середину круга кладут большой мяч.

В каждой партии избирается распорядитель, который назначает, кому из играющих следует сторожить город и кому бежать. Избранный к бегу становится одною ногою на свою городскую черту, а другую может вынести вперед. К бегу следует выбирать возможно равных игроков. При счете: „раз, два, три“, оба бегут к мячу и стараются захватить его. Как только кто-нибудь захватит мяч, все играющие, исключая сторожей, выбегают в поле, и каждый старается поймать бросаемый мяч и перебросить кому-нибудь из своей партии, стоящему ближе к чужому городу. Наконец, ближайший к городу старается забросить мяч в чужой город. Исполнивший это, доставляет выигрыш своей партии, и тогда мяч вновь кладется в круг; все становятся на свои места вдоль городских линий, и игра начинается снова.

При этой игре следует соблюдать следующие правила.

1. Никто не имеет права выбегать из города раньше, чем мяч взят из круга в руки.

2. Мяч не допускается пихать или поддавать ногою.

3. Поймав мяч, следует сейчас же перебрасывать его кому-нибудь из своей партии. Нельзя ни бежать с ним, ни держать в руках более пяти секунд.

4. Мяч можно выбить из рук противника, но не допускается хватать противника за руки, толкать или каким-нибудь другим образом мешать ему бросить мяч.

Если мяч перешел боковую черту, то он выставляется в круг, и игра начинается снова.

Сторож должен внимательно следить за мячом и, видя опасность для города, стараться отбить его во-время.

118. Баскет-болл.

Это одна из самых распространенных игр в Америке, которую увлекаются лица разных возрастов и общественных положений, начиная с учеников низших школ до учащихся в высших учебных заведениях; кроме того, чуть ли не все спортивные общества Америки имеют у себя площадки для игры в „Баскет-Болл“. Далее устраиваются состязания между высшими учебными заведениями и спортивными обществами, привлекающие изрядное количество зрителей, а при розыгрыше первенств городов и

звания лучшей команды Америки собирается большое число зрителей.

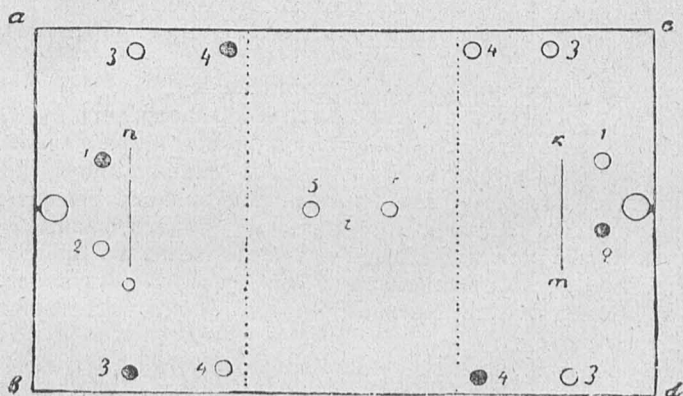
Из всего вышесказанного видно, какой популярностью пользуется эта игра среди спортсменов Америки. Зная американцев с наилучшей стороны в смысле правильной постановки физического развития, с уверенностью можно сказать, что эта игра, кроме удовольствия для спортсмена, служит и как полезное физическое развитие. В этой игре при разных положениях, занимаемых спортсменом, развиваются многие мышцы нашего тела. Требуется глазомер, соображение.

Играть в „Баскет-Болл“ можно в гимнастическом зале и на воздухе.

Площадка игры (фиг. 28) имеет 70 фут. длины и 50 фут. ширины. Все поле игры очерчивается линией.

В самом центре делается круг в 4 фута в диаметре.

В середине поперечной линии конца поля на высоте 9 фут. прикрепляется щит, шириною 6 фут. и вышиною в 4 фута. На расстоянии 1 фута от низа щита, а от пола на 10 фут.,



Фиг. 28.

в центре этого щита прикрепляется обруч или корзина в диаметре 16 дюймов.

От поперечной линии к центру, на расстоянии 15 фут., делается поперечная линия в 1 фут. для штрафного удара.

От центра штрафного удара очерчивается круг, незамкнутый сзади в 6 фут., который бы в диаметре составил 12 фут.

От незамкнутых линий, шириною в 6 фут., идут две черты по направлению к щиту (имеющие между собою интервал в 6 фут.).

Расположены оба города одинаково.

Значение игры — забрасывание мяча в корзину.

Играющие делятся на две команды (партии) по 5 чел. в каждой. Игроки каждой команды разделяются на три категории: двое стоят под своею корзиною и стараются не давать свободно бросить мяч игрокам противной команды. Называются они гарды (защитники). Один центр начинает игру с центра поля и старается подброшенный судьей мяч передать своему игроку нападения, чтобы, получив его обратно, бросить в корзину противника. Кроме нападения, центру приходится бегать и в защиту, когда в его корзину бросает мяч партия противников. Далее идут два форварда (нападающих), которые находятся близ корзины противника, с правой и левой сторон. Их задача — переданный мяч от центра или от защиты забросить в корзину противника.

Защита (гарды) все время должна следить за игроками нападения противника, т.-е. один гард должен держать одного форварда противников.

Также и оба центра должны следить друг за другом и стараться мешать бросить мяч в корзину или передать одному из своих игроков.

Команда противника разбивается так же.

Для того, чтобы в каждой команде была дисциплина, без которой нельзя стать порядочно сыгранной команде, нужно среди своей команды выбрать капитана (начальника), человека энергичного, которому вся команда подчинялась бы без всяких возражений. Он должен составить на бумаге разные комбинации, которые могли бы быть осуществляемы во время тренировки; с тем, чтобы вся команда при выступлении в серьезных матчах применяла комбинации, которые она практиковала во время тренировок.

Игра ведется исключительно руками. Бег с мячом наказуется штрафным ударом. Передача мяча (т.-е. пассивка), стоя на месте.

ПРАВИЛА ИГРЫ В „БАСКЕТ-БОЛЛ“.

I. Площадь поля игры „Баскет-Болл“ не должна превышать 4,000 кв. фут. (обыкновенный размер поля 50×70 фут.).

II. Игра состоит из двух половин по 20 мин. в каждой, с перерывом 5 мин.

III. Когда мяч выбрасывается судьей в центре, ноги обоих противников должны находиться в круге. Мяч должен быть вы-

брасываем перпендикулярно к земле и выше, чем могут достать рукой игроки при прыжке.

IV. Бросив мяч, судья дает свисток, когда мяч достигает наивысшей точки; лишь после свистка игроки имеют право трогать его.

V. Если мяч выбит за черту одним из центров, противник выбрасывает его из-за черты. Если мяч выбит обоими центрами одновременно, он должен быть подброшен между двумя противниками, которых укажет судья, на месте, где мяч вышел за черту. Центр имеет право подброшенный мяч ударить ладонью и ловить.

VI. Когда мяч подбрасывается судьей в центре, игроки, между которыми мяч подбрасывается, должны находиться не дальше 2 фут. от места, указанного судьей, при этом ноги игрока должны быть соединены плотно для прыжка.

VII. Если судья найдет нужным объявить временный перерыв, когда мяч находится в поле,—игра возобновится на том месте, где находился мяч во время свистка судьи; мяч будет выброшен судьей между игроками, находящимися около мяча до перерыва. В случае, если свисток судьи для временного перерыва последует, когда мяч находится за чертой, игра будет возобновлена в том же порядке, если бы перерыва не было.

VIII. Если мяч задерживается двумя игроками в течение некоторого времени, судья обязан дать свисток и выбросить мяч на том месте (спорный мяч) где мяч был задержан.

IX. Нельзя более чем двоим игрокам из разных команд дотрагиваться одновременно до мяча, где мяч был задержан.

X. Если мяч держат два игрока из одной команды, это не будет считаться за фаул (ошибка), пока они одни дотрагиваются до него. Но если игрок одной из команд дотронется до мяча, когда он находится в руках двоих первых, судья должен свистеть фаул на одного из двоих игроков одной команды.

XI. Играющий имеет право отбивать и бросать мяч одной или двумя руками. Недозволенным считается ударять мяч кулаком или ногою; нарушение этого правила будет считаться за фаул.

XII. Играющий не должен бегать или просто шагать с мячом, когда последний находится в игре; он должен бросить его с места, где поймал. Исключение делается для того, кто ловит мяч во время бега, если играющий бросает его тотчас же или останавливается, сделав шаг. Не будет считаться фаулом, если имеющий мяч поворачивается на месте, чтобы одна нога осталась неподвижной, и после поворота делает прыжок вперед на обе ноги.

XIII. Держать мяч дозволяется только руками, прижимать мяч (обнимать) считается за фаул.

XIV. Дриббл — прием, когда игрок бежит и ударяет мяч рукой об землю от одного конца поля до другого. Это называется дриблирующей; такой мяч считается за фаул, т.-е. бьется штрафной удар, как за задержку общей игры. Катать мяч также не разрешается.

Во время дриббля допускается дотрагиваться до мяча обеими руками одновременно лишь один раз. Нарушение этого правила считается фаулом.

Игрок после дриббля не имеет права бросать мяч в корзину, пока до него не дотронулся другой. Если тотчас же после дриббля мяч попадает в корзину — гол не засчитывается, а на игрока, сделавшего дриббл, назначается штрафной удар.

Неоднократные попытки не сделавшего дриббля игрока попасть в корзину не будут считаться нарушением вышеупомянутого правила.

XV. Мяч считается вне поля, если он совершенно перешел за линию или находится на земле или в руках игрока, имеющего одну или обе ноги за чертой.

XVI. Если мяч выбивается за черту одним из игроков, судья предоставляет выбросить мяч с того же места игроку противной партии.

XVII. Если судья не может определить, кто последний дотронулся до мяча перед тем, как он перешел за черту, мяч подбрасывается между двумя противниками (спорный).

XVIII. Игрок, выбрасывающий мяч из-за черты, имеет право держать его лишь 5 секунд после свистка судьи.

Выбрасывающий мяч не должен входить в игру, пока мяч не коснется одного из игроков, находящихся в поле игры. Если одно из этих правил нарушено, мяч отдается противнику.

XIX. Игрок, выбрасывающий мяч из-за линии, не имеет права до него дотрагиваться, пока кто-нибудь из играющих не прикоснулся к нему. В случае нарушения этого правила, мяч отдается для выбрасывания противнику.

При выбрасывании из-за линии мяча игрок должен стоять одной ногой или обеими ногами на линии.

Когда игрок выбрасывает мяч из-за линии, его противник не должен мешать, т.-е. не имеет права переступить черты и дотрагиваться до мяча, пока мяч вне поля.

В случае нарушения этого правила мяч опять вручается тому же игроку для выбрасывания. В случае, если противник два раза подряд выбивает мяч из рук выбрасывающего, — судья должен считать это за фаул, как за задержку игры.

Подножки, обхватывание руками противника, толкание запрещается совершенно.

Остановка игрока, не имеющего мяча, при помощи рук или каких-либо других частей тела, считается за фаул.

Если по болезни или вследствие ушиба игрок не может продолжать игры, судья должен объявить временный перерыв. Перерыв не должен длиться более 5 минут и если за это время игрок не почувствует себя лучше, он может быть заменен запасным игроком.

Вышедший игрок без разрешения судьи не имеет права вновь участвовать в этой игре.

В случае, если результат игры, по истечении 40 минут, не даст результата, игра будет продолжена без перемены голей, пока одна из команд не вобьет гол (2 очка). Или назначается игра по 5 мин. в оба гола, т.-е. 10 мин. добавляется.

Эти два очка могут быть сделаны из поля во время игры, либо штрафными ударами.

XX. Гол, вбитый игроком во время игры, считается за два очка, со штрафной линии—за одно очко. Вбитый гол считается даже в том случае, если он был сделан нечаянно одним из своей команды.

XXI. Если играющий касается корзины, или мяча, когда последний стоит на краю корзины, противнику засчитывается одно очко; если же игрок таким образом делает гол, то таковой не засчитывается. (Это правило предусматривается тогда, когда где-либо высота не 9 фут. от полу, а значительно меньшая, и игроки могут достать рукой в корзину, т.-е. условие не нормальное).

XXII. Если на игрока, бросающего мяч в корзину, делают фаул, то судья должен присудить одно очко в пользу бросающего, если гол вбит—он считается. Кроме вышеупомянутого, за фаул еще полагается штрафной удар.

За фаул противникам дается свободный удар со штрафной линии.

Вбивающий штрафной удар не имеет права переступать черты, пока брошенный им мяч не попал в корзину или вообще не стукнулся об доску, вышел из поля.

Если это правило нарушено, вбитый гол не считается, а если мяч не попал в корзину, он будет считаться „мертвым“ (dead) и игра будет продолжена с центра поля, как в начале.

Вбивающий мяч со штрафной линии, за фаул, должен действительно стараться попасть в корзину; передавать мяч другому игроку нельзя, в этом случае игра будет приостановлена и возобновлена с центра.

Свисток для перерыва или прекращения игры не должен мешать уже присужденному штрафному удару.

Если мяч попадает в корзину после свистка, он будет засчитан лишь в том случае, если свисток был дан, когда мяч уже находился в воздухе.

Во время штрафного удара ни один игрок не должен находиться ближе 6 фут. от вбивающего или на дорожке 6 фут. ширины, ведущей от вбивающего к корзине; играющие не должны переходить эту линию, пока мяч не попал в корзину или пока он не пролетел мимо нее.

Если это правило нарушено играющим из противной команды, и мяч не попал в корзину, штрафной удар повторяется; если правило нарушено игроком из своей команды или даже из своей и противной, то игра возобновляется с центра.

Если два или больше фаулов присуждены судьей обеим командам сразу, они должны быть вбиты один за другим, причем после последнего удара игра продолжается с центра; если одной команде присуждено 2 фаула одновременно, они будут выброшены один за другим, причем, если вторым штрафным ударом мяч не вбит в корзину, игра продолжается.

XXIII. Какие-либо замечания, касающиеся официальных лиц (главного судьи (рефери), или судьи, следящего за временем, или судей, следящих за боковыми и голевыми линиями (т.-е. аутами), высказанные громко игроком во время игры, — будут считаться 1-ый раз за фаул, а при повторении игрок подлежит удалению из игры.

XXIV. За фаул будет считаться всякое обращение игрока к судье. Право обращения к судье по поводу каких-либо случаев, происходящих во время игры, дается одному только капитану.

Судья имеет право присудить штрафной удар за:

1. Умышленную задержку игры.
2. Нападение двух игроков на одного.
3. Удар по мячу ногой или кулаком.
4. Бегание с мячом.
5. Прижимание мяча к какой-либо части тела.
6. „Дриббл“.
7. Обхватывание противника обеими руками, хотя бы не касаясь его.
8. Держание противника руками.
9. Толкание.
10. Непосредственное обращение к официальным лицам, минуя капитана.

Фаулы, за которые игрок должен быть удален:

1. Удар по противнику.
2. " " " ногою.
3. Толкание противника плечом.
4. Подножка.
5. Бесполезная грубость в игре.
6. Неприличные выражения.

119. Бег на трех ногах.

Все желающие участвовать в состязании разделяются на пары, причем удобнее, чтобы каждая пара составлялась из людей одинакового роста. Стоящий направо в паре обнимает своего товарища левою рукою за шею, а тот — правую за талию. Левая нога первого связывается с правую ногою второго в двух или трех местах кусками коленкора. Когда все пары подготовлены и выстроены в ряд, они по команде одновременно бегут на перегонку до известного места, где натягивается бичевка. Чтобы достичь первой цели, необходимо паре соблюдать равномерность шага, так как малейшая торопливость обыкновенно ведет только к падению, сопровождаемому смехом зрителей.

Вместо того, чтобы связывать ноги, можно бежать в мешках, для чего каждый из участвующих в состязании становится в мешок, который затем повязывается вокруг талии. Передвигаться, имея ноги в мешке, можно только медленно, хотя иные скачками ухитряются опередить своих товарищей.

Можно бежать, держа в правой руке деревянную ложку с яйцом или картофелем, а левую держа все время за спиною. Уронивший яйцо или картофель прекращает бег.

Домашние игры.

120. Стул есть, да не дается, или индюшки.

Из плотно составленных стульев составляют круг. Стульев ставится столько, сколько играющих. Все садятся, исключая одного, который ставится в круг. Стоящий в кругу старается занять пустой стул, но сосед по левой руке быстро пересаживает

вается точно так же, как и следующий, и т. д. Если стоящий в кругу успеет сесть на свободный стул, то сидящий по его левую руку идет в круг за то, что не занял во-время стула. Эта простая игра является очень живым и веселым развлечением, когда играющих довольно много.

121. Загадочное письмо.

Каждому из играющих дают клочок бумиги, на котором тот, никому не показывая, пишет небольшую фразу, годную для письма. Затем все бумажки передаются одному, который подтасовывает их так, чтобы составилось что-нибудь, похожее на письмо, и читает это письмо вслух.

122. Неудачные ответы.

Как и в предыдущей игре, каждый получает по клочку бумаги, на котором пишет какой-нибудь вопрос. Затем все бумажки складываются на середину стола, и каждый из играющих вытягивает одну и, несмотря на вопрос, пишет на другой стороне ответ. Как вопросы, так и данные на них ответы, читаются вслух.

123. Ч е п у х а.

Одного избирают рассказчиком, а все остальные избирают какое-нибудь занятие, напр., художника, слесаря, швеи, учителя, аптекаря и т. п. Во время рассказа рассказчик внезапно указывает на кого-нибудь из играющих, и тот должен назвать какой-нибудь предмет, употребляемый в его занятии. Затем рассказчик продолжает свой рассказ, по временам обращаясь к играющим, которые добавляют рассказ совсем неподходящими к делу словами.

124. Общее сочинение.

Каждый из играющих получает карандаш и длинную полоску бумаги, на которой пишет имя кого-нибудь из присутствующих, загибает бумагу так, чтобы прикрыть написанное, и передает ее соседу, сидящему по правую руку, тот описывает чью-нибудь

наружность и передает бумажку дальше. Затем таким же порядком пишут ответы на следующие вопросы: какого характера? что делал? когда? где? какие были последствия? Разумеется, никто не должен знать того, что написано раньше. Когда каждая из бумажек обошла кругом играющих, один громко перечитывает все написанное, что возбуждает немало смеха, так как встречается много несообразного. Чтобы сочинение выходило несколько глаже, можно раздать бумагу двух цветов: одного цвета листочки будут служить для описания мужчин, а другого — женщин.

125. Р и ф м ы.

Каждый из играющих на клочке бумаги пишет два каких-нибудь слова, но так, чтобы одно составляло рифму другому. Все написанное прочитывается вслух, и каждый должен написать стихи, вставив, по крайней мере, шесть из прочитанных рифм. Эти произведения прочитываются, что обыкновенно возбуждает немало смеха.

126. Прилагательные.

Один из играющих пишет какой-нибудь небольшой рассказ, оставляя место перед каждым существительным; разумеется, остальные не должны знать, что он пишет. Затем каждый из играющих говорит какое-нибудь прилагательное, которое одно за другим по порядку вписывается в оставленные места рассказа; при этом получаются такие несообразности, что чтение рассказа обыкновенно вызывает много смеха.

127. П о э т ы.

Каждый играющий получает два листочка бумаги и пишет на одном какое-нибудь существительное, а на другом — какой-нибудь вопрос. В одну шляпу кладут все существительные, а в другую — вопросы. Все хорошо перемешивается. Каждый берет по билету из каждой шляпы и обязан написать стишок, в который вошел бы доставшийся ему вопрос и существительное. Сделать это иногда не легко. Так, например: „Почему нет рая на земле?“ „Самовар“.

„Нет рая на земле,
Но люблю сидеть в тепле
За самоваром и газетой
С сестрой своей Лизетой“.

128 Б у к в ы.

Наклеенные на картоне буквы кладут в мешок или шляпу. Чем больше букв имеется, тем лучше. Каждый из играющих вытягивает известное число букв, из которых он должен составить слово. В дело должно употребить все вытянутые буквы. Кто не сумеет этого выполнить, платит фант.

129. Кольцо да мука.

На тарелку насыпают белую пшеничную или картофельную муку кучею, в виде пасхи. На самый верх этой кучи кладется кольцо. Тарелка ставится посредине стола, вокруг которого садятся все играющие. По-очереди каждый из играющих острожно отрезает столовым ножом кусок мучной пасхи, передавая затем нож своему соседу по правой руке и т. д., пока кучка не обвалится и кольцо не упадет в муку. Причинивший катастрофу, обязан губами, без помощи рук, добыть кольцо из муки, чем вызовет немало смеха со стороны своих товарищей.

130. У Фоки было семь детей.

Все играющие, взявшись за руки, кружатся, и один, стоя в середине круга, поет:

„У Фоки было семь детей,
Семь детей, семь сыновей;
Они не пили и не ели,
А друг на друга все смотрели
И делали все так:“...

При этом он принимает какую-нибудь особенную позу или делает гримасу; все немедленно копируют его. Если кто засмеется, платит фант. Затем другой входит в круг, а первый становится на его место.

131. Три царства природы.

Один из играющих удаляется в другую комнату, между тем как остальные выбирают название какого-нибудь животного, растения или минерала, известного всем играющим. Уда-

лившийся начинает поочередно спрашивать у всех играющих признаки задуманного предмета и затем по этим признакам старается отгадать, что именно задумано. Если это ему удастся, то другой из играющих отправляется отгадывать, если же он не отгадал, то платит фант и идет в другую комнату, чтобы снова притти и отгадывать новое слово.

132. Задуманное.

Все играющие садятся в кружок, а один — посредине. Этот последний задумывает что-нибудь и затем спрашивает по-очереди каждого, на что похоже задуманное. Получив от всех ответы, он высказывает то, что задумал, и просит каждого защищать высказанное им сходство. Так, например, 1-й игрок говорит, что задуманное похоже на луну, второй — на точку с запятой, третий — на рассказ, 4-й — на огурец и т. д. Затем он сообщает, что задумал о таблице умножения, и спрашивает, какое сходство существует между таблицей умножения и луною?

— Как таблица умножения помогает исчислению, так и луна.

— Над таблицей умножения многие останавливаются, как и над точкою с запятою.

— Как таблица имеет начало, так и рассказ не бывает без начала.

Почему она похожа на огурец? Ответа нет. Платится фант.

133. Да и нет.

Один из играющих выходит из комнаты, остальные соглашаются на выборе или названии какого-нибудь всем известного предмета, или названия места, или фамилии особенно замечательного человека. По возвращении отгадчика, он должен предлагать поочередно играющим вопросы, на которые те могут отвечать только *да* или *нет*.

Так, положим, избрали — „Пушкин“. Чтобы скорее отгадать задуманное, должно ставить ловко вопросы. Например:

Задумали ли вы название вещей? — Нет.

Название места? — Нет.

Человека? — Да.

Он еще жив? — Нет.

Живописец? — Нет.

И т. д.

Пушкин? — Да.

Затем идет отгадывать тот, которому был сделан последний вопрос. Если же кто-нибудь из играющих дал неверный ответ, то он сейчас же сменяет отгадчика и уходит в другую комнату.

134. Птицы летают.

Все играющие садятся вокруг стола, на который кладут свои указательные пальцы. Один начинает называть разных летающих птиц и насекомых, причем все вскидывают пальцы вверх, и вдруг упоминает название вещи, которая летать не может. Те из играющих, которые при этом поднимут пальцы со стола, платят фант.

135. Телефон.

Один из участвующих тихонько передает на ухо своему соседу, сидящему вправо, какую-нибудь фразу; тот повторяет эту фразу следующему и т. д., пока она не дойдет до первого. Последняя фраза провозглашается вслух и является обыкновенно неузнаваемо искаженной, отчасти, может быть, оттого, что кто-нибудь недослышал ее хорошенько, а может быть кто-нибудь и умышленно ее исказил.

136. Слоги.

Все садятся кругом комнаты. Один бросает платок к кому-нибудь из играющих и произносит какой-нибудь слог. Ловивший платок, должен немедленно добавить один или несколько слогов, чтобы с первым составилось какое-нибудь слово. Например, первый говорит *са*, второй добавляет *жа*, или *рай*, или *жень*, *ранча* и т. д. Затем он, в свою очередь, бросает платок к другому, называя какой-нибудь новый слог, и т. д. Кто задумается или скажет слог, который с первым не составляет слова, платит фант.

137. Цифры.

Один из играющих выбирается рассказчиком, а остальные представляют цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 0, а если играющих больше, то одна и та же цифра может повторяться не-

сколько раз. Рассказчик выбирает рассказ, в котором попадаетея много чисел. Играющие, при названии какого-нибудь числа, составляют из себя это число, становясь перед рассказчиком в должном порядке. Кто из играющих позабудет во-время занять свое место в числе, тот платит фант, а если рассказчик упомянет такое число, которое не может быть составлено из имеющихся цифр, то с него берут фант.

138. Комический концерт.

Все играющие составляют оркестр. Капельмейстер говорит каждому, на каком инструменте он должен играть. Капельмейстер, подражая, как голосом, так и движениями, какому-нибудь инструменту, начинает играть какую-нибудь мелодию. Все остальные присоединяются к нему, подражая игре на доставшемся ему инструменте. Шум поднимается оглушительный. Внезапно капельмейстер меняет свой инструмент. Тот, кто играл на этом инструменте, должен моментально изменить свои действия и подражать игре на инструменте, на котором капельмейстер играл перед тем. Все должны внимательно следить за действиями капельмейстера.

139. С ч е т .

Чтобы без спора решить, кому из играющих должно искать при игре в „прятки“, или повязать глаза при игре в „жмурки“, все играющие становятся в круг, и один начинает считать, начиная с соседа, стоящего по левую руку, и при каждом слове указывая на слдующего по порядку. Тот из играющих, на которого падет последнее слово, выходит из круга, и так счет продолжается до тех пор, пока все не выйдут из круга. Последний оставшийся повязывает себе глаза или отправляется на поиски своих товарищей. При счете употребляются разные поговорки, так:

1) Коня ново, чем подково. Злато лито, чем полито; каю, вею, бом.

2) Яблочек катился вокруг огорода, кто его поднял, тот воеводы, воеводский сын. Шишел, вышел, вон пошел.

3) Первинчики, другинчики, на коллеги, на молеги на божьей росе, на поповой полосе были чашки колодки, медок сласток. Родивон, поди вон. Шишел, вышел, вон пошел.

4) Ехал мужик по дороге, сломал колесо на дороге. Сколько гвоздей на починку ему надо: раз, два, три, четыре, пять.

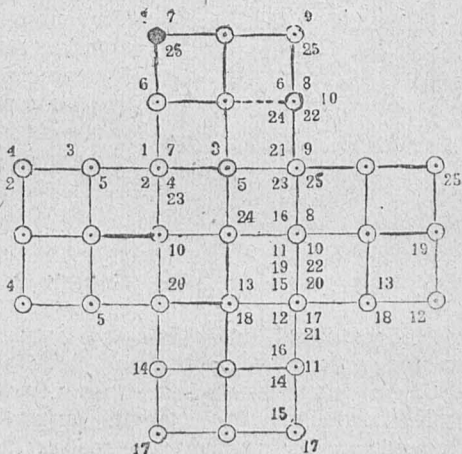
крайние шарики, а затем уже лежащие ближе к середине, и притом действуя по возможности одинаково во всех концах креста.

Для примера приведем одно решение. Положим, что во всех углублениях у нас есть шарики, исключая углового, затушеванного, на фиг. 30. Ход движения у нас на этом чертеже обозначен так: с 1 на 1, с 2 на 2, причем лежащий между ними шарик снимается с доски.

Иногда же, если один и тот же шарик берет несколько других подряд, то он обозначен одною и тою же цифрою, так с 5 на 5 и еще на 5, с 10 на 10 и еще на 10.

Сделав себе солитер, попробуйте сначала играть, следя по фиг. 30. Так, поставив на все кружки по пуговице, исключая углового кружка, переставьте пуговицу с 1 на 1, между ними лежащую снимите с доски, затем пуговицу 2 переставьте на только-что открывшееся пустое место, а ту, через которую перескочили, снимите с доски и продолжайте в таком порядке далее. Затем попробуйте решить ту же задачу без помощи чертежа.

Решив ее, вы можете, вместо углового, оставлять среднее место пустым. И вообще, какое бы вы место ни оставляли пустым, можно снять все шарики с доски и покончить игру на первом месте; ходите только всегда обдуманно, стараясь очищать одну часть креста последовательно за другою.



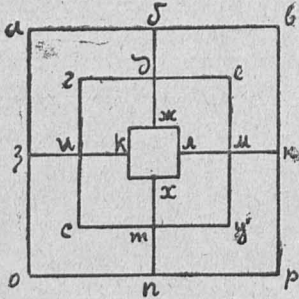
Фиг. 30.

141. Мельница.

Начертите на бумаге три квадрата, один за другим, как показано на фиг. 31, и соедините середины их боков прямыми линиями. Играют двое, у каждого по девять шашек. Шашки выставляются по-очереди не перекрестках улиц, в точках, обозначенных буквами.

Каждый из играющих старается расставить свои шашки так, чтобы образовать мельницу, т.-е., чтобы три его шашки встали

по прямой линии, например, в точках з, и, к или г, и, с и так далее, стараясь в то же время помешать своему противнику сделать мельницу.



Фиг. 31.

Кто сделает мельницу, тот снимает любую шашку противника, если она не стоит в мельнице. Когда все шашки выставлены, то играющие ходят по-очереди, переставляя свои шашки на свободный перекресток. Когда у противника останутся только две шашки, или все его шашки будут заперты, не имея хода, то игра считается выигранной.

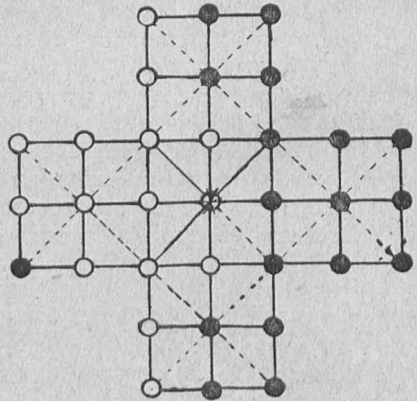
142. Собаки и волк.

Чертеж этой игры, как вы видите из фиг. 32, совершенно такой же, как и „солитера“, вся разница состоит в том, что здесь прибавлены проведенные точками линии.

Игра эта играется двумя лицами. Семнадцать одинаковых пуговиц могут изображать собак, а одна, отличная от них — волка. Собаки ставятся на тех местах, которые на нашем чертеже затушеваны, а волк — по самой середине, где поставлен крестик.

Цель игры — окружить волка собаками так, чтобы он не имел хода.

Играющие двигают свои пуговицы поочередно, причем собаки не могут ходить по линиям, означенным точками, и двигаются только вперед или вбок. Для волка же все пути открыты; он может ходить и взад, и вперед, и вбок по всем линиям.



Фиг. 32.

Волк может взять собаку, подле него стоящую, если вслед за собакою по прямой линии есть пустое место, как в „солитере“ или в шашках.

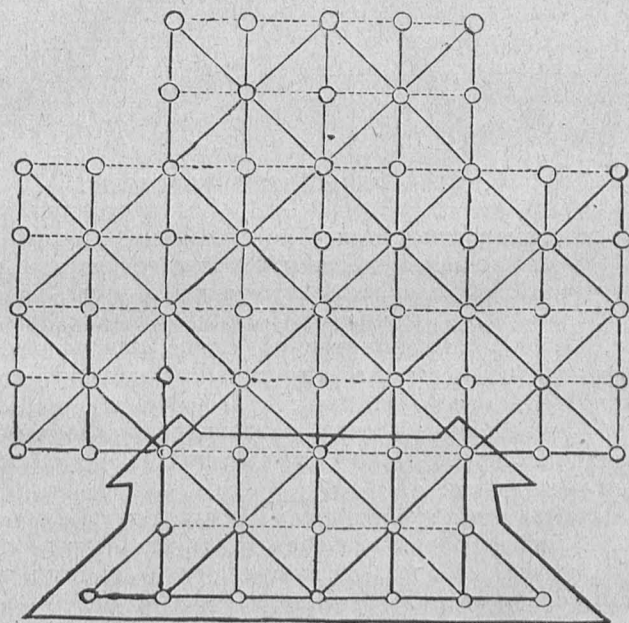
Чтобы загнать волка, следует двигать собак одну за другою, не оставляя, по возможности, пустых мест.

Эту игру играют еще, несколько иначе расставляя собак, но о всех мелких изменениях мы говорить не можем; да они могут быть придуманы самими играющими, которые, надеемся, полюбят эту игру, как очень живую и требующую большого внимания.

143. Крепость.

Есть еще игра, очень похожая на предыдущую, только несколько посложнее; это — крепость (фиг. 33).

Один из играющих защищает крепость, для чего имеет три шашки; другой же, нападающий, имеет пятьдесят шашек другого цвета.



Фиг. 33.

Нападающий, чтобы выиграть игру, должен прогнать трех воинов из крепости и занять своими шашками все семнадцать мест внутри крепости. При этом он имеет право ходить только

вперед и по линиям, обозначенным на нашем чертеже чертою. Три же воина, защищающие крепость, могут ходить и взад и вперед по всем линиям, как обозначенным чертою, так и точками.

При начале игры нападающий расставляет все свои шашки на пятьдесят мест вне крепости, а защищающий — на какие хочет три места внутри крепости. Защищающий крепость берет шашки противника точно так же, как в „солитере“ или шашках. Нападающий же на крепость может взять шашку противника только в том случае, если этот последний, по своей невнимательности, не взял шашку, которую ему следовало взять.

Чтобы успеть взять крепость, должно, как и в предыдущей игре, стараться двигать свои шашки по возможности вместе, не разрознивая их, и в особенности заботиться о пополнении рядов посредине, так как к концу игры обыкновенно по бокам остаются шашки, а посредине их недостает. Иногда бывает выгодно в самом начале выманить одного из трех воинов из крепости и не пропускать его обратно, при этом легче наполнить крепость; но должно быть очень внимательным к игре, иначе запертая шашка может при неосторожном ходе взять очень много шашек.

144. Агон или стража королевы.

Эта интересная игра несколько напоминает шашки, только в „Агоне“ число шашек у играющих остается до конца одно и то же, изменяется только их взаимное положение.

Все шашки здесь одинаковой важности, а потому, играя в „Агон“, необходимо внимательно следить за положением их всех; одна шашка, забытая или сильно отставшая от других, может испортить всю игру.

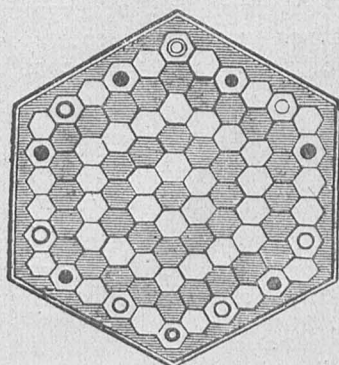
„Агон“ играется на доске, разделенной на девяносто один шестиугольник. Играют двое; у каждого по шести простых шашек и седьмая — королева.

При начале игры шашки размещаются так, как показано на фиг. 34. Две королевы ставятся друг против друга по углам. По обе стороны королев, пропустив одну клетку, ставится по чужой шашке, затем, опять через клетку, — свои шашки и, наконец, опять пропуская клетку, — чужие шашки. Так, между крайними шашками с обеих сторон останутся по две клетки свободных.

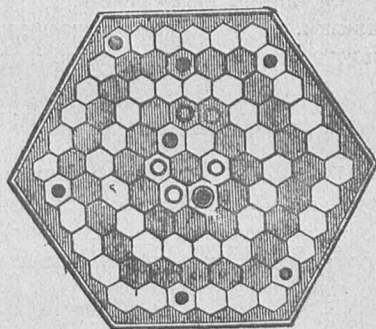
Цель игры — поставить свою королеву на средний шестиугольник, а стражу, т. е. остальные шесть шашек, — кругом нее, на ближайшие шесть клеток.

Играющие поочередно подвигают одну из своих шашек на одну клетку ближе к середине или же по тому кругу, на котором стоит шашка. Подвигать назад, т.-е. с меньшего круга на больший, или иначе, дальше от середины, не дозволяется.

Если шашка будет лежать между двумя чужими так, что все три образуют прямую линию, то ее должно снять и вместо следующего хода поставить на один из шестиугольников первого, самого большого круга. Так, на правом чертеже черная шашка,



Фиг. 34.



Фиг. 35.

стоящая близ середины, с двух сторон окружена белыми и образует с ними прямую линию, а потому ее должно снять и поставить на один из шестиугольников первого круга.

Если играющий тронул шашку, то он должен ею ходить.

Если один из играющих расставил свою стражу кругом среднего шестиугольника, а не провел еще туда королеву, то он проиграл игру, потому что ходить назад нельзя и королеву через стражу провести невозможно...

Советуем играющему не гнаться за отдельною шашкою противника, потому что это часто может служить только в его пользу, так как дает ему право ставить ее на любую, самую выгодную для себя клетку первого круга.

Так как ходить взад не дозволяется, то лучше не торопиться выдвигать королеву к середине, потому что, достигнув середины, она делается бесполезною, так как ею ходить уже некуда. Всегда выгоднее равномерно подвигать свои шашки к середине, расставляя их притом так, чтобы можно было воспрепятствовать своему противнику достичь середины раньше.

Игра, показанная на фиг. 35, явно проиграна черными, потому что белые берут шашку, лежащую ближе к середине, и затем легко занимают все семь средних шестиугольников.

145. Ш а ш к и.

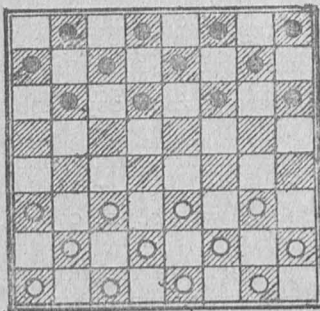
Игра в шашки была известна еще в очень древние времена, и шашки, по всей вероятности, послужили основанием при изобретении шахмат. Здесь, так же, как и в шахматах, выигрыш вполне зависит от навыка, внимательности и соображения. Счастье не играет тут никакой роли. Игра эта гораздо проще, чем шахматы, а потому полезно перед тем, как приступить к изучению шахматной игры, сделаться хорошим игроком в шашки. У нас игра в шашки распространена довольно сильно почти во всех слоях общества.

а) К р е п к и.

Есть две игры в шашки: крепки и поддавки, но так как первая игра гораздо серьезнее второй, и притом, кто умеет хорошо играть в крепки, сумеет и в поддавках победить своего противника, мы здесь обратим внимание главным образом на крепки.

В чем состоит игра.

В шашки играют двое на обыкновенной шахматной доске, разделенной на 64 квадрата, из которых 32 — черных и 32 —



Фиг. 36.

белых. Каждый игрок имеет 12 шашек, один — черные, другой — белые. Доска кладется перед игроками так, чтобы на ближайшем правом углу был белый квадрат. Шашки расставляются только на черные квадраты, на три ближайшие к игроку ряда, по четыре шашки в ряд, как видно на фиг. 36.

Шашки при каждом ходе можно передвигать только на один из возлежащих черных квадратов; следовательно, передвигать их можно только по диагоналям вперед, так что белые квадраты остаются совсем без употребления.

Если подле черной шашки стоит белая, а за белую по прямой линии находится незанятый квадрат, то черную шашку ставят на этот незанятый квадрат, а белую берут, т.-е. снимают с доски, после чего она больше в игре не участвует. Если

несколько шашек стоят так, что между ними есть по незанятому квадрату, то за один ход можно взять несколько шашек, пере-скакивая свою через шашки противника.

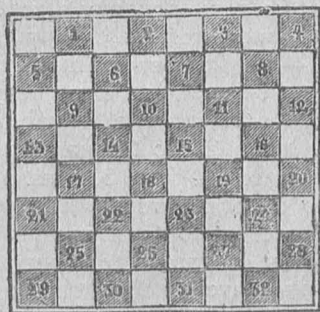
Если кто не взял шашку, которую мог взять, то его шашка фукается, т.-е. снимается с доски противником, который вслед за тем имеет ход, так как фука за ход не считается.

Игроки делают по одному ходу каждый поочередно, и цель игры — взять все шашки противника или запереть их так, чтобы у противника не осталось ни одной шашки, которую он мог бы ходить.

Шашки можно, как мы уже сказали, передвигать только вперед, но когда шашка дошла до последнего квадрата, то она становится дамкою и может двигаться не только вперед и назад, но и не ограничивается передвижением на один квадрат, а может передвигаться на всю длину прямой линии, если она не занята другими шашками. Для отличия дамки от других шашек, ее или поворачивают вверх другою стороною шашки, или ставят на нее шашку того же цвета. Каждый игрок может иметь несколько дамек.

Наименование квадратов.

Для того, чтобы легче было записывать и обсуждать игры в шашки, согласились обозначить все черные квадраты числами. Обозначаются они так, как показано на фиг. 37. Обозначение это очень просто: числа, начиная с первого, которым обозначается самый верхний левый черный квадрат, идут в порядке с левой руки к правой по рядам. Запомнить эти числа также не трудно; так, легко заметить, что первые два с левой руки ряда обозначены нечетными числами: 5, 13, 21, 29 и 1, 9, 17, 25; следующие два ряда — четными: 6, 14, 22, 30 и 2, 10, 18, 26; затем опять два ряда нечетных чисел: 7, 15, 23, 31 и 3, 11, 19, 27 и, наконец, последние два ряда опять обозначены четными числами: 8, 16, 24, 32 и 4, 12, 20, 28. Если взять два



Фиг. 37.

черных квадрата, лежащих один ниже другого, то нижний всегда на восемь более верхнего; так, верхний 9, нижележащий 17

и т. д. Если взглянем на числа квадратов по диагоналям с правой руки влево, то увидим, что числа возрастают сверху книзу попеременно то на три, то на четыре; так: 4, 8; 11, 15; 18, 22; 25, 29; с левой же руки в правую вниз попеременно — то на четыре, то на пять; так: 1, 6, 10, 15, 19, 24, 28. Зная этот порядок, не трудно запомнить, какой квадрат каким числом обозначается. На чертежах верхняя линия всегда обозначает место играющего черными шашками, а нижняя — белыми.

Примерные ходы.

Шашки нами расставлены, и предположим, что начинает играть тот, у которого белые. Первый ход он может сделать на 17, 18, 19 или 20 квадрат. Так как ход с 22 на 18 считается хорошим, то предположим, что белая шашка передвинута так. Теперь очередь ходить черным шашкам. Здесь также можно двинуть только одну из шашек первого ряда. Положим, что передвинули с 11 на 15. Рассмотрев доску, мы видим, что белая шашка стоит на 18, подле нее, на 15, стоит черная, а за нею по прямой линии лежит квадрат 11, незанятый, а потому перескакиваем белую шашкою на квадрат 11, а черную снимаем с доски. Если бы мы этого не сделали, то нашу шашку могли бы фукнуть. Если бы один из квадратов — или 2, или 4 — были не заняты, то мы могли бы сразу взять еще одну шашку, или стоящую на 7, или на 8 квадрате, и тем провести сразу свою шашку в дамки, так как она дошла бы до последнего квадрата.

Чтобы дать понятие о ходе дамок, снимем все шашки с доски и расставим только следующие: черную дамку — на 29, белую дамку — на 25, белую шашку — на 18 и другую белую дамку — на 19, и, наконец, еще белую шашку — на 27. Если черной дамке ходить, то она может взять сразу всех белых так: с 29 на 22, взяв 25; с 22 на 15, взяв 18; с 15 на 24, взяв 19, и, наконец, с 24 на 31, взяв 27. Если-б черная дамка взяла только первую, вторую и третью шашку, а четвертую не взяла, то ее следовало бы фукнуть, т.-е. снять с доски.

Чтобы показать разницу между дамкою и шашкою, предположим, что вместо дамки в предыдущем случае у нас была простая шашка, стоящая на 29, то мы могли бы ходить: на 22, взяв 25; с 22 на 15, взяв 18, и здесь должны были бы остановиться, так как ходить назад с 15 на 19 не имели бы права, а напротив того, оставаясь на 15, при следующем ходе наша шашка была бы взята белую дамкою, которая с 19 перескочила бы на 10.

Правила игры.

1) Доска должна быть положена так, чтобы у каждого игрока с правой руки ближайший угловой квадрат был белый.

2) Жребий определяет, кому иметь черные шашки, а, следовательно, и первый ход.

3) Тот, кто дотронулся до шашки, должен непременно ходить этою шашкою.

4) Когда шашка выпущена уже из руки, хода переменять нельзя.

5) Если не взята шашка, которую следовало взять, то можно или заставить взять, или фукнуть.

6) Если на обеих сторонах осталось по одной дамке, то игра считается ничьею, или допускается сделать двадцать ходов, чтобы поймать дамку.

7) Если у одного игрока остались три дамки, а у другого — две, то последний имеет право требовать, чтобы первый окончил игру в сорок ходов, иначе игра будет считаться ничьею.

8) Шашка, достигнув до последнего квадрата, сейчас же делается дамкою, но может ходить только в свою очередь.

Примерные игры.

Для того, чтобы несколько навыкнуться играть в шашки, советуем сыграть следующие примерные игры.

Игра 1. Начинают черные, а белые выигрывают.

Черные.		Белые.		Черные.		Белые.	
с	11 на 15	с	22 на 18	с	1 на 5	с	18 на 9×
	15 — 22		25 — 18×		5 — 14×		19 — 15
	8 — 11		29 — 25		11 — 18×		20 — 11×
	4 — 8		25 — 22		18 — 22		26 — 17×
	12 — 16		24 — 20		13 — 22×		11 — 8
	10 — 14		27 — 24		22 — 25		8 — 4д.
	8 — 12		24 — 19		25 — 29д.		4 — 8
	7 — 10		32 — 27		2 — 7		23 — 19
	9 — 13		18 — 9×		29 — 25		27 — 24
	5 — 14×		22 — 18		14 — 18		21 — 17

Черные.	Белые.
с 25 на 22	с 17 на 13
18 — 23	8 — 4
10 — 14	24 — 20
22 — 18	4 — 8
18 — 22	20 — 16
7 — 10	8 — 11
14 — 17	28 — 24
10 — 14	24 — 20
17 — 21	11 — 8
14 — 17	8 — 1

Белые выигрывают.

Если-б черные на семнадцатом своем ходу играли с 12 на 16, вместо того, чтобы проходить в дамки, то черные были бы поставлены в гораздо лучшее положение; а вместо хода с 14 на 18 им следовало ходить с 25 на 22 и поймать дамку.

Игра 2. Черные начинают; игра ничья.

Черные.	Белые.	Черные.	Белые.
с 9 на 13	с 22 на 18	с 4 на 8	с 23 на 18
10 — 15	25 — 22	8 — 11	28 — 24
6 — 10	18 — 14	12 — 16	24 — 20
10 — 17×	21 — 14×	16 — 19	27 — 23
15 — 19(A)	24 — 15×	19 — 24	14 — 9
11 — 25×	30 — 21×	5 — 14×	18 — 9×
8 — 11	29 — 25	24 — 28	9 — 5
11 — 15	25 — 22	7 — 10	23 — 8

Черные.	Белые.
с 15 на 19	с 18 на 14
10 — 17	21 — 14×
2 — 7	22 — 18
7 — 10	14 — 7×
3 — 10×	18 — 15
11 — 18×	26 — 23
18 — 27×	31 — 6×
1 — 10×	ничья.

Если-б черные сделали свой пятый ход (А) иначе, то выиграли бы; так:

Черные.	Белые.	Черные.	Белые.
с 15 на 18	с 22 на 15×	с 17 на 21	с 25 на 22
11 — 18×	29 — 25	6 — 9(В)	22 — 18
8 — 11	24 — 19	13 — 17	26 — 22
4 — 8	28 — 24	17 — 26×	31 — 22×
1 — 6	24 — 20	9 — 13	19 — 15
6 — 10	32 — 28	12 — 16	30 — 26
10 — 17×	23 — 14×	21 — 25	26 — 23
2 — 6	27 — 24	25 — 30д.	15 — 10

Черные.	Белые.
с 30 на 26	с 24 на 19
26 — 17×	19 — 12×
17 — 22	10 — 6
22 — 15×	6 — 2д.
15 — 10	20 — 16
11 — 20×	2 — 4×

Черные выигрывают.

Но если-б черные на своем четырнадцатом ходу (В) пошли с 6 на 10, то выиграли бы белые.

Черные.	Белые.	Черные.	Белые.
с 6 на 10	с 22 на 18	с 8 на 11	с 26 на 22
13 — 22×	26 — 17×	3 — 8	19 — 16
11 — 15	31 — 26	12 — 19	22 — 18

Черные.	Белые.
с 15 на 22×	24 на 6×

Белые выигрывают.

Игра 3. Черные начинают и выигрывают.

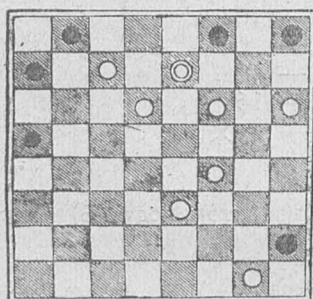
Черные.	Белые.	Черные.	Белые.
22 на 18	с 11 на 15	с 28 на 19×	с 14 на 17
18 — 11×	8 — 15×	25 — 22	9 — 13
21 — 17	4 — 8	29 — 25	5 — 9
23 — 19	8 — 11	32 — 28	9 — 14
17 — 13	9 — 14	31 — 27	1 — 5
27 — 23	6 — 9	25 — 21	11 — 15
13 — 6×	2 — 9×	27 — 24	7 — 11
24 — 20	15 — 24×	30 — 25	3 — 7

Черные.	Белые.
с 19 на 16	с 12 на 19×
23 — 16×	14 — 18
21 — 14×	10 — 17×
24 — 19	15 — 24×
22 — 8×	17 — 21
28 — 19×	21 — 30×
16 — 12	30 — 16×
20 — 2×	д.

Черные выигрывают.

Наставление начинающим.

Перед каждым ходом строго обдумайте его последствия. Хорошенько осматривайте всю доску, остерегайтесь ловушки, которую противник может вам устроить, а потому наблюдайте



Фиг. 38.

не только за положением своих шашек, но и чужих. Решите, как вам следует ходить перед тем, как протягивать руку к шашке. Старайтесь держать свои шашки ближе к середине, двигая их вперед по возможности сплошной массой так, чтобы между ними не было незанятых квадратов. Многие игроки стараются оставлять свой последний ряд шашек нетронутым, что, правда, затрудняет противника в проходе своих

шашек в дамки, но, с другой стороны, заставляет вас самих делать невыгодные для себя ходы. Нужно стремиться поскорее провести свою шашку в дамки, так как дамка имеет гораздо больше силы, чем шашка. Всего лучше в начале игры поменяться с противником несколькими шашками, стараясь при этом занять середину доски и загнать шашки противника к краям. В шашках каждый ход имеет влияние на игру. Расставьте шашки так, как показано на фиг. 38. Белые ходят с 12 на 8, черные должны взять с 3 на 12, и затем игра продолжается так:

Черные.	Белые.	Черные.	Белые.
с 6 на 2	с 23 на 16×	с 5 на 9	с 17 на 22
10 — 6	1 — 10×	9 — 14	22 — 26
7 — 14×	16 — 7×	14 — 18	26 — 31
2 — 11×	5 — 9	18 — 22	4 — 8
14 — 5×	13 — 17	11 — 4×	12 — 16

Черные.			Белые.		
с	4	на 8	с	16	на 19
	8	— 11		19	— 23
	22	— 25		31	— 26
	25	— 30			

Один плохой ход со стороны белых — и они проиграли бы, а потому в шашках необходимо быть очень внимательным.

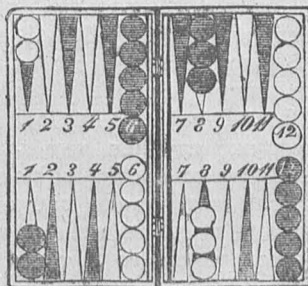
б) Поддавки.

Эта игра совершенно обратная крепкам; здесь тот, кто скорее поддаст все свои шашки противнику, выигрывает. Заставить противника взять все свои шашки далеко не так легко, как кажется. В поддавках лучше держаться боковых квадратов. При ловком расположении своих шашек можно иногда, взяв одну шашку противника, заставить взять у себя целый ряд. Под конец игры выгодно иметь две дамки против одной, тогда легче поддать обе. Если вы хорошо научились играть в крепки, то, приобретя небольшой навык, легко сделаетесь и хорошим игроком в поддавки.

146. Трик-трак.

Игра эта почти неизвестна у нас, между тем за границую, в особенности в Англии, она в большом ходу. Хотя в этой игре многое зависит от счастья, так как удачно брошенные кости иногда могут совершенно изменить ход игры, но, тем не менее, расчет и умение и здесь важны.

Для этой игры необходим плоский ящик с такою же крышкой. На фиг. 39 представлен такой ящик раскрытым. Мы видим, что как самый ящик, так и крышка разделены пополам широкою полосой, так что образовались четыре черверти. В каждой такой четверти обозначены шесть треугольников, три белых и три черных. Кроме этого



Фиг. 39.

ящика, для игры нужны еще две игральные кости и тридцать шашек, из которых пятнадцать черных и пятнадцать белых.

В трик-трак играют двое. Шашки расставляются так (фиг. 39): две белых — на первом треугольнике, пять черных — на шестом, три черных — на восьмом и пять белых — на двенадцатом. На противоположной стороне выставляется точно такое же число шашек, только другого цвета; так, против двух белых на первом треугольнике ставят две черных; против пяти черных — пять белых и т. д.

Путь белых шашек — от углового левого верхнего треугольника 1, вправо — до 12, затем вниз — с 12 до 1-го. Черные же шашки двигаются в противоположную сторону.

Верхние первые шесть треугольников составляют дом черных, а нижние, против них лежащие, первые шесть — дом белых. Следовательно, шашки двигаются по направлению к своему дому. Цель игры — загнать свои шашки домой, мешая по дороге противнику.

Для того, чтобы решить, кому из игроков начать игру, бросают кости, и выбросивший большее число очков играет первым.

Начинающий бросает кости, число очков которых покажет, на сколько он может передвинуть свои шашки по направлению к своему дому. Положим, что выброшено 3 и 5. Двигать можно любую шашкою, лишь бы шашке пришлось стать на треугольник, не занятый шашками противника. Так, мы видим, что три можно сыграть любую шашкою, с 1 на 4, с 12 на 10, с 8 на 5 и, наконец, с 6 на 3, и нигде не встретится занятого чужими шашками треугольника. Пять же ни с 1 на 6, ни с 6 на 1 ходить нельзя, так как на 6-м и на 1 треугольниках стоят уже несколько чужих шашек. Следовательно, пятью можно ходить или с 12 на 8, или с 8 на 3.

Как увидим дальше, очень важно расставлять свои шашки попарно, а потому 5 и 3 всего лучше сыграть так: пять — с 8 на 3 в дом, а три — с 6 на 3; тогда на треугольнике 3 образуется новая пара шашек.

После первого игрока кости бросает второй, но ему ходить будет уже труднее, так как первый уже успел закрыть треугольник 3 парю своих шашек.

Если выброшено парное число очков, так, напр., 1 и 1, 2 и 2, 3 и 3 и т. д., то можно передвигать не две шашки, а четыре, или ходить одною и тою же шашкою четыре раза. Так, 2 и 2 можно ходить или двумя шашками с 6 на 4 и двумя с 12 на 10 и тем образовать две новые пары, закрыть вновь два треугольника, или же можно ходить одною шашкою, напр., с 12 на 5.

Как мы уже сказали, нельзя поставить свою шашку на треугольник, где уже стоят две или более чужие шашки, но если

стоит только одна, то можно ее снять с доски и поставить на ее место свою шашку.

Тот из играющих, чья шашка снята, не имеет права передвинуть ни одной из своих шашек до тех пор, пока его снятая шашка не войдет опять в игру; для этого он должен выбросить на одной из костей такое число очков, чтобы согласный с этим числом номер треугольника в доме его противника был не занят чужими шашками. Так, предположим, что в самом начале игры взята одна из шашек. Если владелец взятой шашки выбросит 6 и 6, то он ходить не имеет права, так как треугольник 6 в доме его противника закрыт. Из этого мы видим, что недостаточно заботиться только о том, чтобы собрать свои шашки домой, но необходимо постараться закрыть побольше треугольников в своем доме и тем затруднить ход взятой шашки. При этом противник может потерять много ходов перед тем, как успеет войти своею шашкою в игру. Если же вам удастся закрыть все треугольники своего дома, то противнику вашему назаем бросать и костей, пока вы не очистите хотя одно место в доме, а вы, пользуясь этим, можете между тем собрать все свои шашки домой. С другой стороны, чем больше треугольников закрыто в доме противника, тем опаснее оставлять где-либо свою шашку, не закрыв ее другою.

Ходы 3 и 1, 4 и 2, 5 и 3, 6 и 4 всего лучше играть с шестого и восьмого треугольников, составляя каждый раз новую пару в своем доме. Очень важно также закрыть треугольник седьмой, что затруднит противнику вывести свои шашки из вашего дома; поэтому 6 и 1 играют обыкновенно с 12 на 7 и с 8 на 7, закрывая треугольник седьмой.

Когда все шашки приведены в дом, то окончена только первая часть игры; затем нужно снимать шашки.

Снимаются шашки по указанию костей; напр., если выброшено 3 и 4, то снимают с доски одну шашку с треугольника третьего, а другую — с четвертого. Если выброшено парное число, напр., 5 и 5, то снимают с доски не две шашки, а четыре с треугольника пятого.

Если выброшен такой номер, на котором нет шашки, то, так как снять нельзя, ходят какой-нибудь шашкою.

Если же выброшен номер такого треугольника, на котором шашки нет, и выше его также все треугольники не заняты, то снимают со старшего треугольника; так, напр., предположим, что на 5-м и 6-м треугольниках нет ни одной шашки, а между тем, выброшено пять — снимается шашка с четвертого треугольника; поэтому-то выгодно под конец игры иметь все свои шашки на первых треугольниках.

Тот из играющих, который прежде снимет все свои шашки с доски, выигрывает игру. Игра может быть одиночная, двойная и тройная. Одиночною считается тогда, когда до окончания игры противник успел снять хотя одну из своих шашек с доски, двойною, — когда он не снял ни одной шашки, и тройною — когда он не только что не успел снять ни одной шашки, но даже не вывел всех своих шашек из дома выигравшего.

Практикуясь в игре, вы скоро ее поймете. Счету научиться здесь не трудно, так как четное число очков передвигает шашку на треугольник того же цвета, а нечетное — противоположного.

147. Шахматы.

Из всех тех игр, которые мы можем вам рекомендовать для зимы, бесспорно, самая разумная, занимательная и полезная — шахматы.

Эта игра до того интересна, что нет на свете образованного народа, который не играл бы в шахматы. Уже много столетий эта игра доставляла удовольствие людям разных стран света.

Многие старались попытаться, кто придумал шахматы, но, хотя существование этой игры можно найти в глубокой древности, до сих пор мы не имеем ничего достоверного относительно места, где были изобретены шахматы, а также относительно лица, придумавшего эту разумную игру.

Одни говорят, что в шахматы впервые играли при осаде Трои, где эта игра была придумана Палимедом для того, чтобы занять греческих военачальников, страшно скучавших вследствие продолжительности осады.

Но всего правдоподобнее предположение Бахартуса, который уверяет, что шахматы изобретены на Востоке и перешли к нам из Персии через Аравию, что подтверждается большинством терминов в этой игре, происходящих от персидских или арабских слов. Так, шах есть слово чисто-персидское, означающее — властитель, а мат на том же языке означает — умер.

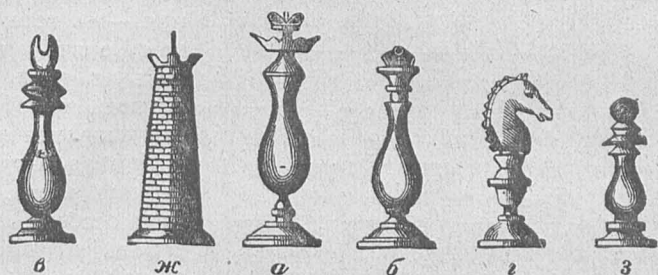
Вообще, есть много вероятия, что эта игра впервые была распространена в Азии, так как она известна даже и у нас в Сибири, а в Индостане и Китае шахматы существовали чуть ли не во времена доисторические.

Шахматы представляют очень хорошую практику для соображения. Ничто в этой игре не зависит от случая, поэтому проигравший может винить только себя.

Эта игра до того интересна, что редко играется на деньги, а просто каждый из чести хочет остаться победителем. Действи-

тельно, чтобы играть в шахматы хорошо, нужно много заниматься, решить много задач, быть очень внимательным во время игры и строго обдумывать каждый свой ход, при этом внимательно следя за ходами противника и стараясь отгадать задуманный им план.

Пристраститься к этой игре не трудно. Один король до того любил играть в шахматы, что приказал вымостить свой двор плитами двух цветов, квадратами, на подобие шахматной доски. Одевал он своих придворных в богатые костюмы двух цветов, и они должны были исполнять роль шахматных фигур. Каждый из



Фиг. 40.

них становился на свой квадрат на дворе и передвигался не иначе, как по повелению короля, или игравшего с ним сановника, которые руководили игрою с балкона.

Один из шахов персидских, говорят, был до того горячий игрок, что однажды, проигравши игру, схватил шахматную доску и разбил ею голову выигравшего. После этого, игравшие с ним, видя, что выигрывают игру, с ужасом выбегали из комнаты и оставляли шаха одного над шахматною доскою любоваться своим проигрышем.

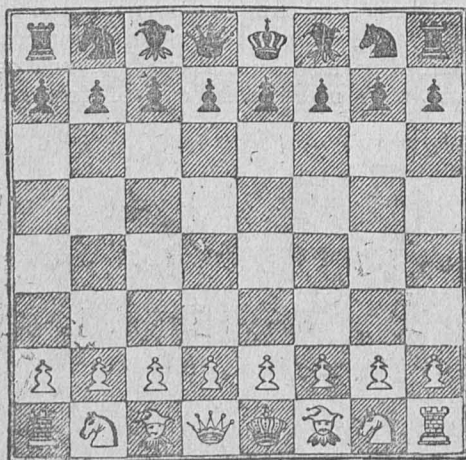
Один преступник, приговоренный к смерти, был до того страстный игрок, что когда пришли за ним, чтобы вести его на место казни, он умолял, чтобы дозволили ему окончить начатую партию, которая занимала его гораздо больше, чем участь, его ожидавшая.

Шахматы — игра, действительно, интереснее всех других игр, и, я уверен, вы ее полюбите; разумеется, если возьметесь за эту игру серьезно, а не будете довольствоваться тем, что научились передвигать фигуры.

В шахматы играют двое, на доске, разделенной на 64 квадрата, которые окрашены попеременно то в белый, то в черный цвет.

У каждого игрока шестнадцать фигур; у одного — белые, у другого, для отличия, — черные. Каждый имеет: а) короля, б) королеву, в) двух офицеров, г) двух коней, ж) две туры и з) восемь пешек¹ (фиг. 40).

Фигуры расставляются в таком порядке: на ближайшей линии ставится на угловой квадрат (фиг. 41) тура, затем конь, офицер,



Фиг. 41.

после которого следуют король и королева; из них белая королева ставится всегда на белом квадрате, а черная — на черном. Затем опять офицер, конь и тура. Перед каждою из этих фигур ставится пешка.

Каждая фигура, как увидим ниже, имеет свои особенные ходы, а цель игры состоит в том, чтобы поставить чужого короля в такое безвыходное положение, что, при каждом его шаге, ему

угрожало бы нападение какой-нибудь фигуры. Тот, кто поставил короля в такое неловкое положение, выиграл игру.

Все фигуры берут так, как ходят, исключая пешек, и притом, когда одна фигура берет другую, то не перескакивает на следующий квадрат, как в шашках, а всегда становится на место взятой фигуры. Взятая же фигура снимается с доски и до конца в игру уже не вводится.

Движение и сила каждой фигуры.

Король, понятно, есть важнейшая фигура, так как вся цель игры — атаковать именно короля. Передвигаться он может, только очень медленно, на следующий квадрат; зато ему открыты все пути: он может двигаться по всем направлениям — вперед, назад, в стороны и наискось. Он может также брать всякую чужую фигуру, стоящую подле него, но никогда не может стать на такой

¹ Собственно, королева называется ферзь, офицер — слон, а тура — ладья.

квадрат, где, если-б он не был королем, то мог бы быть взят фигурой противника. В действительности его не берут, но, поставив его в такое положение, что можно было бы взять, ставят его под шах, что необходимо каждый раз сообщать противнику. Шахом требуют, чтобы противник или взял угрожающую королю фигуру, или поставил бы между этою фигурой и королем свою фигуру, или, наконец, передвинул бы короля на другой квадрат. От коня король заслониться никогда не может, а потому конь должен быть взят другою фигурой, или короля следует передвинуть на другой квадрат. Король рядом с другим королем никогда стоять не может, потому что тогда они оба стояли бы под шахом.

Королева — самая сильная из всех фигур. Двигается она, подобно королю, по всем направлениям, но не на один квадрат, а на протяжении хотя всей линии, если ей не помешают другие фигуры. Как увидим, королева совмещает в себе движения всех фигур, исключая коня. Отсюда происходит сила королевы, превышающая силу всякой другой фигуры, даже взятую вместе с пешкою.

Туры двигаются взад и вперед по прямым линиям параллельно краям доски, на все их протяжении, не занятое другими фигурами.

Офицер ходит так, как и тура, только по диагональным линиям; так что офицер, стоящий на черном квадрате, никогда не может перейти на белый и, наоборот, с белого на черный.

Конь особенно полезен в начале игры и потому должен быть одною из первых выдвинутых фигур. Конь не двигается по прямым линиям, подобно другим фигурам, но перескакивает на квадрат другого цвета, не рядом лежащий, а через один квадрат. Чтобы лучше понять ход коня, поставьте его на какой-нибудь белый квадрат, двиньте по прямой линии на следующий белый и затем вправо или влево на возле лежащий черный. Коня можно довести на какой хотите квадрат доски в шестьдесят три хода. На пути коню не могут мешать никакие фигуры, лишь бы тот квадрат, на который он должен стать, был свободен.

Пешки, при первом своем движении, могут быть перемещены на один или на два квадрата вперед по прямой линии. Пешка есть единственная фигура, которая назад ходить не может. Встретив какую-нибудь фигуру на своем пути, пешка должна остановиться, ни взять фигуры, ни итти вперед не может. Берет пешка фигуру, стоящую на следующем того же цвета квадрате диагонально от пешки направо или налево. Если пешка прошла всю доску и дошла до последнего квадрата, то получает силу любой фигуры, что дает возможность игроку иметь двух или более королев, несколько тур и т. д.

Есть еще особенный ход, где одновременно передвигаются король и тура. Этот ход называется рокировкой. Рокировкой можно пользоваться только раз в продолжение игры, и то только в таком случае, когда король и тура стоят на своих местах и король еще совсем не сдвигался. Чтобы произвести рокировку, короля подвигают на два квадрата к туре, а туру одновременно ставят на квадрат, лежащий между прежним местом короля и новым ¹⁾.

Шах королю можно дать, или поставив свою фигуру так, чтобы при следующем ходе этою фигурою можно было взять короля, или отодвинув одну фигуру и тем дав свободный доступ до короля другой фигуре. Кроме того, от совмещения этих способов, можно поставить короля сразу под страх двух фигур или под двойной шах. В таком случае короля заслонить невозможно, а следует непременно его передвинуть на другой квадрат.

Игра считается ничьею:

а) Если с каждой стороны осталось по королю с двумя только конями и конем и офицером, причем сделать мат уже невозможно.

б) Если оба играющие поставлены в такое положение, что принуждены все повторять один и тот же ход; в таком случае, ясно, игра будет бесконечна или ничья.

в) Если имеющий слабейшие силы условится с другим в требовании сделать мат в известное число ходов, а мат сделан не будет.

Если играющий не имеет ни одного хода, а между тем, его королю не сделан шах, то он выигрывает игру вдвойне, или ему сделан мат.

Правила игры.

При игре в шахматы должно строго соблюдать следующие правила:

1) Если доска положена неверно, или в расстановке фигур произошла ошибка, которая замечена раньше, чем сделано по четыре хода с каждой стороны, то игра начинается снова. В противном случае игра продолжается без всякой поправки сделанной ошибки.

2) Дотронувшись до фигуры, вы должны ходить непременно этою фигурою. Если ею ходить невозможно, то обязаны передвинуть короля, а если и это невозможно, то ход пропускаете.

¹⁾ Мы не упоминаем здесь еще об одном ходе, en passant, где пешка берет другую фигуру мимоходом, потому что этот ход — условный.

3) Раз передвинув фигуру и отняв от нее пальцы, переменить ход нельзя.

4) Если неверно ходили фигуру, то противник может требовать, чтобы вы поставили фигуру на прежнее место и ходили королем, или чтобы просто сделали эту фигуру надлежащий ход.

5) Если вы сделали чужому королю шах, а противника о том не уведомили, то он может не обращать внимания на этот шах.

6) Нельзя рокироваться, если королем был уже сделан ход, если король находится под шахом, если король рокировкой не ставится под шах, и если вы уже раз рокировались.

7) Как только пешка дошла до последнего квадрата, она не может более оставаться пешкою, а должна быть сделана королевою, офицером, турую или конем.

8) Без особенного согласия противника нельзя принимать никаких указаний посторонних лиц.

Чем строже соблюдают эти правила, тем интереснее игра. Притом строгое соблюдение правил заставляет играющих хорошо обдумывать каждый свой ход.

Наставление начинающим.

Приступая к игре, составьте себе план, как лучше нанести мат королю вашего противника. Обдумайте как, удобнее и быстрее провести ваши фигуры, для исполнения вашего плана, и затем довольно настойчиво ведите нападение, понемногу уничтожая на своем пути встречающиеся препятствия.

Но задавшись планом, не упускайте из виду действий вашего противника, а внимательно осматривайте положение фигур на доске после каждого хода и старайтесь разгадать, к чему именно стремится противная сторона.

Если ваш план понят и вам выставляют очень затруднительные преграды, тогда лучше всмотритесь в положение всех фигур и составьте новый план нападения.

Не забывайте, что в шахматах решительно каждый ход, начиная с первого, влияет на игру. Уже самый первый выход может усилить или ослабить вашу игру.

Старайтесь не делать бесполезных ходов. Так, у многих начинающих существует страсть давать шах чужому королю даже тогда, когда еще не подготовлена серьезная атака. К шаху нужно прибегать только тогда, когда вам нужно передвинуть

чужого короля или когда этим улучшается ваше положение.

Не отрывайтесь также от вашего плана соблазном взять чужую фигуру, если эта фигура несколько не мешает вам. Не забывайте, что цель шахматной игры — сделать мат королю противника, а не набрать побольше чужих фигур. Скорее сами пожертвуйте ненужною фигурою, если видите, что тем очистите себе путь и облегчите себе победу.

Если ваш противник выставил фигуру и оставил ее без защиты, то прежде чем взять ее, осмотрите хорошенько положение других фигур и убедитесь, что это сделано действительно по невниманию, а не с какою-либо целью.

Иногда вам могут дать и королеву и в то же время делают мат.

Если вы можете взять чужую фигуру двумя или тремя способами, строго взвесьте, который способ будет наивыгоднейший.

Старайтесь размещать свои фигуры так, чтобы они дружно защищали одна другую.

Если вы не можете спасти своей фигуры, посмотрите, не можете ли вознаградить свою потерю взятием чужой фигуры или улучшением положения своих фигур.

Не торопитесь брать чужую пешку, стоящую на линии вашей королевы, потому что эта пешка часто бывает очень полезною ширмою для ваших же фигур.

Не спешите рокировать вашего короля. До тех пор, пока вы не рокировали, противник не будет знать, в какую сторону направлять свою атаку.

После рокировки не выдвигайте перед королем всех пешек, служащих ему хорошею оградой. Только одну пешку, стоящую на краю доски, полезно заблаговременно передвинуть на один квадрат, чтобы король имел выход, на случай внезапного нападения.

Передовую свою пешку сильно охраняйте, так как она может быть очень полезна.

Не слишком тесните ваши фигуры, иначе они будут мешать друг другу. Напротив, старайтесь стеснить фигуры вашего противника, что сделать не трудно, если они выдвинуты слишком рано, так как можно их загнать своими пешками.

Если вы видите, что ваша игра стеснена, старайтесь очистить себе путь, променявая фигуры.

Следите, как мы уже сказали, за каждым ходом противника, но особенно за ходами его коней, которые незаметно, в особен-

ности в начале игры, могут поставить вас в затруднительное положение.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Фиг. 42.

Обозначение квадратов.

Чтобы удобнее было описывать ту или другую партию, принято называть каждый квадрат цифрою и буквою, как показано на фиг. 42.

Запомнить наименование квадратов нетрудно, так как счет весь идет по рядам, начиная с левого углового квадрата.

На чертежах же фигуры обозначаются так (фиг. 43): а—король, б—

королева или ферзь, жс—тура или ладья, е—офицер или слон, з—конь и, наконец, з—пешка.



Фиг. 43.

Для удобства приняты следующие сокращения:

Кр.	означает	король.
Ф.	„	ферзь или королева.
Л.	„	ладья или тура.
С.	„	слон или офицер.
К.	„	конь.
О—О	„	рокировка.
:	„	берет.
+	„	шах.
—	„	идет на
×	„	шах и мат.

Так, а2—а4 означает, что пешка, стоящая на а2, идет на квадрат а4; Сс1—f4—слон передвинут с с1 на f4; Кb1—с3—передвижение коня и т. п.

Пробная игра.

Для того, чтобы проверить себя, хорошо ли вы поняли все вышесказанное, и, чтобы познакомиться с некоторыми ловкими ходами, мы приводим здесь одну игру от начала до конца. Эту игру советуем вам внимательно проделать.

Белые.	Черные.
e2 — e4	e7 — e5
Kg1 — f3	Kb8 — c6
Cf1 — c4	Cf8 — c5
O — O	Kg8 — f6
Kf3 — g5	O — O
Kpg1 — h1	d7 — d5
e4 — d5:	Kc6 — a6
Cc4 — d3	h7 — h6
Kg5 — e4	Kf6 — e4
Cd3 — e4:	f7 — e5
f2 — f3	i5 — e4:
f3 — e4:	Cc8 — g4
Фd1 — e1	Фd8 — h4
d2 — d4	Лf8 — f1:+
Фe1 — f1:	Ла8 — f8
Фf1 — g1	Cc5 — d4
Cc1 — e3	Cd4 — e3
Фg1 — e3:	Лf3 — f1+
Фe3 — g1	Лf1 — g1:+
Kph1 — g1	Фh4 — e1×

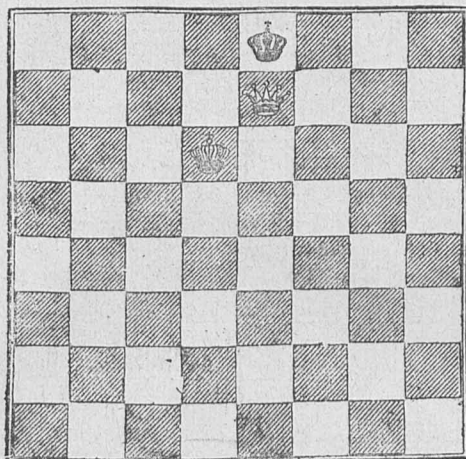
Итак, черные в двадцать ходов сделали мат белым. Как видим, король белых не может уйти от шаха ни на один из соседних квадратов, а также нет такой фигуры, которую можно было бы поставить между королевой и королем.

Окончание партий.

Так как вся цель игры — сделать мат чужому королю, то должно заучить те случаи, когда ему будет мат, чтобы знать, к какому положению фигур должно стремиться. Таких случаев может быть бесчисленное множество, а потому всех изучить невозможно; но чем больше будете знать их, тем, разумеется, скорее будете в состоянии выбрать наиболее удобный.

Мы приведем здесь простейшие маты (фиг. 44, 45, 46 и 47):

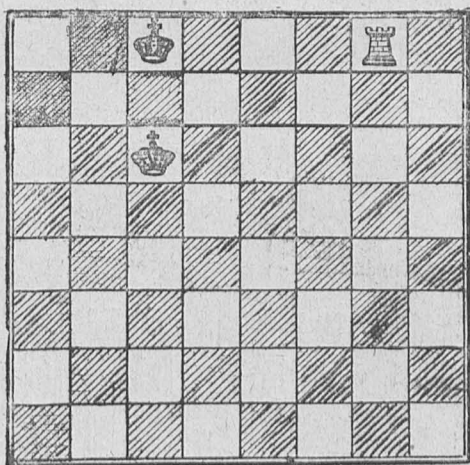
Черные.



Белые.

Фиг. 44. — Мат королевюю.

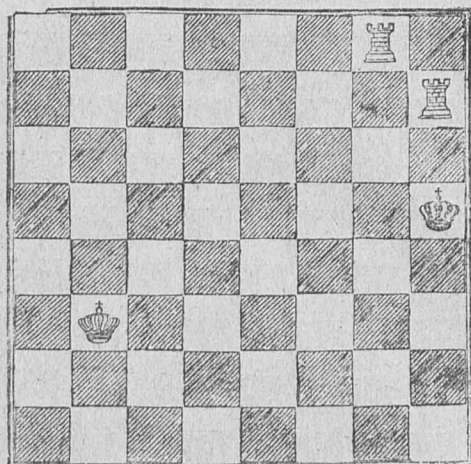
Черные.



Белые.

Фиг. 45. — Мат турокъ.

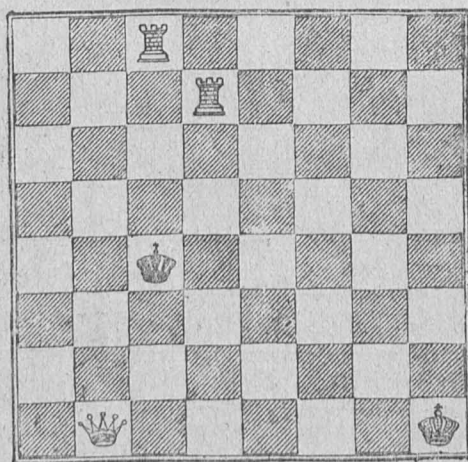
Черные.



Белые.

Фиг. 46. — Мат двумя турами.

Черные.



Белые.

Фиг. 47. — Мат королевой и двумя турами.

З а д а ч и.

Кроме того, очень полезно решать шахматные задачи.

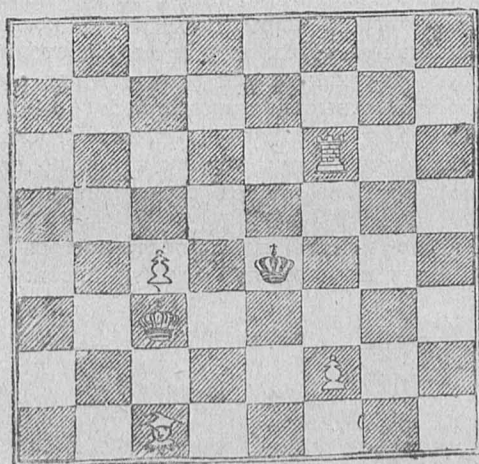
Начните с самых простейших, так называемых двух-ходовых, т.-е. таких, при которых надо приискать такие два хода, чтобы королю противника был непременно мат, как бы он ни ходил.

Для примера мы приведем здесь одну простенькую двух-ходовую задачу, которую постарайтесь решить сами.

Расставьте фигуры согласно фиг. 48 и затем внимательно разберите положение черного короля. Задача вам позволяет сделать два хода, но второй ход должен быть шах и мат королю. Не передвигайте фигур, пока не обдумали оба хода.

З А Д А Ч А.

Черные.



Белые.

Фиг. 48. — Белые начинают и делают мат в два хода.

148. Г о - б а н.

Игра эта сильно распространена в Японии. Во всех кофейнях постоянно можно видеть японцев, играющих в го-бан.

В Японии издается даже особый журнал, в котором помещаются описания ходов лучших игроков, а также различные задачи, относящиеся к игре в го-бан. Слово *го* по-японски означает *пять*, а *бан*—доска. В Китае эта игра также очень распространена и была известна еще за 2000 лет до рожд. Хр. под названием *Ки—пять*.

Правила этой игры очень просты, но чтобы быть хорошим игроком в го-бан, требуется много практики, внимания и соображения.

Играется го-бан двумя игроками на обыкновенной шахматной доске, разделенной на шестьдесят четыре квадрата. Каждый игрок получает по двенадцати шашек. Получивший белые шашки ставит одну из них на любой из шестидесяти четырех квадратов. Затем точно так же выставляется где-нибудь черная шашка, потом опять белая и так далее, по-очереди. Цель игры выставить пять из своих шашек в ряд по прямой линии: горизонтальной, вертикальной или по диагонали. Играющий, видя, что противник выставил три из своих шашек в ряд по прямой линии, должен сейчас же возле них в линию выставить свою шашку, чтобы не проиграть игры, потому что, когда он допустил выставить четыре шашки в ряд, то уже не в состоянии помешать выставить и пятую, так как успеет запереть ряд с одного только конца. Когда играющие выставили все свои двенадцать шашек, то по-очереди начинают передвигать их, все стремясь к той же цели—расположить пять своих шашек в ряд по прямой линии. Подвигать можно любую из шашек только на смежный незанятый квадрат.

Чтобы легче было понять игру, постарайтесь проделать от начала до конца одну партию, приводимую здесь:

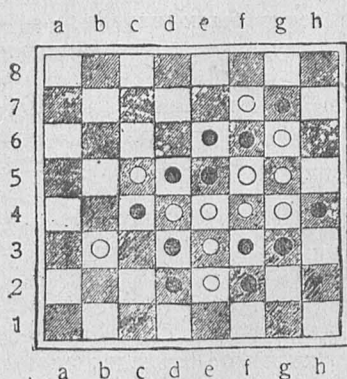
Белые.

d4
e4
f4
f5
f7
g6
g4
g5
e3
c5
e2
b3

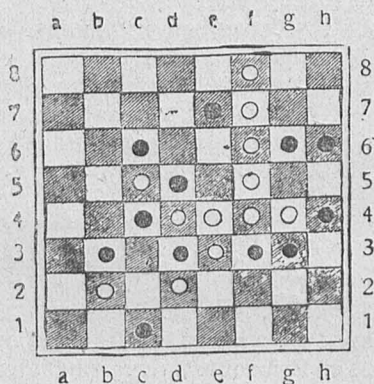
Черные.

d5
e5⁽¹⁾
c4⁽²⁾
e6
f6
d3
h4
g3
d2
f2⁽⁴⁾
f3⁽⁵⁾
g7⁽⁶⁾

Теперь все шашки выставлены и расположены так, как показано в чертеже 49.



Фиг. 49.



Фиг. 50.

Затем начинается передвижение шашек:

Белые.

с b3 на c3
— e2 — f2
— f2 — e2⁽⁸⁾
— c5 — d5
— d5 — c5
— f7 — e7
— e7 — f7
— e2 — d2
— c3 — b2
— g7 — g7
— g6 — f6
— g7 — f8

Черные.

с f2 на e1⁽⁷⁾
— d5 — c6
— e1 — d1
— d1 — c2
— c2 — b3
— e6 — d5
— d2 — c2⁽⁹⁾
— g7 — h6
— e2 — c1⁽¹⁰⁾
— f6 — g6
— e6 — e7

Пять шашек встали в ряд, и белые выиграли игру, причем шашки расположены на доске, как показано на фиг. 50.

Примечания: 1) Лучше всегда выставлять шашки поближе к середине доски, тогда вы будете иметь побольше свободы действовать.

2) Этот ход необходим, иначе, если бы черная шашка была поставлена на c5, белые выиграли бы игру, выставив шашку на c4 или g4.

3) Необходимо запереть ряд.

4) Все шесть последних ходов были вынуждены для черных

5) Слабый ход; лучше было бы поставить на b3, тогда бы последняя белая шашка встала на a2, что дало бы большое преимущество черным.

6) Необходимый ход, иначе белые легко бы выиграли.

7) Видно желание перевести эту шашку на другой край доски.

8) Бойтсся передвижения с e1 на e2.

9) Плохой ход, потому что, хотя он может запереть h 6, но зато открывает линию g или f.

10) Обязан, а между тем, белые теперь легко выигрывают.

Двойной го-бан

играется совершенно так же, как и простой, но за игру садятся не два, а четыре игрока, и каждый получает по 6-ти шашек. Выставляют шашки, а затем и ходят по-очереди; первый выставляет белую шашку, затем игрок, сидящий по левую руку, ставит черную шашку, затем третий—белую, и, наконец, четвертый—черную. Раз все шашки выставлены, то можно передвигать не только свои, но и шашки своего партнера.

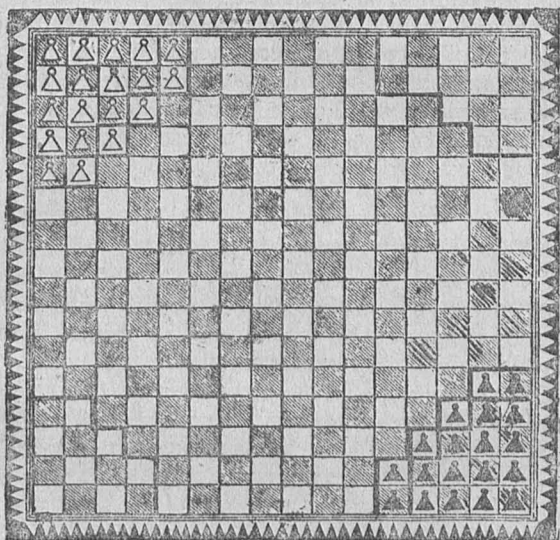
Здесь важно действовать заодно с своим партнером, а потому должно по возможности понять его план, но ни малейших переговоров или советов здесь не допускается.

Усложняют еще игру в „го-бан“, увеличивая число квадратов. Так, в Японии часто играют в „го-бан“ на доске, разделенной на 360 квадратов.

149. Хальма.

Для „хальмы“ употребляется доска в 256 квадратов, по 16-ти в стороне (фиг. 51). В двух противоположных углах выделены два города по 19 квадратов. Один игрок выставляет свои 19 белых пешек в своем городе, другой 19 черных—в противоположном городе. Цель игры—дойти своими пешками до города противника и совсем заполнить его своими пешками. Каждая пешка может двигаться на соседний свободный квадрат в любом направлении. Кроме того, можно передвигать свою пешку скачками, как в шашках, но не только через чужую пешку, а и через свою собственную и опять-таки на свободный квадрат в любом направлении, и при этом скачок не обязателен: играющий может воспользоваться им или нет, по своему усмотрению. Здесь только не берут пешки, через которую сделан скачок, а оставляют на своем месте.

Играя, следовательно, нужно стараться расставлять свои пешки так, чтобы они образовали из себя путь для отставших пешек. При этом нужно двигать свои пешки так, чтобы по возможности не было отсталых, чтобы не было между пешками большого промежутка, и не дать противнику загородить путь. Играя со вниманием и предусмотрительностью, можно расставить свои пешки так, что в один ход можно сделать 10 или 12 скачков и тем значительно ускорить движение своих пешек. Устраивая



Фиг. 51.

такую лестницу для своих пешек, должно остерегаться, чтобы противник не мог воспользоваться ею для себя. Иногда все 38 пешек сходятся на полдороге и представляют из себя такую плотную массу, что пройти решительно нельзя, тогда лучше свернуть с прямого пути к неприятельскому городу и постараться обойти его пешки стороною. Подойдя к городу, нужно в расстановке своих пешек предусмотреть наивозможно быстрое наполнение чужого города.

Эту же игру можно играть вчетвером, но тогда для каждого города отделяется только по 13 квадратов, и у каждого игрока город отделяется только по 13 квадратов, и у каждого игрока по 13 пешек. Игру вчетвером можно разнообразить тремя способами:

1. Каждый играет за себя. Тогда игра ведется совершенно так же, как и игра вдвоем. Ходами чередуются все четыре игрока, и каждый старается помешать другому, заполнить чужой город.

2. Когда два города на одной стороне доски являются союзниками против двух городов на другой стороне доски. При этом каждый старается возможно скорее занять наискось лежащий город противника, в то же время стараясь помочь своему союзнику и помешать противнику. Выигравшими считаются те союзники, которые раньше заполнят города противников.

3. Противуположные, наискось лежащие города составляют союз против другой пары. В этом случае каждый старается возможно скорее занять город своего союзника и помогает тому сделать то же. Какая пара союзников скорее поменялась городами, та считается выигравшею. Ходят здесь попеременно: один — из первой партии, другой — из второй, затем другой — из первой и, наконец, другой — из второй.

150. Игра в клетки.

Для этой игры нужны большие деревянные шашки, в поперечнике в $\frac{1}{4}$ аршина, а толщиной в дюйм, и кий, длиною в $1\frac{1}{4}$ или $1\frac{1}{2}$ аршина с прикрепленною на конце небольшою дощечкою. Обыкновенно к игре прилагается 8 шашек, помеченных цифрами или буквами, и два кия.

5	10	5
5	25	5
5	10	5

Фиг. 52.

На полу чертят девять квадратов, величиною каждый в квадр. фут или аршин (фиг. 52), и саженьях в трех или более от этих квадратов проводят линию, с которой игроки бьют.

Все играющие разделяются на две партии. Один из игроков первой партии кладет свою шашку на пол, на линию, с которой надо бить, и, взяв кий правой рукою за ручку, ударяет дашечкою кия по шашке так, чтобы она, скользя по полу, попало

в один из квадратов. Затем бьет кто-нибудь из второй партии, потом из первой, и так далее. Когда все пробили, тогда считают число очков каждой партии, согласно тому, как обозначено на чертеже. Те шашки, которые окажутся лежащими на наружной черте, считаются вошедшими в квадрат, а лежащие на черте между квадратами считаются по меньшему числу очков; так, если-б шашка лежала на черте между 5 и 25, то партии присчи-

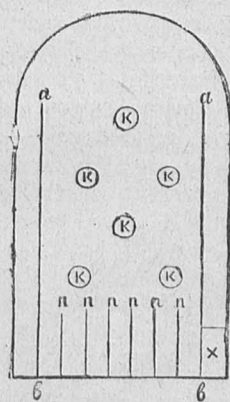
тывается всего 5 очков. Ясно, что цель каждого игрока — не только попасть в один из квадратов своею шашкою, но постараться выбить оттуда шашку чужой партии, так как совсем выбитая из квадратов шашка не прибавляет очков к своей партии. Случается и так, что недошедшая шашка ударом другой войдет в квадрат и дает известное число очков своей партии. Сосчитав очки каждой партии, все игроки снимают свои шашки и бьют вновь, пока одна из партий не сделает ста очков, или по уговору.

Научиться хорошо играть в клетки не легко, так как здесь требуется верность глаза, определенная сила удара и известный расчет.

151. Китайский бильярд.

Устройство китайского бильярда очень просто; он состоит из наклонной, оканчивающейся на верхнем конце полукругом, доски, окруженной бортом, дюйма в два вышины. На правой и левой сторонах бильярда устроены перегородками *ав* и *ав* (фиг. 53) два желоба, а в нижнем конце вставлено несколько небольших перегородок *п. п...* и т. д. Как каждое углубление, так и отделение на нижнем конце, обозначены числами. Для того, чтобы шар не подкатывался вплоть к нижнему борту, вклеивают в правый желоб *ав* наклонно дощечку *х*.

Шар кладется в правый желоб и ударом кия вкатывается на верх доски и затем, смотря по силе удара, падает в то или другое углубление или в одно из отделений, где выставленное число показывает, сколько очков должно прибавить бившему. За каждый слишком сильный удар, заставивший шар вкатиться в желоб на левой стороне бильярда, вычитается с бившего пять очков. Точно так же за каждый слишком слабый удар, не выкативший шара из желоба на правой стороне бильярда, вычитается пять очков. Выигрывает тот из бьющих, который прежде других набьет 100 очков.



Фиг. 53.

152. Бильярд.

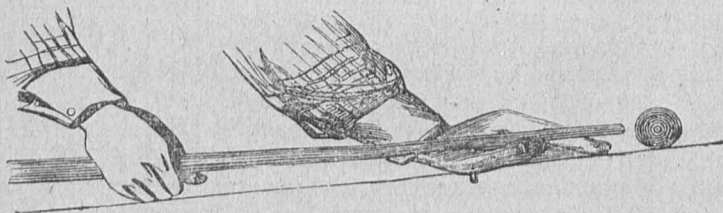
Игра на бильярде чрезвычайно занимательна, научает меткости и требует соображения. Каждый из вас, вероятно, видел

бильярд — продолговатый четырехугольный стол, покрытый тонким зеленым сукном, с шестью сетчатыми мешками — лузами, с бортом, внутри обитым каучуковой эластической подушкой, также покрытой зеленым сукном. Величина бильярдов бывает чрезвычайно различна, но всегда его устраивают так, чтобы он был вдвое длиннее своей ширины; если бильярд разделим пополам, то получим два равные квадрата. Бильярд должен быть твердо установлен и так, чтобы верхняя его доска лежала совершенно горизонтально. Для игры еще нужны шары из слоновой кости и кий разной тяжести.

Цель игры — сбивать шары в лузы своим шаром, ударяя по нем концом кия. Желая сделаться хорошим игроком на бильярде, научитесь прежде всего хорошо держать кий. Из фиг. 54 видно, что левая рука кладется позади своего шара и служит подпоркою для тонкого конца кия, а правая управляет кием. Правую рукою кий должно держать в таком расстоянии от толстого конца, чтобы кий сам по себе лежал почти-что горизонтально.

На зеленом сукне бильярда мы можем заметить три точки, на которые выставляются шары. На среднюю выставляется желтый шар, и на две крайние — по красному. Кроме этих шаров, есть еще два белых, из которых на одном обозначена точка.

Расставив цветные шары, два белых кладут в лузу, откуда они вынимаются игроками; получивший шар чистый начинает игру, а с очком — играет вторым. Если же играют не двое, а



Фиг. 54.

большее число, то они разделяются на две партии, и игроки этих партий чередуются; так, после игрока первой партии играет один из второй, затем опять из первой и т. д. Первый раз шаром бьют с нижнего конца бильярда, выставляя шар не далее протяжения руки, а затем бьют с того места, где шар остановился. Если белый шар упал в лузу, то его выставляют опять на нижний конец бильярда. Цветной же шар, сбитый в лузу, выставляется на свое место. Всякий сбитый в лузу шар дает

игроку право бить еще раз в ту же очередь, если только свой шар остался на столе.

Счет выбитым очкам ведется различно, но наиболее употребительный следующий: если в лузу упал чужой белый шар, то бившему присчитывается два очка, за красный — три очка, за желтый, упавший в одну из угловых луз, — шесть очков, а в одну из средних — двенадцать. Если в лузу упадет свой шар, то другой партии присчитывается два очка. Если шар прокатился по столу, не задев ни одного шара, то другой партии присчитывают одно очко. За карамболь, т.е., если игрок своим шаром задел по другому шару, а третий уложил в лузу, считается, как бы оба шара упали в лузу — задетый и упавший. Так, например: шар задел чужой белый, а красный упал в лузу, — игроку присчитывается пять очков. Та партия, которая скорее набьет условленное число очков, выигрывает игру.

Делайте каждый удар с определенною целью — или чтобы сбить в лузу один из шаров, или чтобы поставить свой шар в лучшее положение, или, наконец, чтобы подогнать чужой шар под борт.

Сообразуйте силу удара с выгодой поставить шар. Так, если бьете по белому шару, то не бейте сильно, так, чтобы, в случае промаха, он стал около борта; по цветным же шарам можно бить смелее, но, рассчитав наперед, в который конец бильярда выгоднее поставить свой шар.

Если вы ударяете кием свой шар выше его середины, то он покатится быстро, если же — ниже, то шар покатится гораздо медленнее и при встрече с другим останется на месте, или отскочит назад. Такой удар иногда очень важен, как, например, когда бьете в прямой шар, стоящий подле лузы, так что ваш шар легко может также упасть в лузу.

Перед каждым ударом осмотрите хорошенько положение всех шаров и не гонитесь за сомнительным, если есть на столе более верный, а главное — играйте хладнокровно, не горячась, и никогда не рисуйтесь в игре.

Пирамидка.

Здесь вместо двух красных и желтого дается пятнадцать белых, переномерованных, а бьют одним красным. Пирамидка выставляется на дальнем конце бильярда, а красным шаром бьют с того места, где он остановился; очки присчитываются согласно номерам, сбитых в лузу шаров. Шары, раз упавшие в лузы, уже на стол до окончания игры более не выставляются. Тот из играющих или та из партий, которые сделали наибольшее число очков, выигрывают игру.

Фокусы.

Большая часть фокусов зависит от игры слов или быстроты рук, причем маскировкой служат ловкие рассказы фокусника.

Здесь мы познакомим вас с несколькими простыми фокусами, которыми вы можете позабавить ваших товарищей; но перед тем, как показывать тот или другой фокус, проделайте его много раз наедине, чтобы приобрести надлежащую ловкость и навык. Необходимо также приготовиться к неудаче, к разным случайностям, стараясь всякую неудачу сделать в глазах зрителей намеренною.

153. Магический круг.

Взяв в руки мел, объявите зрителям, что вы, поставив кого-нибудь из них посредине комнаты, можете начертить вокруг него такой круг, через который он не в состоянии не только перешагнуть, но и перепрыгнуть, не раздевшись, несмотря на то, что его ноги будут свободны.

Такое заявление, разумеется, возбудит любопытство в зрителях, и кто-нибудь захочет испытать вас и выйдет на середину.

Повяжите ему глаза платком, застегните ему сюртук, мелом сделайте по сюртуку черту кругом его тела и тогда, развязав глаза, попросите его выйти из этого круга, не раздеваясь.

154. Невидимка.

Возьмите в руки орех и, обратившись к зрителям, тщательно скрывая орех, скажите, что вы покажете то, чего никто из них еще не видел, чего вы сами не видали и чего никто и впоследствии никогда не увидит. Попросите их отгадать, что вы намерены показать, и когда их любопытство будет достаточно возбуждено, выньте орех, расколите его и покажите его ядро, которое вслед затем съешьте.

155. Волшебная бутылка.

Просверлите осторожно несколько дырочек в дне обыкновенной бутылки, поставьте ее в полоскательную чашку, до половины наполненную водою. Приготовьте хорошую пробку, сургуч и пробочник.

На глазах зрителей, посредством воронки наполните бутылку водою, плотно закупорьте ее и запечатайте сургучом, не вынимая ее все время из чашки. Закупорив хорошо, вы через несколько секунд можете вынуть ее из чашки, и она не будет течь, несмотря на отверстия, которые вы сделали на дне.

Оботрите бутылку полотенцем и передайте вместе с пробочником одному из зрителей, прося его раскупорить. Едва успеет он выдернуть пробку, как вода польется из бутылки в сделанные в дне отверстия.

156. Исчезнувший пятак.

На ноготь среднего пальца правой руки прилепите кусочек воску так, чтобы его по возможности не было заметно.

Став перед зрителями, поднимите правую руку, ладонью к зрителям, и засучите рукав. Предложите кому-нибудь положить вам на ладонь серебряный пятак; затем, придерживая пятак согнутою ладонью, покажите зрителям, что пятак находится на ладони. Быстро закройте руку, слегка надавите пятак ногтем с воском и также быстро раскройте руку, показывая удивленным зрителям, что пятак в их же глазах исчез. Этот фокус требует некоторого навыка, но вы, разумеется, не станете показывать ни одного фокуса, не переделав его много раз наедине.

157. Прилипший пятак.

Налепив небольшой кусочек воску на конец большого пальца, вы покажите зрителям пятак так, чтобы каждый мог осмотреть его и убедиться в том, что он ничем не смазан. Пятак этот, по вашим словам, имеет странное свойство: от одного нажима, так крепко прильнуть ко лбу любого из зрителей, что его, в продолжение трех минут, никак нельзя стрясти без помощи рук.

Поставив того, который пожелает испытать на себе странное свойство пятка, перед публикою, приложите ему пятак ко лбу и сильно нажмите большим пальцем.

Разумеется, пятак прилипнет к вашему большому пальцу, но от сильного давления на лбу останется такое впечатление, как-будто бы пятак действительно там находится.

Начинается бесполезное встряхивание и мотание головы, которое заставляет всю публику смеяться. Вы же, вынув часы, серьезно наблюдаете за ними, через три минуты позволяете снять пятак со лба рукою, и тогда только будет понят весь обман.

158. Раздвоить монету.

Смазав монету воском, прилепите ее к низу выдающейся крышки стола. На случай, можете налепить не одну монету, а несколько.

Обратившись к зрителям, поведите речь такого содержания: что вы не терпите нужды не потому, что сильно работаете, а единственно потому, что обладаете умением раздвигать каждую монету, а потому, запасшись двугривенным,— при этом покажите, что ваш двугривенный ничем не отличается от всех остальных,— вы, когда только вам захочется, можете легко сделать из него два двугривенных, три, четыре, короче, сколько вам захочется, и что дело это не хитрое, стоит только монету потереть о сукно стола. Затем, засучив рукава, чтобы зрители видели, что вы не имеете в руках другой монеты, положите показанную зрителям на стол, накройте правой рукою и начинайте тереть, придерживая правую руку левою около края стола. Ловко подбросьте другой двугривенный, снятый из-под стола, под правую руку, все время продолжая тереть так, чтобы двугривенные слиплись, затем, сняв их со стола, раздвойте их на глазах зрителей, которые будут недоумевать, откуда взялся второй двугривенный. Отложив один из показанных, вы можете точно таким же образом добыть третий, четвертый и т. д.

159. Послушный пятак.

Приготовьте двойной платок, в угол которого надобно предварительно вшить твердый кружок, величиною с пятак.

Встряхнув несколько раз этот платок в глазах зрителей, разложите его на столе. Положите на середину платка пятак, загните углы платка к середине, прикрывая ими пятак, который незаметно скройте в руке. Завернув платок, дайте кому-нибудь из зрителей ощупать пятак в платке, и когда вы вполне убедили зрителей в том, что пятак тщательно завернут в платке, положите его на стол и накройте шляпою.

Разговаривая с зрителями, отойдите подальше от шляпы, возьмите пустую чашку и, опрокинув ее несколько раз перед зрителями, выбросьте из нее пятак скрытый в вашей руке. Поднимайте шляпу и, встряхнув платок, покажите зрителям, что пятак по вашему повелению из него исчез.

160. Неразменный рубль.

Для этого фокуса выберите стакан, у которого дно внутри было бы небольшое, немного разве больше серебряного рубля. Закажите стекольщику стеклянный кружок, который ровно помещался бы на дно этого стакана.

Сообщив зрителям, что после больших затруднений вам удалось приобрести неразменный рубль, который постоянно к вам возвращается, кому бы вы его ни отдали, вы покажите им обыкновенный серебряный рубль.

Имея в руках стакан, платок, серебряный рубль и скрытый стеклянный кружок, держа стакан левою рукою, накройте его платком и, показав зрителям в правой руке серебряный рубль, подсуньте его под платок; замените рубль круглым стеклом и попросите кого-нибудь из зрителей подержать рубль. Зритель держит через платок стеклянный кружок, будучи вполне уверен, что он держит рубль. Попросите его опустить рубль в стакан. Кружок, падая в стакан, произведет звук, вы быстро сдернете платок и скажете удивленным зрителям, что стакан пуст, так как кружок будет незаметен, а рубль находится на ладони правой вашей руки.

161. Три вора и милиционер.

Выберите из колоды четырех валетов и короля, который должен играть роль милиционера. Скройте одного из четырех валетов под низ колоды, а остальных трех и короля разложите на столе.

Затем расскажите, что была совершена кража, причем один из воров залез в подвал (при этом подложите одного из валетов под колоду, но не подымайте колоду слишком высоко, так, чтобы не заметили лежащего уже валета), другой влез в комнаты (суньте другого валета в середину колоды), а третий — на чердак (положите последнего валета поверх колоды). Милиционер же решил поймав всех трех воров, а потому немедленно последовал за последним на чердак (положите короля поверх последнего валета). Затем попросите кого-нибудь снять карты (можно несколько раз давать снять карты); при этом прибавьте, что вы вполне уверены в том, что милиционеру удалось поймать всех трех воров. Действительно раскрыв карты, вы найдете, что король и три валета будут лежать вместе.

162. Отгадать карту.

Дайте вытянуть кому-нибудь карту, и, в то время, когда он рассматривает карту, вы слегка согните всю колоду вдоль, сильнее, с одного конца. Вытянутую карту позвольте вложить в колоду, куда пожелают. Хорошенько стасуйте карты, и затем, взглянув только на конец колоды, вы легко заметите прямую карту, которая будет отделяться от остальных. Выбросьте ее на стол, чем не мало поразите всех присутствующих, так как вы не имели, по их мнению, никаких данных, чтобы отгадать карту.

163. Отгадать карту, повязавши себе глаза.

Отсчитайте двадцать одну карту и, начиная с верхней, положите на столе три в ряд; затем на эти — вновь три, начиная с левой, и в таком порядке продолжайте раскладывать карты на три кучи, пока все карты не будут разложены так, что в каждой куче будет лежать по семи карт. Спросите, в которой из куч находится задуманная карта. Затем соберите карты со стола, одну кучу за другою, но так, чтобы та, в которой находилась задуманная карта, пришлась бы между другими кучами. Потом вновь раскладывайте карты тем же порядком на три кучи и, узнав, в которой находилась задуманная, опять ту кучу положите между другими двумя. В третий раз поступите точно так же. Собрав карты в третий раз, поверните их лицом книзу и отсчитайте, начиная с верхней карты, одиннадцать; последняя из отсчитанных и будет задуманная. При повторении этого фокуса, можете взять какое-либо другое число карт, чтобы не догадались, в чем состоит фокус, но число карт должно быть нечетное, и тогда средняя карта всегда окажется задуманною. Весь этот фокус легко проделать с повязанными глазами, что введет еще в большее заблуждение присутствующих.

164. Предсказание вытягиваемых карт.

Заметив одну какую-нибудь карту, положим, десятку червей, вы раскладываете всю колоду на столе и просите кого-нибудь вытянуть карту и не смотреть на нее, но запомнить, что это будет десятка червей. Вытянутую карту передают, не смотря, вам: вы, взглянув на нее, просите вытянуть вторую карту, называя ту, которая вам передана, и т. д. Наконец, вы называете последнюю карту, сами вытягиваете замеченную десятку червей и показываете, что вытянуты были именно те карты, которые вы предсказывали.

165. Повернутые карты.

Выберите из колоды все бубны, а остальные карты уложите острыми концами очков все в одну сторону; у фигур же подрежьте ножом поля с одного конца. Приготовив так колоду, попросите кого-нибудь вытянуть карту и запомнить ее, а между тем, сами незаметно переверните всю колоду другим концом наружу. Просите вложить карту в колоду, стасуйте хорошенько карты и затем можете легко узнать задуманную карту, так как она будет лежать острыми концами очков в противоположную от других карт сторону. Наблюдайте за тем, кто вытягивает карту, и в случае, если он повернет ее, вы колоду не поворачивайте или поверните два раза.

166. Найти кольцо.

Вы можете очень удивить своих товарищей, найдя спрятанное без вас кольцо. Всем, желавшим испытать вас, вы даете по порядку номера: 1, 2, 3 и т. д. Затем говорите, передавая им кольцо, чтобы кто-нибудь без вас надел его на палец. Возвратившись, вы находите, что все спрятали свои руки. Вы просите кого-нибудь сделать в уме следующее вычисление: номер спрятавшего кольцо помножить на 2, прибавить 3, сумму положить на 5, прибавить 8, если кольцо находится на правой руке, и 9, если оно на левой. Затем всю сумму помножить на 10 и прибавить номер пальца (большой палец считается первым) и, наконец, прибавить еще 2 и затем сказать вам результат. Из этого результата вы в уме вычитаете 222 и получите указание, где находится кольцо.

Пример. Четвертый из присутствующих надел кольцо на второй палец левой руки.

Вычисление ведется так:

Номер спрятавшего (4) умножается на 2	8
У прибавляется 3	11
Помножается на 5	55
Прибавляется 9	64
Умножается на 10	640
Прибавляется номер пальца 2.	642
Прибавляется 2	644

Вам заявляют результат 644, а вы в уме вычитаете 222 и получаете 422. Сотни 4 — это номер спрятавшего, десятки 2 — значит на левой руке (если-б была 1, то на правой), единицы 2 — второй палец, о чем вы и заявляете, к удивлению всех.

167. Угадать задуманное число.

Попросите помножить задуманное число на 3, прибавить 1 к произведению, опять помножить на 3 и, наконец, прибавить задуманное число.

Положим, задумали	11
Умноженное на 3	33
Прибавив 1	34
Умноженное на 3	102
Прибавив задуманное (11).	113

Откинув единицы, получаем задуманное число 11.

2-ой способ:

Задуманное число помножить само на себя. Отнять от задуманного 1 и умножить полученное само на себя. Из первого вычесть второе произведение.

Задумано	11
Умноженное само на себя	121
Отнять от задуманного 1	10
Умножить само на себя	100
Разница 121—100	21

Узнавши результат, прибавьте к нему 1 и разделите на 2 — получите 11.

3-й способ:

К задуманному прибавить 1, умножить на 3, прибавить 1 и, наконец, прибавить задуманное число.

Задумано	11
Прибавить 1	12
Помножить на 3	36
Прибавить 1	37
Прибавить задуманное	48

Из результата вычтите 4 и разделите на 4 — получите 11.

4-й способ:

Задуманное помножить на 2, прибавить 4, помножить на 5, прибавить 12 и умножить на 10.

Задумано	11
Умноженное на 2	22
Прибавив 4	26
Помножив на 5	130
Прибавив 12	142
Умножить на 10	1420

Чтобы отгадать задуманное, из результата вычтите 320 — будет 1100. Откинув два нуля, получим 11.

168. Спиритический опыт.

Когда у вас соберется человек пять или более знакомых, вы можете позабавить их спиритическим опытом.

Поставив посреди комнаты стол, стул, на столе пару свечей и приготовив белой бумаги, конвертов и карандашей, вы обращаетесь к своим зрителям с речью, в которой можете вспомнить о разных спиритах и их опытах, и затем выскажите уверенность, что вы обладаете спиритической способностью узнавать написанное, хотя бы и заклеенное в конверте. При этом просите соблюдать некоторые условия, чтобы не мешать вам сосредоточиваться на вашей мысли. Просите с мест не вставать до окончания опыта, не шуметь, не разговаривать, писать разборчиво, вопросы ставить по возможности короткие. Во время речи вы складываете почтовую бумагу совершенно одинаково, вкладывая по одному листику в конверт, и, увлекшись своею речью, заготавливаете таких конвертов несколько больше, чем число зрителей. Каждому из зрителей вы даете по одному конверту и просите написать на бумаге вопрос, вложить в конверт и заклеить его. Оставшиеся у вас конверты вы бросаете на стол и подсовываете к ним один, в котором вы заранее написали какой-нибудь вопрос, например, „что ожидает меня в непродолжительном времени?“ Собрав от всех присутствующих конверты, вы их кладете стопкою на столе, подложив под них и ваш конверт. Прикрыв все конверты обеими руками и устремив ваш взгляд куда-нибудь вдаль, вы медленно говорите: „в непродолжительном времени вас ожидает счастливое известие“. Затем раскрываете первый конверт, вынимаете бумажку, на которой может быть написано „что я думаю?“ и, поднеся бумажку ближе к свету, читаете вслух: „что ожидает меня в непродолжительном времени?“ Затем вновь устремляете ваш взор вдаль и говорите: „вы думаете, отгадаю ли я дальнейшие вопросы“. Открываете следующий конверт, читаете про себя написанный вопрос, а вслух читаете предыдущий: „что я думаю?“ Опять отвечаете на только-что прочитанный про себя вопрос, и так далее. Последним вы вынимаете свой конверт. Ясно, что все ваши ответы будут удачны, и если вы перед тем, как выступать публично с своим спиритическим опытом, немного попрактикуетесь наедине, то наверно зрители не скоро догадаются о вашей проделке и будут просить вас о повторении опыта, что вы должны иметь в виду, заготовив на всякий случай несколько лишних конвертов с вопросами.

169. Японские бабочки.

Здесь требуются ловкость и навык. Надрезав две цветные бумажки крестиками, соедините их тонким волосом, длиною фута в два. Имея в каждой руке по вееру, вы подкидываете бабочки на воздух и, взмахами вееров, заставляете их очень красиво летать вверх, вниз и в разные стороны.

170. Говорящая голова.

Этот фокус одно время сильно интересовал публику. На столе, стоящем на трех ножках, появлялась голова без туловища и отвечала на разные вопросы, ела, пила, курила и т. д. Не было сомнения в том, что голова была живая, а между тем, куда возможно было скрыть туловище, — оставалось решительно непонятным, так как стол был не закрыт.

Этот, на первый взгляд чрезвычайно замысловатый, фокус, в сущности, очень прост.

Закажите себе полукруглый стол на трех ножках. Между этими ножками вставьте два зеркала так, чтобы одно было под прямым углом к другому, а третью, самую широкую сторону, оставьте открытою. В середине стола делается отверстие с дверцою, в которое могла бы свободно пройти голова.

С того конца комнаты, куда вы думаете поставить приготовленный стол, уберите все прочь так, чтобы оставались одни голые стены.

Стол поставьте открытою стороною к задней стене, а зеркалами к зрителям так, чтобы та ножка, где сходятся оба зеркала, приходилась посредине, прямо против зрителей. Боковые стены будут отражаться в зеркалах, а зрителям будет казаться, что они видят между ножками стола заднюю стену. Но расстояния от стола до боковых стен и до задней должны быть одинаковы; тогда линия пола, отражаемая в зеркалах, и действительная будут составлять одну прямую.

Показывающий фокус все время держится впереди стола, не заходя вглубь комнаты.

Убедив зрителей, что на столе и под столом ничего нет, он берет кубический ящик около полутора фута длины, ширины и вышины и, дав публике осмотреть, что ящик этот ничего в себе не содержит, опрокидывает его на стол как-раз нап дверцею.

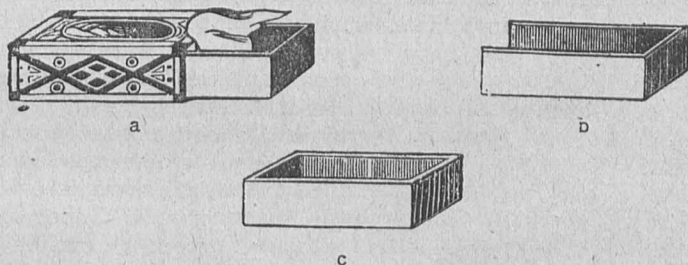
Пока он рассказывает публике, что в ящике появится голова, способная делать все, что может делать всякая живая голова, его товарищ, сидящий под столом и скрытый от публики зеркалами, отворяет дверцу и просовывает в нее голову.

Когда ящик снят со стола, то публика видит на столе голову, которая, разумеется, может отвечать на вопросы, курить, есть и т. д. Не следует только пускать публику слишком близко к столу, так как за известною чертою сидящие сбоку будут уже отражаться в зеркалах.

171. Волшебный ящик.

Сделайте себе футляр (фиг. 55, а), открытый только с одной стороны; коробку (фиг. 55, б), которой не доставало бы задней стенки и которая входила бы аккуратно в сделанный футляр, и, наконец, коробку несколько меньше, (фиг. 55, с) так, чтобы она вплотную помещалась в коробку (фиг. б).

Имея такой прибор, вы можете легко озадачить ваших товарищей.



Фиг. 55.

Вложив аккуратно обе коробки в футляр и вытянув их до половины, вы, на виду у ваших товарищей, кладете в коробку с платок, горох или другую удобопоместительную вещь.

Затем, вдвинув коробки в футляр, через несколько времени вытяните осторожно до половины одну коробку б и покажите удивленным товарищам, что только-что положенная вами вещь исчезла.

Вдвинув обратно наружную коробку, вытяните обе вместе, нажав немного стенки, и возвратите платок тому, который уже отчаивался его получить.

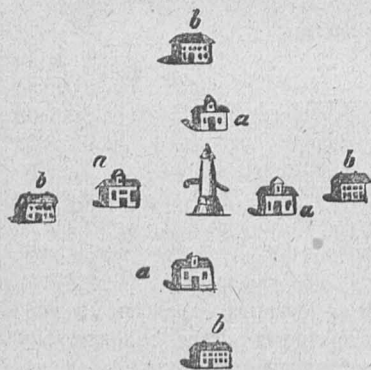
Чтобы увереннее вытягивать одну наружную коробку и оставлять внутреннюю на месте, вы можете футляр в самом конце незаметно проткнуть булавкой, которая проходила бы через конец внутренней коробки. Когда нужно выдвигать обе коробки, булавку следует вытянуть.

172. Задачи.

1. Некто купил 96 яблок, платя за каждые три яблока по гривеннику, а затем еще 96 яблок, платя за каждые два по гривеннику; все эти яблоки он продал, получая за каждые пять яблок по двугривенному. Получил ли он барыш или потерпел убыток?

2. Виноторговец имел квадратный подвал, вокруг которого, вдоль всех четырех стен, было сделано восемь отделений для бочек с вином, так что вдоль каждой стены приходилось по три отделения, два угловых и одно среднее. Купив 32 бочки, он приказал своему приказчику расставить эти бочки по отделениям так, чтобы вдоль каждой стены подвала стояло по девяти бочек. Приказчик исполнил это так: поставил по одной бочке в угловые отделения и по семи в средние.

В продолжение недели приказчик украл четыре бочки, но переставил остальные так, что при проверке торговец нашел вдоль каждой стены по девяти бочек. И так приказчик крал три раза, каждый раз по четыре бочки, а остальные переставлял так, что купец при проверках всегда находил вдоль каждой стены по девяти бочек. Спрашивается, в каком порядке стояли бочки после первой, второй и третьей покражи?



Фиг. 56.

3. Человек нес капусту и вел волка и козу. Подошел к реке, он увидел такой маленький челнок, что сразу посадить в него двоих, кроме себя, не решился. Как он перевез порознь капусту,

козу и волка на другую сторону реки, не дав козе случая съесть капусту, а волку — козу.

4. На фиг. 56 обозначены четыре дома *b* и четыре дома *a*; посредине же находится колодец, который принадлежит жителям домов *b*. Надобно построить такой забор, чтобы жители из домов *a*

не могли подойти к колодцу, а жители домов *b* имели бы к нему сводобный доступ. Как построить такой забор?

5. На шестнадцати бумажках напишите: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 и 16. Затем попытайтесь разложить их по четыре в ряд в четыре ряда так, чтобы сумма по прямым линиям была в каждом ряду 34.

6. Подобно предыдущей задаче, напишите на бумажке числа до 9 включительно и расположите их по три в ряд в три ряда так, чтобы сумма цифр не только по горизонтальным и вертикальным линиям была 15, но и по диагоналям.

7. Наконец, решите еще более сложную задачу. Напишите числа до 100 включительно и расположите их по 10 в ряд в 10 рядов так, чтобы сумма чисел, как в горизонтальных рядах, так и в вертикальных и по диагоналям, была 505.

8. Одному человеку очень понравилась у барышника лошадь, и, спросив ее цену, он узнал, что барышник желает получить: за первый гвоздь в подкове лошади одну копейку, за второй — две, за третий — четыре, за четвертый — восемь и т. д., удваивая ценность каждого гвоздя во всех четырех подковах. Что стоила лошадь, если каждая подкова прибавляется шестью гвоздями?

9. От девятнадцати отнимите единицу так, чтобы получилось двадцать.

10. В Англии был построен громадный пароход Грет-истерн, который рассчитан на перевозку 1.350.000 пудов груза. Если-б вы посещали этот пароход раз в каждую неделю, и в первое свое посещение уронили бы одну булавку, во второе — две, в третье — четыре и т. д., при каждом посещении удваивая число оброненных булавок, то по прошествии года, 52 недели, пароход давно должен был бы утонуть, так как он не в состоянии был бы выдержать оброненных вами 4.503.599.627.370.495 булавок, которые весили бы около 37.697.541.480 пудов.

11. Говоря о громадных числах, подумали ли вы когда-нибудь о том, что такое биллион? Вы знаете, что это миллион миллионов, но, тем не менее, чтобы понять всю громадность этого числа, посмотрим, сколько времени надобно употребить, чтобы сосчитать до биллиона. В одну минуту вы можете сосчитать до 160 или 170; допустим, что вы считаете очень быстро и можете сосчитать в минуту до 200, что составит в один час 12.000; в сутки — 288.000; в год или 365 дней (чрез каждые четыре года, в високосные года, вы можете денек отдохнуть) — 105.120.000. Предположим, что Адам с самого начала своего существования начал считать и продолжал бы считать до нашего времени, то и он не досчитал бы до биллиона, так как

для этого потребовалось бы 9.512 лет, 34 дня, 5 часов и 20 минут безостановочного быстрого счета.

12. Число 45 можно разделить на четыре части так, что, отняв от первой части 2 и прибавив их ко второй части и помножив третью часть на 2 и разделив четвертую часть на 2, все части составят 40.

Первая часть	12	без двух	10
Вторая	8	да два	10
Третья	5	на два	10
Четвертая	20	на два	10
	<u>45</u>		<u>40</u>

13. Продавец купил 120 яблок по две штуки за копейку и затем еще 120 яблок, платя за три штуки копейку. Смешав все яблоки, желая только выручить свои деньги, он стал так и продавать каждые пять штук за две копейки. Был ли верен его расчет?

За первые 120 яблок он заплатил 60 к., да за вторые 40 к., итого — 1 р. Выручил же за 240 яблок, т.-е. за 48 пятков по 2 к. — 96 к. Следовательно, потерпел убытку 4 к.

14. У вас 13 товарищей, которым вы хотите раздать 12 яблок. Одному придется остаться без яблока; вы решили, которого следует лишить яблока, но не знаете, как бы сделать, чтобы ему было необходимо.

Поставьте всех в кружок и скажите, что вы предоставляете случаю решить, кому остаться без яблока. Начав с третьего человека, стоящего по левую руку от того, которому вы не желаете дать яблока, вы считаете до девяти; девятому вручаете яблоко и просите выйти из круга. Продолжая так считать, вы раздаете все ваши двенадцать яблок, а один, которому вы не меревались дать яблока, его не получит.

15. Составьте из цифр 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9 такие числа, чтобы чрез сложение получить ровно 100.

16. Какие четыре гири должно сделать, чтобы быть в состоянии этими четырьмя гирями взвешивать всякое число фунтов, от одного до сорока.

17. Если-б вам предложили соломинкою поднять бутылку, то таким предложением, я думаю, озадачили бы вас немало, а между тем, сделать это далеко не трудно. Выбрав цельную, нематую соломинку, возьмите бутылочку, надломите соломинку, просуньте ее углом в бутылку так, чтобы короткий конец уперся внутри в бутылку, и вы будете в состоянии поднять бутылку, держа только за длинный конец соломинки (фиг. 61).

18. Число 73 имеет странную особенность: если вы станете умножать его на три и последовательно на все множители трех, то получите:

$$73 \times 3 = 219$$

$$73 \times 6 = 438$$

$$73 \times 9 = 657$$

$$73 \times 12 = 876$$

$$73 \times 15 = 1095$$

$$73 \times 18 = 1314$$

$$73 \times 21 = 1533$$

$$73 \times 24 = 1752$$

$$73 \times 27 = 1971$$

Рассматривая все произведения в том порядке, как они получились, мы видим, что в единицах соблюден такой порядок: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 и 1. Рассматривая же одновременно десятки и сотни, мы получим обратно: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 и даже 10.

19. Вы можете очень просто отгадать число очков на двух косточках, не смотря на них.

Попросите кинувшего косточки удвоить число очков одной из косточек, прибавить к этому 5, сумму эту помножить на 5 и к полученному произведению прибавить число очков другой косточки.

Узнав результат такого исчисления, вычтите из него 25, и тогда в полученном числе вы будете иметь две цифры, из которых одна будет означать число очков на одной косточке, а другая — на другой.

Предположим, что выкинуто 2 и 3; удвоив 2, получим 4, прибавив 5 = 9, помножив 9 на 5 = 45, прибавим 3, число очков другой косточки, получим $45 + 3 = 48$, и, наконец, вычтем из 48 — 25 = 23. В этом числе две цифры 2 и 3, которые показывают число очков на косточках.

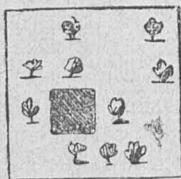
20. Некто имел квадратный фруктовый сад, с десятью деревьями, с домом между ними, как видно на фигуре 57, и захотел этот сад разделить между своими пятью сыновьям так, чтобы все получили совершенно одинаковые равные части земли и чтобы у каждого было по два дерева. Как разделить ему свой сад?

21. Вырежьте из тонкой дощечки сердце и сделайте в этой дощечке шесть небольших отверстий, как показано на фиг. 58.

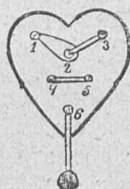
Взяв тонкий шелковый шнурок раз в восемь длиннее сердца, сложите его два конца и врежьте их в деревянный шарик. Петлю этого шнурка проденьте через отверстие 6 с лицевой стороны, чрез 2 с левой стороны, затем чрез 3, 5, 4, 1 и, на-

конец, с лицевой стороны опять чрез 2, с левой стороны чрез 6 и чрез петлю пропустите шарик; затем остается только протянуть петлю обратно чрез 6-е и 2-е отверстия. Не многие из ваших товарищей догадаются, как снять шнурок, не разрезывая его.

22. Вот еще задача подобного же рода. На фигуре 59 *A* изображает игральную карту, от которой отрезана узкая полоска *bb*, но отрезана не совсем, а так, что концы этой полоски остаются неотделенными от карты, *d* — кусок трубки,



Фиг. 57.



Фиг. 58.



Фиг. 59.

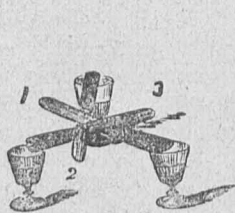
который висит на полоске карты *cc*, удерживаемый широкими четырехугольными концами *ee*. Задача состоит в том, чтобы снять трубку, ничего не испортив. Ясно, что трубка была надета на полоску карты, а следовательно, и может быть снята. Фигура 59 покажет нам, как надеть трубку, а, следовательно, и как снять. Слегка, так, чтобы не сломать карты, согните карту *A* пополам; тогда полоска *bb* также согнется и отделится книзу; эту полоску



Фиг. 60.



Фиг. 61.



Фиг. 62.

проденьте чрез трубку так, чтобы она петлю *f* вышла из другого конца трубки. Чрез петлю *f* проденьте полоску *ee* до половины, затем остается только вдвинуть обратно в трубку петлю *f* вместе с согнутою полоскою *ee*, выпрямить карту *A*, и получим то, что представлено на фигуре 60.

23. Из трех ножей и трех рюмок можно составить довольно прочный мостик. Поставьте три рюмки треугольником в равном

друг от друга расстояний (на длину столового ножа). На рюмки положите три ножа так, чтобы ножи были положены на рюмки все своими ручками; нож 1 опирается на 2, а 2—на 3, который, в свою очередь, опирается на нож 1 (фиг. 62).

Если переплетете так ножи, то получите мостик, который может выдержать довольно большую тяжесть.

24. Если вы закупорите бутылку пробкою, воткнете в эту пробку булавку и попробуете на головке этой булавки уставить другую пробку, то найдете, что сделать это не легко. Если же вы в эту вторую пробку воткнете с двух сторон по вилке, то пробка будет не только прочно стоять на головке булавки, но ее можно будет раскачивать, и то она не упадет.

25. Многие умеют поддерживать равновесие палки, поставленной на конец пальца, и действительно, сделать это не трудно; нужно только внимательно следить за верхним концом палки и при наклоне палки подвинуть и палец в ту же сторону, тогда палка примет опять вертикальное положение. На ноге балансировать палку уже гораздо труднее, потому что нога нас не так хорошо слушается, как рука. На голове же еще труднее удержать палку в равновесии, так как здесь вы не видите ее наклона, а можете только чувствовать его, но если будете практиковаться, то можете достигнуть даже возможности балансировать палку не только на голове, но одновременно и на ноге.

26. Чтобы поставить куриное яйцо на носок, не надламывая скорлупы, достаточно взболтать яйцо настолько, чтобы желток смешался с белком, и затем подержать несколько минут яйцо носком книзу. Желток, будучи значительно тяжелее белка, осядет книзу и даст вам возможность довольно легко поставить ваше яйцо на носок.

Собирание растений и составление гербария.

Для того, чтобы покороче ознакомиться с различными растениями, полезно собрать по образцу всех тех, которые находятся в той местности, где вы живете.

Рассмотрев внимательно собранное растение, вы можете определить, к какому классу оно относится, как оно называется и для чего служит. Целое же собрание растений, уложенных по классам, называется гербарием.

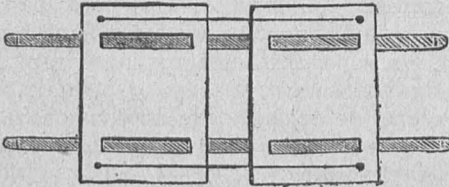
Для того, чтобы удобнее было собирать растения, приготовьте себе папку.

Очень простую и удобную папку можете сделать так: отрезав два совершенно одинаковых куска картона, величиною не-

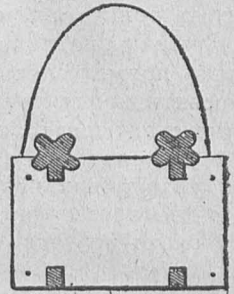
много побольше сложенного пополам листа протечной бумаги, обклейте этот картон с одной стороны цветною бумагою, а с другой — белую и положите под книги для просушки.

На следующее утро, когда ваш картон совершенно просохнет, наметьте карандашом места для прорезов. В каждом картоне, как мы видим из фиг. 63, должно быть четыре прореза для тесьмы. Не делайте этих прорезов слишком близко к краю картона, иначе он очень скоро оборвется. Для того, чтобы было красивее, симметричнее, прорезы делайте в равных расстояниях от края картона и прорезайте по линейке острым ножом.

Через сделанные прорезы надо вдеть две тесьмы, для чего положите на столе оба куска картона рядом так, как показано на фиг. 63, белую бумагою вверх. Проденьте конец тесьмы в



Фиг. 63.



Фиг. 64.

верхний левый прорез снизу, затем в следующий верхний прорез сверху, потом в другой картон тем же порядком и протяните тесьму так, чтобы с обеих сторон остались равные концы для завязок, каждый длиною вершка в три. Точно так же проденьте и чрез нижние прорезы другую тесьму.

Теперь папка у нас готова, только, чтобы не носить ее в руке, мы можем продеть шнурок, как видно из фигуры 64. Этот шнурок перекинем себе на плечи и можем идти собирать растения. Но не должно забыть положить в нашу папку несколько пачек протечной бумаги, а также захватить с собою острый нож.

Найдя растение, которое хотим сохранить, должно, по возможности, сорвать все его части так, чтобы был и корень, и стебель с листьями, и цветок, а если есть плоды, то и их необходимо захватить с собою.

Сорвав растение, раскройте вашу папку, разложите аккуратно растение на протечной бумаге, позаботясь при этом,

чтобы все части растения были ясно видны, закройте листом протечной бумаги, немного нажмите на него рукою и закройте папку.

Раскладывая части растения, иногда не мало затруднения представляют или толстое корневище, или толстый плод. Для большего удобства можно эти части разрезать пополам вдоль и класть в папку обе половинки, одну—разрезанною частью книзу, другую — сверху.

Придя домой, можете положить на папку какую-нибудь тяжесть и дать собранным растениям просохнуть. Время, потребное для просушки растений, чрезвычайно различно, но особенно долго не просыхают толстые, мясистые, сочные растения.

Когда растение достаточно просохло, его можно переложить на другой лист, прикрепляя в разных частях тонкими полосками бумаги, концы которых приклейте или крахмалом или губным клеем. Под растением надобно надписать его название, когда и где оно найдено, а также можно обозначить некоторые подробности, касающиеся этого растения.

Все приготовленные листы с растениями уложите в особенную папку, на которой обозначьте год, а также приложите список всех растений, находящихся в папке.

Отпечатывание листьев.

При гербарииуме можно приложить альбом с отпечатанными листьями.

Для отпечатывания листьев необходимо иметь: голландской сажи, вареного масла, кусок картона, протечную бумагу и бутылочную пробку.

Сорвав лист, насыпьте немного сажи на картон; на сажу налейте несколько капель вареного масла и разотрите их хорошенько пробкою по картону. Когда краска будет растерта настолько, что больше не прилипнет к пробке, наложите на краску лист сеточкою книзу, прикройте его протечною бумагою и слегка нажмите. Снимите лист с картона и наложите зачерченною стороною на кусок обыкновенной писчей бумаги и, накрыв протечною, слегка нажмите.

Сняв лист с бумаги, вы увидите на ней отпечаток. Если в отпечатке заметно масло, то, значит, его было положено слишком много в краску.

С каждого листа следует сделать несколько отпечатков и лучший вклеить в альбом, написав под ним название того дерева, с которого лист был сорван.

Скелеты из листьев.

Вместо того, чтобы отпечатывать форму и нервы листа, можно сделать альбом из скелетов листьев, хотя это будет несколько труднее и мешкотнее.

Для того, чтобы получить скелет листа, необходимо отделить от него всю мякоть. Это можно сделать различными способами, смотря по свойству листа.

Если лист нежен, то достаточно бывает положить его на три-четыре дня в воду и затем осторожно ножичком снять с него отмокшую кожицу, вместе с которою отделится и мякоть. Затем облить полученный скелет листа водою и окончательно очистить его от мякоти.

Если по прошествии четырех дней кожица сходит не легко, то можно прибавить в воду немного поташу, и продержат лист в этом растворе еще два дня. Затем его нужно хорошенько обмыть водою.

Некоторые листья и в растворе поташа не отделяют своей мякоти, а требуют небольшой прибавки к воде соляной кислоты. Кислоты следует прибавлять только в крайнем случае и только несколько капель, так как она разрушительно действует не только на мякоть, но и на самые нервы листа. Скелет листа, пролежавшего в соляном растворе, необходимо промыть в нескольких водах.

Очистив осторожно лист от кожицы и всей мякоти, должно положить нервную сеть листа осторожно между протечной бумагою и слегка нажать, чтобы высушить скелет от воды. Затем выложите все приготовленные вами скелеты листьев на солнце или в теплое место на день. Теперь остается только осторожно покрыть скелет белым спиртовым лаком, прикрепить его в альбом и надписать, из какого листа сделан скелет.

Ловля насекомых и составление коллекций.

Для этой работы вам необходимо приготовить себе:

1. Сетку для ловли насекомых летающих.
2. Сачок для ловли водяных насекомых.
3. Коробки.
4. Банки.
5. Булавки.
6. Расправку.
7. Ящички.

Для того, чтобы сделать сетку, достаньте палку, приблизительно такой длины и толщины, как палка у половой щетки; впрочем, лучше сделать ее немного потоньше. Один конец этой палки заострите и сделайте в нем с обеих сторон по такому желобку, чтобы обыкновенный карандаш укладывался в нем (фиг. 65 и 66).

Из средней толщины проволоки, длиною немного более аршина, выгните совершенно круглое кольцо, причем концы перевей те раза два и оставьте каждый ровно такой длины, как сделанное в конце палки углубление (фиг. 67). Эти концы вдвиньте в сделанные в



Фиг. 65.



Фиг. 66.



Фиг. 67.

палке углубления и насадите кольцо хорошенько, так, чтобы перевитая его часть как-раз упиралась в самый конец палки. Затем тонкою проволокою или бичевою аккуратно обмотайте конец палки вместе с концами проволоки так, чтобы кольцо было совершенно прочно утверждено к палке.

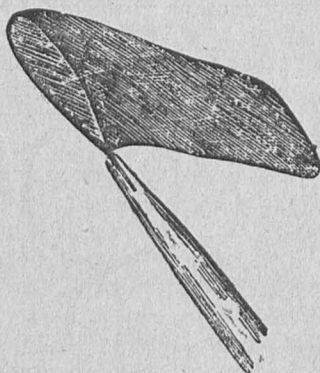
Купив около трех четвертей аршина кисеи, сшейте из нее мешок, который бы имел около аршина в окружности. Завернув края этого мешка вокруг проволочного кольца, пришейте его. Кисею для мешка можно употреблять или белую, или зеленую (фиг. 68).

Сачок для ловли водяных насекомых делается совершенно так же, как сетка, с тою разницею, что вместо кисеи употребляют канву. Перед тем, как сшивать мешок для сачка, нужно подрубить канву, иначе она будет обрываться.

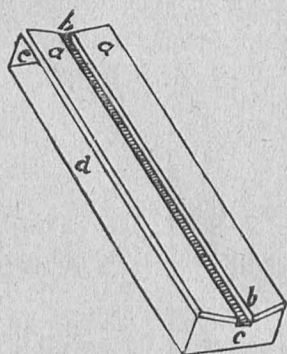
Коробки и банки, в которые думают сажать пойманных насекомых, можно употреблять, какие пожелаете. В настоящее время готовят для этого очень хорошенькие железные цилиндрические коробки, которые носят на шнурке через плечо так, что руки остаются свободными.

Булавки для накалывания насекомых приготавливаются особенные; они тоньше обыкновенных и бывают различной длины.

Хорошая расправка необходима при собирании коллекций насекомых. Сделайте себе расправку (фиг. 69) так: приготовьте две гладко выструганных дощечки (*a, a*) мягкого дерева, липового, например, совершенно одинаковых размеров, длиною около фута, шириною дюйма в три. Эти две дощечки прикрепите на концах к двум подставкам (*e, e*); между дощечками оставьте не-



Фиг. 68.



Фиг. 69.

большое расстояние *b*, в котором могло бы свободно лечь брюшко бабочки. Снизу этого отверстия приклейте во всю его длину тоненькую пробочную пластинку, образующую его дно. Дощечки должны быть немного наклонны к промежуточному отверстию, как это сделано на нашем рисунке: при таком устройстве крылья расправленных бабочек не опускаются ниже горизонтального положения, как это бывает при употреблении расправок с горизонтально лежащими дощечками. Для большей прочности и устойчивости хорошо скрепить подставки дощечкой *d*.

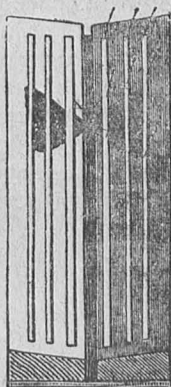
Ящики для коллекций можете себе сделать из дерева или из картона. В крышку ящика можно вставить белое стекло, чтобы вся коллекция была видна, не открывая ящика; но надо заметить, что от действия света насекомые, в особенности бабочки, портятся. Дно обклейте или сплошь подошвенною пробкою, или полосками, или, наконец, отдельными кусочками.

Заготовив все необходимое для ловли насекомых, мы можем приступить к нашей работе, захватив с собою: сетку или сачок, смотря по тому, каких насекомых намереваемся ловить — летающих или водных, — коробку или склянку, булавок и небольшую скляночку с серным эфиром.

Поймав бабочку, капните ей на головку эфиру, для умерщвления ее, и, славив слегка ей грудь пальцами, насадите ее на булавку и воткните булавку или в коробочку, или к себе на шапку. С бабочками надобно обращаться очень осторожно, так как у них очень легко отделяется пыль с крыльев, отчего бабочка потеряет свою свежесть.

Чтобы насекомое не долго мучилось, лучше отравлять булавки настоем табака. Для этого обварите кипятком немного курительного табаку, дайте ему настояться, обмокните в этот настой ваши булавки и дайте им просохнуть.

Придя домой, порежьте пойманных насекомых на расправки, при этом выправляя щупальцы, ножки и крылья и закрепляя их полосками бумаги, приколотыми к расправке булавками (фиг. 70). Когда насекомое вполне высохло, можете переместить его в ящик. В ящике насекомые должны быть размещены в порядке по отрядам. Для того, чтобы насекомые не портились, положите в ящик немного камфоры или повременам смазывайте его внутренние стенки бензином. При каждом ящике должен быть помещен список в нем находящихся насекомых с обозначением, когда и в какой местности каждое поймано.



Фиг. 70.

Вывод насекомых из личинок и куколок.

При составлении коллекции насекомых вы можете ознакомиться с формами насекомых, с местом их нахождения и, пожалуй, определив их названия, можете прочесть в книгах о жизни этих насекомых, но гораздо полезнее для вас будет самим проследить за превращением личинки в куколку и насекомое, проследить за их жизнью, познакомиться с их потребностями.

Для этой работы вам нужны: сачок, большой нож, коробки, банки и ящики.

О сачке и ноже говорить уже нечего, а о коробках необходимо заметить, что в них следует проткнуть мелкие отверстия для воздуха, а лучше верх крышки заменить куском кисеи.

Банки употреблять из белого стекла, а вместо крышек завязывать куском кисеи.

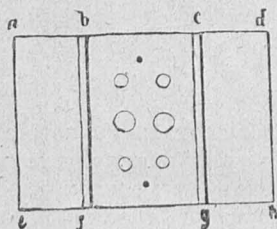
Ящик же для вывода насекомых можете приготовить совершенно особенный.

В деревянном ящике, длиною в аршин, а вышиною и шириною вершков двенадцати, крышку замените рамою с набитою на нее мелкою сеткою из медной проволоки.

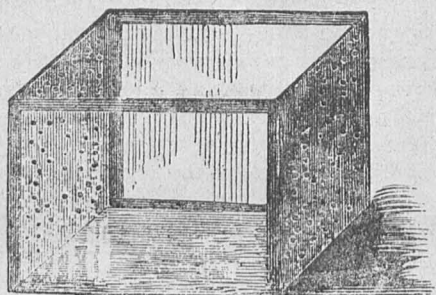
Внутри, с обоих концов ящика, отделите места для земли перегородками *gf* и *cb* (фиг. 71), вышиною вершка в четыре. Эти места засыпьте землею, песком и уложите сверху мхом.

Закажите из белого железа или жести ящик для воды, величиною в среднее пространство *gfcb*, а вышиною с вершок.

Над этим ящиком в перегородках *gf* и *cb* укрепите доску, в которой коловоротом поверните несколько, разных размеров, круглых отверстий. В эти отверстия вставляются ветки дерев.



Фиг. 71.



Фиг. 72.

В передней и задней дверцах ящика вставляют стекла, чтобы можно было легко наблюдать за тем, что происходит в ящике.

Если вам затруднительно устроить такой ящик, то можете сделать гораздо простейший.

Склейте большую коробку из толстого картона; впереди и сзади коробки вырежьте два отверстия, которые заложите стеклами, а верх крышки замените куском кисеи (фиг. 72). На дно коробки насыпьте слой земли, а затем песку, который местами прикройте мхом. В углу коробки можете поставить баночку с водою для веточек с личинками и куколками.

Найдя личинку или куколку, должно сорвать ту веточку, на которой вы ее нашли, и вместе с веточкою перенести в коробке домой.

Веточку воткните или в одно из отверстий доски *bcgf* (фиг. 71), или в баночку с водою, чтобы веточка не так быстро засохла. Вообще, надо заботиться, чтобы насекомое всегда имело достаточно свежей пищи, а потому по утрам срывайте веточку того же растения и втыкайте в соседнюю дырочку, тогда насекомое переберется на свежие листья, а прежнюю ветку можно выбросить.

Выведя бабочку, вы можете ее умертвить, наколоть на булавку и присоединить к своей коллекции. О всех замеченных превращениях в насекомых, а также о его пище, следует вести записи.

Модель фонтана.

Чтобы устроить небольшой фонтан, приготовьте доску в полдюйма толщины, вершков в 12 ширины и в аршин длины. К этой доске прибейте деревянные края вершка в полтора вышины так, чтобы у вас образовался плоский опрокинутый ящик, разрез которого *abcd* представлен на фиг. 73.

Посредине верхней доски просверлите два отверстия, в расстоянии одно от другого на поларшина.

Достаньте два, средней величины, цветочные горшка и один поддонник. В середине последнего осторожно просверлите небольшое круглое отверстие.

Один из горшков опрокиньте, а другой поставьте на него так, чтобы они сходились днами и отверстие одного приходилось против отверстия другого. Для большей прочности лучше склеить оба горшка слоем портландского цемента, а за неимением его — полоскою твердой бумаги.

Затем возьмите стеклянную трубку, длиною вершков в четырнадцать, и на спиртовой лампе согните ее в двух местах. Одно колено должно отстоять от конца трубки на четыре с половиною вершка, а другое от другого конца — на полтора вершка. Вместо стеклянной трубки можно заказать такую же из жести или купить тонкую гуттаперчевую.

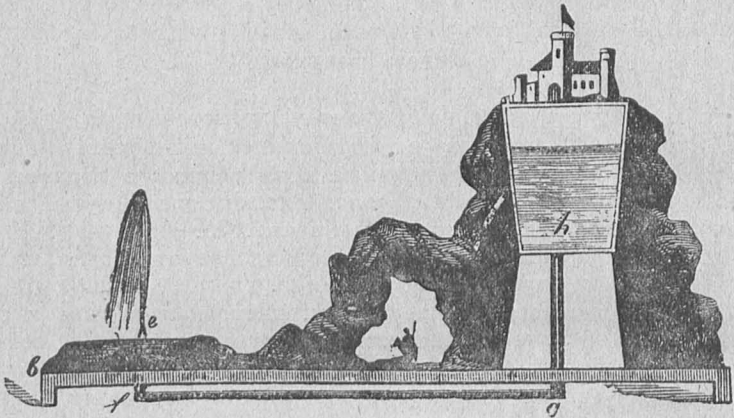
Согнутую трубку *efgh* проденьте снизу доски в сделанные отверстия так, чтобы короткий конец *ef* выдавался из отверстия в поддоннике, а длинный *gh*, пройдя чрез оба дна горшков, несколько выдавался в верхний.

Чтобы трубка плотнее сидела в отверстиях, лучше заткнуть их пробками, чрез которые и пропустить трубку, после чего не мешает вокруг трубки смазать цементом или оконною замазкою, или залепить сургучом, чтобы вода не могла просочиться.

Если наполнить верхний горшок водою, заткнуть на время нижний конец трубки, а затем открыть, то вода станет бить из него фонтаном.

Так как поддонник не может содержать всей воды, заключающейся в горшке, то надо дать ей сток, для чего просверлите сквозь поддонник и доску дыру, вставьте в нее трубочку, под которую подставьте какой-нибудь плоский сосуд.

Так мы устроили фонтан, но фонтан этот не отличается красотою, а потому, убедившись в том, что все у нас сделано правильно, и фонтан действует хорошо, займемся его внешнею отделкою.



Фиг. 73.

Чтобы скрыть наши цветочные горшки, обложите их до краев верхнего известковым ноздреватым камнем так, как бы образовалась хорошенькая горка.

Камень лучше брать мелкий и скреплять куски тем же портландским цементом; тогда можно дать горке какой пожелаете вид.

У подножия горы можете сделать из кусков того же камня проходной грот или пещеру.

Очень красивые модели пещер можно устраивать из пробки, дерева, древесной коры, крахмального теста или углей.

Для пробочной модели пещеры сначала сделайте остов из связанных лучин так, чтобы составила решетчатая модель пещеры. Затем пополните пустоты, а также покройте лучины кусочками бутылочных пробок, прикрепляя их клеем. Разнообразные выступы вырезаются из кусков пробки и прикре-

пляются клеем. При этом углубления обыкновенно выжигают нагретым железом или вырезают остроконечным ножом. Местами пробка покрывается клеем и обсыпается мелким песком, битым кирпичом и стеклом, а также мелким мхом.

Сталактиты можно изобразить кусочками дерева, обмакивая их в жидкий столярный клей, обсыпая битым стеклом, кирпичом и песком и прикрепляя к внутренним сторонам пещеры.

Из угля модели пещер делаются точно так же, как из пробки, с той только разницею, что уголь, после того, как дали ему надлежащую форму, покрывается кусочками коричневой папиросной бумаги, размоченной в жидком столярном клее, а песком, битым стеклом и кирпичом обсыпается тогда, когда бумага почти-что высохла. Уголь режется очень легко, а потому не трудно придать ему какую пожелаете форму. Пещера же, обсыпанная битым стеклом, в особенности при вечернем свете, имеет очень хороший вид.

Если желают сделать модель пещеры из дерева, то вырезают и выпиливают ее сначала грубо, а затем уже прикрепляют клеем различные мелкие части. При этом можно значительно облегчить себе труд и сделать модель красивее, выжигая многие места вместо того, чтобы вырезать их. Деревянные модели пещер украшают, подобно другим, мхом, битым стеклом, песком и т. п. Кроме того, местами эти модели следует подкрашивать масляными, клеевыми или водяными красками.

Если у вас нет ноздреватого камня, то вы можете и всю гору сделать так же, как и пещеру.

Поддонник, изображающий у вас фонтанный бассейн, можно убрать мелкими раковинами или камешками и мхом, прикрепляя их цементом, оконною замазкою или сургучом.

Трава изображается приклеенными кусочками зеленого сукна или мелким мхом, а дорожки вымазываются клеем и посыпаются песком или истолченным кирпичом.

Стволы и ветви дерев приготовьте из тонкой проволоки, связывая ее нитками или шелком и тщательно покрывая проволоку коричневою бумагою, размоченною в клею. Затем местами приклейте к ветвям кусочки мха.

Верхний горшок закройте круглым куском толстого картона или дощечки, который уберите покрасивее, приклеив к нему модель дома или замка, сделанную из пробки, или из лучин, или из папки и окрашенную, как следует.

Если вы аккуратно выполните все вышесказанное, то непременно получите очень хорошенькую модель фонтана.

Сделав модель фонтана, вам будет не трудно сделать какую-нибудь другую модель дома с садом или даже целой деревни,

только при этом очень важно, чтобы все части модели были в одинаковое число раз меньше настоящей своей величины.

Для изображения реки, пруда или озера отлично может служить кусок зеркала.

Дома очень хорошо можно готовить из гладких лучин, надрезая их в местах изгиба, склеивая столярным клеем и затем раскрашивая, как следует. Деревенские же избы можно делать из дамской папки, обклеивая ее пополам расколотыми круглыми спичками, для изображения бревен.

Камни отлично изображаются кусками красной древесной коры, а деревья готовятся так, как было объяснено выше, только, наклеив мох, лучше развести в чистом столярном клее немного зеленой краски и опустить в нее мох, от чего дерево примет более натуральный цвет, а мох делается крепче.

Для моделей архитектурных и скульптурных не мешает знать несколько составов, которые хорошо формируются, как, например, крахмальный или бумажный составы.

Крахмальный состав можете приготовить следующим образом: распустите несколько гуммитрагактента в воде; когда он весь распустится, смешайте его с просеянным крахмалом так, чтобы образовалось тесто, к которому прибавьте немного самого мелкого сахара.

Для бумажного состава кладут измельченную бумагу в сосуд с водою, которую кипятят, постоянно помешивая до тех пор, пока не образуется тесто. Затем прибавляют в равном по весу количестве просеянного мела и хорошего столярного клея.

Можно приготовить бумажный состав иначе, а именно—взять приблизительно в равных частях распущенную в воде бумагу, крахмалу, клею и достаточное количество гипсу, чтобы составилось тесто. Состав этот должно употреблять сейчас же в дело, не давая ему высохнуть. Он очень хорош для изображений архитектурных украшений, статуэток и т. п., будучи легок и хорошо принимая полировку, но он непрочен и боится сырости.

При изготовлении какой-либо модели составы эти могут служить большим пособием, потому что многое, что трудно бывает вырезать, легко слепить и еще легче формировать форму.

Как сделать гигрометр.

Если мы станем нагревать воду, то через несколько времени по краям сосуда появятся пузырьки, которые лопаются и выпускают из себя пар. Вода начнет двигаться и отделять от себя все более и более пара; мы говорим тогда: вода закипела. Если

оставить ее кипеть, то через известное время вода вся выкипит, т.-е. превратится в пар, а этот пар рассеется по воздуху.

Точно так же, если мы прольем воду на пол, пол через несколько времени высохнет, вода испарится, т.-е. превратится пар и соединится с воздухом.

Вечером, после жаркого дня, мы можем видеть, как пары поднимаются с поверхности реки, и эти пары соединяются с воздухом.

В воздухе есть всегда водяные пары. Чтобы убедиться, что и в воздухе нашей комнаты есть водяные пары, стоит только внести холодный стакан, и мы можем сейчас же заметить, что стенки его потускнеют, сделаются мокрыми, вследствие осевших на него водяных паров из воздуха.

В различное время количество водяных паров в воздухе бывает различно. Из этих-то паров образуется туман, роса, дождь, снег и град.

Если в воздухе много паров, говорят: воздух влажен, мало — так сух. Чтобы узнать, влажен ли воздух или сух, придумали особенные приборы, которые называются гигрометрами.

Замечено, что чисто-шелковый шнурок, а также веревка льняная или пеньковая в сыром месте укорачиваются, а в сухом удлиняются. Дерево же, китовый ус, скрипичная кишечная струна от сырости разбухают, а волос в сухом месте укорачивается, в сыром — удлиняется. Шелковый шнур так сильно укорачивается от сырости, что если прикрепить один конец шнура к потолку, а другой привязать к какой-нибудь тяжести, лежащей на полу, при этом, натянувши шнур, то стоит только его смочить, — и через несколько времени шнур укоротится, а тяжесть приподнимется с пола.

Зная такое свойство шелкового шнура, можно себе устроить гигрометр очень просто. Нужно только достать шнур из чистого шелка или льняную бичевку, блок, железную стрелку, гвоздь и небольшую дощечку. Шнур лучше сплетите вдвойне. Один из его концов привяжите к гвоздю *A*, вбитому в стену.

На другом конце, на равной высоте с гвоздем, укрепите блок *B* (фиг. 74), через который пропустите шнур.

К концу этого шнура привяжите стрелку *НО*, которую можете заказать слесарю.

Против же конца стрелки приделайте к стене дощечку с равномерными делениями.

Если воздух сух, то шнур удлинится и стрелка опустится. Если же ваша стрелка поднялась, то значит, что в воздухе стало больше водяных паров.

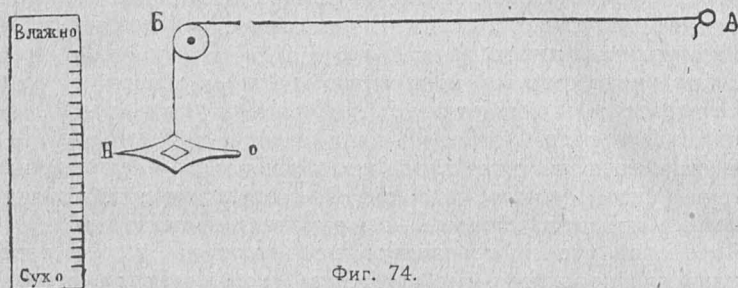
Но так как шнур должен быть довольно длинный, для того, чтобы стрелка заметнее двигалась вверх или вниз, то вместо

одного блока можно пропустить шнур чрез несколько блоков, расположенных так, как показано на фиг. 75.

Еще лучше гигрометр можно сделать из кишеинной скрипичной струны, которая, как мы уже сказали, разбухает и раскручивается от сырости и уменьшается и скручивается в сухом месте.

Вырежем из толстой папки кольцо, которое имело бы около фута в поперечнике. С обеих сторон обклеим это кольцо белой бумагою и положим его под какую-нибудь тяжесть сохнуть.

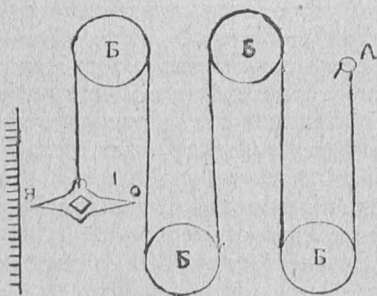
Между тем, выстругаем две деревянные планки, одну длиною



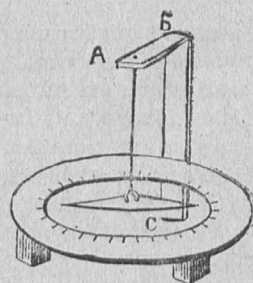
Фиг. 74.

в фут, другую немного более полуфута, и соединим эти планки под прямым углом (см. фиг. 76).

На приготовленном кольце сделаем аккуратно деления. Делить можно на столько равных частей, на сколько пожелаете.



Фиг. 75.



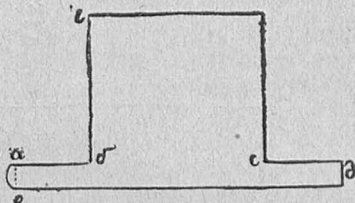
Фиг. 76.

К нижней стороне кольца приклеим две деревянные ножки, длиною в дюйм, а с третьей стороны круг прикрепим к длинной планке, но так, чтобы короткий конец приходился почти над серединою кольца.

Привязав стрелку (железную, деревянную или из папки) к скрипичной струне, укрепим другой конец струны к планке как-раз над серединою кольца и так, чтобы концы стрелки приходились в уровень с делениями. Если при этом один конец



Фиг. 77.



Фиг. 78.

стрелки будет лежать выше другого, то стоит только наклеить на него небольшой кусочек воска или сургуча, и стрелка выровняется.

Ясно, что струна, разворачиваясь от сырости, будет вращать стрелку, а деления, сделанные на кольце, покажут нам, на сколько струна развернулась или скрутилась, и потому мы будем в состоянии судить, влажен или сух воздух.

На том же самом свойстве струны можно устроить гигрометр еще простейшего вида.

Сколотите из четырех дощечек рамку, вышиною около фута, а шириною и длиною дюйма в два (фиг. 77).

В одной из боковых сторон этой рамки вырежьте круглое отверстие, около полудюйма в поперечнике.

Небольшой деревянный шарик раскрасьте так, чтобы одна его половина была черная, а другая — белая, и где-нибудь на линии, отделяющей белую половину от черной, просверлите дырочку, в которую вдените и укрепите колышком струну.

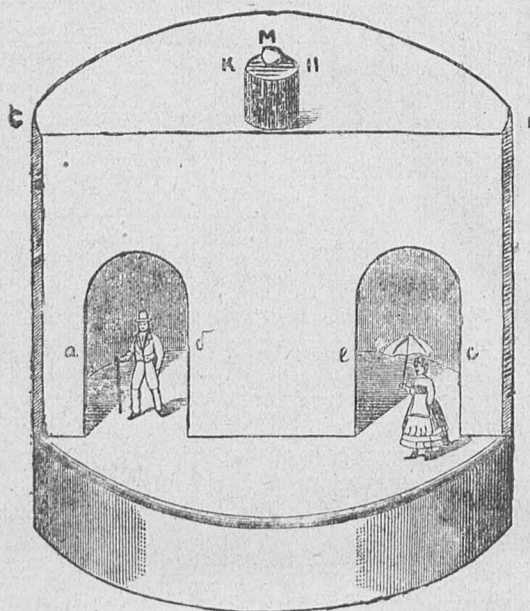
Другой конец этой струны вделайте в верхнюю сторону рамки так, чтобы шарик приходился как-раз против вырезанного круглого отверстия.

Прикреплять струну следует в совершенно сухом месте и притом так, чтобы белая сторона шарика была видна через отверстие.

Если мы поставим наш гигрометр в сырое место, то сырость станет раскручивать струну, и шарик обратится к отверстию своею черною стороною. Следовательно, мы можем судить о влажности воздуха по тому, какая сторона шарика видна в круглое отверстие нашего гигрометра: черная — значит воздух влажен, белая — сух.

Наконец, я расскажу вам, как можно сделать еще иначе гигрометр, основываясь опять-таки на том же свойстве струны.

На фиг. 79 представлен такой гигрометр в перспективе, а на фиг. 80 он же в разрезе.



Фиг. 79.

Для того, чтобы сделать такой гигрометр, вырежьте из папки в увеличенном виде фигуру, показанную на фиг. 78, так, чтобы линия *ао* имела дюйм, линия *аб* и *сд* — по четыре дюйма, линия *бе* — девять и, наконец, линия *бв* — восемь дюймов.

Язычок, оставленный у *ао*, приклейте к *д*. При этом папку нужно выгнуть так, чтобы она получила совершенно круглый вид.

Верхнее полукруглое отверстие *сол* (фиг. 79) заклейте куском папки, в середине которой сделайте круглое отверстие дюйма в полтора в поперечнике.

Над этим отверстием приклейте небольшую круглую коробочку *КН*. В боках этой коробочки сделайте побольше мелких отверстий, чтобы воздух мог свободно проходить внутрь гигрометра.

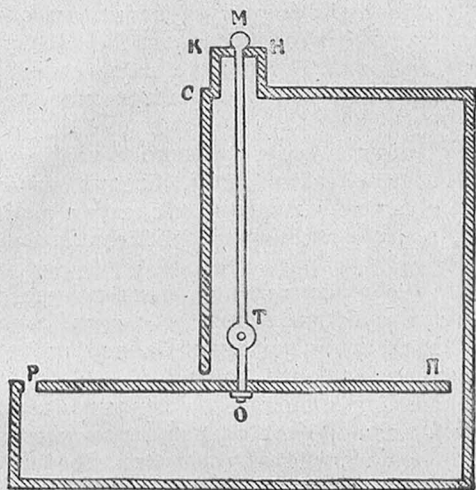
Через среднее отверстие верхней коробочки проденьте струну, а чтобы она держалась на своем месте, прикрепите к верхнему ее концу шарик *М*.

Из папки вырежьте круг *РП* (фиг. 80), который мог бы свободно вращаться внутри большой коробки. Поперечник его будет около пяти дюймов.

К середине этого круга приделайте ручку *ТО* (фиг. 80), к которой и привяжите свободный конец струны.

Затем спереди гигрометр заклейте папкою, в которой вырежьте предварительно две двери *аб* и *ес* (фиг. 79).

Слепив из мягкого хлеба две фигуры: одну, изображающую женщину с дождевым зонтиком, а другую — мужчину с палкою,



Фиг. 80.

приклейте их к вращающемуся кругу. Если вы не мастер лепить фигуры, то можете нарисовать их на тонком картоне и аккуратно вырезать.

Когда вы будете укреплять фигуры, поставьте гигрометр в сухое место и наклейте фигуру мужчины немного впереди двери, а фигуру женщины — внутри гигрометра.

Если внесем такой гигрометр в сырое место, то струна, раскручиваясь, повернет круг *РП* (фиг. 80), а с ним вместе и фигуры изменят свое положение: женщина с дождевым зонтиком выйдет наружу, а мужчина, испугавшись сырости, спрячется внутрь.

О купании и плавании.

Купаться, без сомнения, очень здорово для человека, уже не говоря о необходимости обмывать летом, как можно чаще, тело от пыли, но и самое движение в воде незаменимо никакою гимнастикой. Разумеется, и при купании нужно принимать некоторые предосторожности.

Никогда не купайтесь при полном желудке, а дайте время совершиться пищеварению, а потому купаться не следует ранее, как через три или четыре часа после еды.

Придя к месту купанья, отдохните и простыньте. Никогда не следует входить в воду, если под мышками еще влажно от пота.

Перед тем, как войти в воду, смочите голову, шею и плечи, иначе прохладная вода, охватив ноги, бросит кровь к голове. По той же причине, во время купанья следует повременам окунаться с головою, в особенности это необходимо, если купаетесь на солнце.

Не оставайтесь в воде до тех пор, пока почувствуете дрожь. В первый раз довольствуйтесь тремя минутами, а затем можете ежедневно увеличивать время купанья. Однако, при самой теплой воде, не следует купаться более получаса.

Как бы вы хорошо ни плавали, не заплывайте слишком далеко, в особенности, если купаетесь один, так как от излишнего утомления мускулов могут случиться судороги. Вообще, совершенно незачем итти в глубину: если вода достигает плеч, то можно плавать всякими способами, исключая стоймя. Большинство потонувших во время купанья покончили преждевременно свою жизнь именно потому, что заплывали слишком далеко. Опасно купаться также в таких местах, где в воде растет длинная трава, которая может легко опутать ноги; в таком случае не следует бросаться из стороны в сторону и опутывать себя, а, не теряя хладнокровия, спокойно поддерживая себя одною рукою на поверхности воды, другою распутайте свои ноги.

Купанье доставляет большое удовольствие человеку, но если он умеет плавать, то это удовольствие значительно увеличивается. До тех пор, пока человек не научился плавать, он по инстинкту боится воды. Всякий может попасть в глубокую воду, а потому каждый должен постараться выучиться плавать правильно, так, чтобы возможно меньше утомляться.

При изучении плавания, так и при всяком другом изучении, необходимо терпение. Разумеется, научиться плавать по этой

статейке невозможно, но, раз добившись того, что вы можете держаться на воде, вы легко можете выправить ваши движения, пользуясь тем, что сказано ниже.

Плаванию научается один скорее, другой дольше, что главным образом зависит от характера лица, а не от его физического развития. Я знал сильного, смелого, хорошего пловца, который, выйдя из воды, оказался хромым и ходил на костылях. Вспомним Байрона, который, несмотря на свою хромоту, был великолепный пловец и переплыл Константинопольский пролив. Важно раз убедиться, что держаться на воде очень легко, и не пугаться, если сначала немного воды зальется в рот или уши, а затем выучиться правильно плавать уже не трудно.

Все животные при плавании употребляют те же движения, как при ходьбе или беганьи, один только человек, плавая, двигает ногами и руками так, как ему на земле и двигаться невозможно. Эта-то разница в движениях, а также невольная боязнь при первом погружении в воду требуют, чтобы человек, прежде чем учиться плавать, привык несколько к воде. Рассказывают о случаях, когда люди при первом купании научились плавать, но ничто не подтверждает этих рассказов. Напротив того, можно встретить множество людей, купавшихся всю свою жизнь и никогда не научившихся плавать.

Пузыри пробковые и воздушные подушки.

Многие, не умеющие плавать, употребляют в пособие или пару надутых воздухом и связанных между собою бичевкою бычачьих пузырей, или пробковую подушку, подвязываемую подмышки.

Правда, пузыри поддерживают человека на воде и дают ему возможность спокойнее думать о правильности движений ног и рук; но мы замечали на практике, что все заученные движения на пузырях немедленно забываются, когда приходится плавать без них, и учение начинается сначала, так как уверенность в учащемся несколько не увеличилась, а потому считаем пузыри почти совершенно лишними; разве только они могут помочь учащемуся в том отношении, что он привыкнет лежать на воде, но для этого достаточно не более трех-пяти раз купания.

Как на пузыри, так и на подушки не следует очень полагаться и выплывать с ними на глубокое место, так как иногда, при более быстром движении, бичевка с пузырями может соскочить со своего места, и неумеющий плавать пойдет ко дну. Мне случилось самому видеть мальчика, у которого пузыри соскочили к ногам, он пошел головой книзу и обязан спасением только посторонней помощи.

Если уже непременно желаете иметь поддержку при ваших первых попытках плавать, то лучше всего попросите кого-нибудь слегка поддерживать вас сначала под грудью, а затем только под подбородком. Хорошо, если найдете для этого человека, умеющего плавать, который мог бы в то же время давать кое-какие советы и одобрял бы вас при попытках плавать без поддержки.

Плавание на груди.

В плавании трудно сделать только первый шаг—научиться держаться на воде. Для этого нужно раз только убедиться в том, что на воде держаться очень легко, и что, если вы и погрузитесь на секунду в воду, то, при малейшем движении, вода сама вас поднимет.

Чтобы убедиться в этом, попробуйте сделать следующую попытку, которая многих уже научила держаться на воде.

Взяв с собою свежее куриное яйцо, войдите в воду на глубину ваших плеч и обернитесь лицом к берегу; так как вы уверены, что везде в состоянии достать ногами дно, вам нечего бояться утонуть.

Бросьте перед собою, в нескольких шагах, в воду яйцо, которое станет медленно погружаться; вы же старайтесь лежа достать это яйцо. При этом вы увидите, что вам трудно погрузиться в воду, что она вас так и старается поднять на свою поверхность. Повторяя этот опыт несколько раз, вы, я думаю, скоро научитесь держаться на воде.

Описать те правила, которым должно следовать при движениях руками и ногами, плавая, очень трудно; гораздо легче показать их на деле.

Лучшим образцом пловца может служить лягушка. Вглядитесь, как она плавает, и старайтесь подражать ее движениям.

Спокойно лягте на воду, вытянув вперед руки и держа их ладонями вместе. Пальцы при плавании должны быть сомкнуты так, чтобы вода не проходила между ними, и притом сложены, со стороны ладони, несколько вогнуто, ложкообразно.

Как бы вы спокойно ни ложились на воду, все-таки, может быть, уйдете на секунду под ее поверхность, но, не обращая на это внимания, размахните с силою руками, держа их на одной высоте с телом. При начале взмаха следует повернуть руки так, чтобы они гнали воду ладонями.

Вообще, всегда ведите руки против воды ребром, а тело подталкивайте вперед взмахами рук, обращенными к воде всюю шириною ладони.

От взмаха тело подвинется вперед, что даст возможность согнуть под себя ноги. При этом тело должно быть по возможности в горизонтальном положении, так, чтобы, выпрямив с силою ноги, вы получили толчок более вперед, чем из воды. Руки при этом должны быть сложены ладонями вместе так, чтобы они концами пальцев разрезали воду.

Многие предполагают, что движением рук должно стараться поддерживать голову вне воды, а потому взмах должен быть направлен книзу, но мнение это совершенно неосновательно, так как от одного уже движения вперед голова будет держаться выше воды, а между тем, удар книзу уменьшает быстроту плавания.

Движение как руки, так и ног должно быть в воде на некоторой глубине, так, чтобы не производить всплеска, а плыть совершенно спокойно.

Многие начинающие плавать стараются, перед тем как плыть, втянуть в себя побольше воздуха, надуть щеки, сжать губы и, плавая, совершенно не дышать. Все это совершенно излишне; чем свободнее будете дышать, плавая, тем лучше.

Взмах производите не торопясь, правильно и с силою. Чем меньше суетится пловец, тем лучше он будет плыть.

Плавание на саженки.

Когда вы выучились совершенно правильно плавать на груди, тогда можете приступить к изучению других способов, хотя нет ни одного, который был бы удобнее уже вами выученного.

При плавании на саженки взмахивают не обеими руками сразу, а каждой порознь, причем делается полный крутой взмах.

Так, правая рука выносится сзади по воздуху и концами пальцев вперед опускается в воду.

Затем левая выносится точно таким же способом, а в это время правую с силою отбрасывают назад, гоня воду к ногам.

Ноги попеременно с силою вытягивают во всю длину.

Как вынимать руку из воды, так и опускать ее нужно без всякого всплеска, и хороший пловец обыкновенно очень грациозно взмахивает рукою по воздуху.

Плавание на саженки представляет хорошее, очень сильное упражнение. Но, с другой стороны, этот способ плавания чрезвычайно утомителен.

Плавание на боку.

Когда пловец устал, то может несколько оправиться, плавая на боку.

Лягте на правый бок и делая правой рукою взмахи во всю руку, попеременно с левою, которая доходит только до плеч, гоните воду с силою к ногам.

Ногами отталкивайтесь в то время, когда делаете взмах левою рукою.

Это плавание также довольно утомительное, но, как мы сказали выше, может облегчить пловца, дав ему новое положение в воде.

Плавание на спине.

Попробуйте лечь на спину, вытянув ноги прямо перед собою и закинув голову несколько назад так, чтобы затылок был весь в воде, а лицо смотрело прямо в небо. Руки можете сложить на груди или вытянуть назад. В таком положении вы можете пролежать на воде сколько времени пожелаете, в особенности, если приподнимите несколько свою грудь.

Научиться лежать на воде очень легко и полезно в том отношении, что если бы пришлось плыть далеко и понадобился отдых, то лучшего отдыха на воде и не придумать.

Такое положение на воде не требует никаких усилий со стороны пловца.

Если бы ноги стали спускаться, то, не обращая на это внимания, следует продолжать лежать вытянувшись, и вскоре ноги примут надлежащее положение. Чрезвычайно приятно в море, лежа на спине, качаться на волнах, или в реке отдать себя на волю течению.

Когда вы научились лежать на спине, то плыть вперед ногами или головою будет уже не трудно.

Чтобы плыть вперед ногами, оставайтесь вытянувшись во весь рост, а руками гребите, отталкивая воду к голове. Правда, так плыть можно только медленно, зато чрезвычайно спокойно.

Точно таким же способом можно действовать или одними ногами, сложив руки на груди и отталкиваясь то одною, то другою; или одними руками, вытянув ноги, закинуть руки позади головы и делать полный взмах руками к телу, гоня воду к ногам.

Если желаете плыть быстрее, то можете действовать попеременно, то взмахивая руками, то отталкиваясь обеими ногами вдруг. При этом нужно немного приподнять голову, иначе вода перельется вам через лицо.

Плавание стоймя.

Чтобы плыть стоймя, лягте на спину и опустите ноги. Голова должна быть несколько откинута назад.

Двигаться стоймя можно только очень медленно. Для этого ноги передвигайте так, как бы вы всходили на лестницу. Руками же гребите, отталкивая воду назад и отчасти к ногам.

Плавание стоймя удобно в том случае, если придется вдвоем с кем-нибудь спасать человека, лишившегося уже чувств. При этом придется действовать только ногами и одною рукою, так как другою вам нужно будет взять под руку спасаемого.

Ныряние.

Чтобы научиться хорошо нырять, приучайтесь долго сдерживать дыхание, а также открывать в воде глаза.

Налив в чашку побольше воды и набрав в себя воздуха, опустите лицо в воду и откройте при этом глаза. С каждой такой попыткой старайтесь держаться в воде все дольше и дольше.

Некоторые удостоверяют, что в воде, вследствие ее давления, открыть глаза невозможно, но стоит только попытаться, чтобы убедиться в том, что ничего не может быть легче, как открывать и закрывать глаза в воде. В первый раз, открыв глаза в воде, вы почувствуете желание моргать, но ваши глаза скоро привыкнут к воде, и вы будете в состоянии, на довольно большой глубине, различать самые мелкие вещи, лежащие на дне.

Желая нырнуть в воду, опасайтесь удариться грудью, потому что можно сильно ушибиться.

Для того, чтобы нырнуть без ушиба и всплеска глубоко под воду, встаньте на берегу или на краю лодки, вытяните руки над головою, сложив их ладонями. Затем, согнувшись, оттолкнитесь с силою, все время держа руки впереди, нырните в воду головою книзу. Таким способом вы уйдете быстро и глубоко в воду.

Желая плыть в воде, действуйте так, как бы плавали на груди, только при конце каждого взмаха обращайтесь ладони рук кверху, чтоб препятствовать телу всплыть на поверхность. Так, под водою можно проплыть большое пространство.

Если пожелаете подняться на поверхность, то стоит только взмахнуть руками, ладонями книзу, и тем дать толчок телу кверху.

Перед тем, как броситься в воду, в особенности с высокого места, уверьтесь, что глубина воды достаточна; иначе вы можете сильно ушибиться о дно.

Не ныряйте также поблизости барок, плотов и т. п., так как, находясь в воде, вы можете незаметно подплыть под барку, и тогда выплыть будет не легко.

О плавании в платье.

Когда вы научились плавать разными способами, то этим не довольствуйтесь, а непременно по временам пробуйте плавать в полной одежде.

Хотя одежда не особенно затрудняет пловца, но, тем не менее, необходима привычка, чтобы свободно плавать в платье.

Если вы не приобретете привычки плавать в платье, то, несмотря на то, что вы выучились плавать порядочно, в случае падения в воду, можете быть в затруднительном положении.

Сначала неожиданность падения испугает вас, а затем намокшее платье затруднит вас, и вам будет не легко выбраться на берег.

О спасении тонувшего.

Если бы вам пришлось когда-нибудь спасти тонущего, то действуйте очень осторожно. Человек, чувствуя, что он тонет, невольно за все хватается, а потому, если вы приблизитесь к нему неосторожно, то можете ожидать, что он вас схватит или за руки, или за ноги и тем отнимет у вас возможность плыть. Очень часто люди, бросавшиеся для спасения другого, сами делались жертвою своего великодушия и погибали вместе с тем, которого намеревались спасти.

Если тот, которого вы спасаете, еще только погружается в воду, по временам показываясь на поверхности, то лучше всего старайтесь заплыть сзади его, и если до берега недалеко, то просто подталкивайте его впереди себя, в противном же случае, ухватив его сзади одною рукою вокруг тела, усердно работайте ногами и рукою.

Если тонущий опустился уже на дно, то смело нырните и, схватив его за волосы, всплывите с ним на поверхность, затем подвигайтесь к берегу так, как найдете для себя более удобным.

Перед тем, как броситесь в воду для спасения другого, не забудьте скинуть с себя сапоги и сюртук. Время, потраченное на это, вполне вознаградится, когда вы будете плыть, и вам будет значительно легче.

Не поднимайте спасаемого высоко из воды, что напрасно вас утомит, а поддерживайте его лишь настолько, чтобы его рот оставался свободным; тогда он не будет представлять почти никакой тяжести.

Вытащив на берег тонувшего, если он без чувств, позабейтесь немедленно послать за доктором, одеялами и сухим платьем, а между тем, сами старайтесь, не теряя ни минуты, подать помощь.

Остерегайтесь сильно ворочать тело, класть ноги выше головы; не качайте, не трите тело спиртом, не пускайте дыма в нос и рот спасенного, а старайтесь, прежде всего, возобновить дыхание, а затем кровообращение и теплоту.

Тело положите на спину так, чтобы голова была немного выше ног.

Обмойте и оботрите рот и нос так, чтобы ничто не мешало прохождению воздуха в дыхательное горло. Для этого же вытяните язык вперед на нижнюю губу и расстегните платье, снимите галстук и вообще тщательно осмотрите, чтобы вокруг горла, груди и живота не было ничего тесного.

Старайтесь искусственным способом возобновить в спасенном дыхание. Зайдя с головы, возьмите его за обе руки и равномерно ведите их вдоль земли, пока они не соединятся над головой. В этом положении держите их две секунды. Таким образом вы откроете легкие для впуска воздуха.

Затем передвиньте их обратно к телу и нажмите ими слегка в боках на ребра, продержав в таком положении опять две секунды. Воздух из легких выдавится.

Повторяйте такое движение терпеливо и равномерно пятнадцать раз в минуту, до тех пор, пока не заметите в самом спасаемом усилия вдохнуть воздух; тогда немедленно приступите к возобновлению кровообращения и теплоты.

Заверните тело в теплые одеяла и начните с силою тереть ноги и руки, поверх одеяла. Прикладывайте в это же время нагретую фланель и бутылки или пузыри с теплою водою к животу, рукам и подошвам ног.

Когда заметна уже жизнь в спасаемом, и он в состоянии глотать, пропустите ему в рот чайную ложку теплой воды, несколько капель вина или немного кофе.

Больного следует уложить в постель и дать ему уснуть, передав попечение о нем доктору, который к тому времени может уже приехать.

При старании возвратить жизнь утонувшему, не бросайтесь от одного средства к другому, а настойчиво действуйте одним способом, не теряя терпения и не бросая надежды, по крайней мере, с час после того, как вытащили на берег.

Катание на коньках.

Зимой большинство игр на воздухе невозможны, между тем, зима у нас продолжительна, а все, желающие быть вполне здоровыми, должны и зимою иметь побольше движения на воздухе. Катание на коньках представляет прекрасное здоровое упражнение как для мужчин, так и для женщин, как для мальчиков, так и для девочек. При катании на коньках упражняются все мускулы нашего тела, развивается свобода движений, грациозность.

Катание на коньках вошло в употребление в глубокой древности, так что даже трудно проследить, где и когда впервые начали кататься по льду. Фитцстифен рассказывает, что еще в тринадцатом веке молодые люди в Лондоне пользовались теми редкими случаями, когда вода замерзала, подвязывали к подошве кости животных, брали в руки длинную палку и с поразительной быстротою мчались по льду. Иногда устраивались на льду бои. Двое мчались друг против друга и при встрече старались сшибить один другого с ног.

Коньки с деревянною колодкою, привязываемые к ноге ремнями, по всей вероятности, были изобретены в Нидерландах, где употребление их и до сих пор всего более распространено. Там зимою крестьянки, подвязав коньки, мчатся по льду каналов из деревень в город с кувшинами молока; разнощики, уложив свои товары в сани и надев коньки, гонят эти сани перед собою, перевозя товары из одной деревни в другую. Шотландия также дала не мало хороших конькобежцев. У нас катание на коньках стало распространяться только лет пятьдесят тому назад. Завезено оно было к нам в Петербург англичанами, которые впервые стали каждую зиму устраивать публичный каток на Неве. Император Александр Николаевич, желая распространения этого полезного удовольствия, неоднократно сам катался на английском катке. После этого, действительно, конькобежание довольно быстро привилось сначала в Петербурге, а затем и в других городах России.

Хороший каток можно устроить везде, где только есть ровное место. Разумеется, на реках, озерах и прудах устройство хорошего катка представляет всего меньше затруднения. Здесь достаточно очистить лед от снега, сбить острую лопатой все крутые неровности, ямки забить мягким снегом и затем, выбрав хороший морозный день, полить каток водою, заботясь выровнять поверхность насколько возможно.

Чтобы устроить хороший каток на земле, должно очистить место от излишнего снега, оставляя его только слоем вершка в три, в теплую погоду выровнять этот снег и затем в морозный день залить водою. Заливать водою лучше постепенно, сначала смочить снег по всей поверхности катка, что лучше всего сделать посредством насоса; дать этому первому слою льда вполне окрепнуть и затем уже заливать весь каток. Заливку эту, если желают получить вполне гладкую поверхность, надо повторять несколько раз сряду.

В течение зимы следует поддерживать каток в надлежащем виде, очищать его от снега, заливать выбоины и в теплую погоду, когда верхний слой льда оттает, оберегать его от катающихся, иначе вся поверхность покроется колеями, которые доставят потом не мало хлопот.

Одежду при катании на коньках должно иметь теплую, но прилегающую плотно к телу. Под верхним платьем лучше всего иметь фланелевую одежду. Обувь должна быть кожаная; бархатные теплые башмаки здесь не годятся, так как они быстро сыреют. Подошва должна быть довольно толстая, каблуки — средней высоты, так как при высоких каблуках ступня легко подгибается, что может повести к довольно серьезным повреждениям, а слишком плоские каблуки не могут принять в себя винта коньков. Чулки лучше одевать шерстяные, так как при порядочном морозе пальцы ног зябнут; а при сильном морозе лучше гладко обертывать всю ступню и каждый палец ноги в отдельности мягкой бумагой, поверх которой одевать чулки. По окончании катания необходимо сейчас же накидывать на себя что-нибудь более теплое, так как от сильных движений катающийся обыкновенно несколько разгорячается.

Коньки в последнее время встречаются в продаже различных систем. Есть коньки с деревянными колодками, привязываемые к ноге ремнями; другие без колодок и закрепляются винтами или особыми пружинами. Так как существенной разницы при катании на коньках с деревянными колодками или без них нет никакой, то при выборе коньков той или другой системы должно обращать внимание на то, крепко ли коньки прикрепляются к ноге и не режет ли ногу повязка.

На пятке конька обыкновенно имеется винт, который входит в особое отверстие в каблуке сапога, нарочно для того сделанное. На передней же части конька обыкновенно укреплены три небольшие гвоздика, входящие в подошву.

Конек должен быть несколько длиннее подошвы сапога, так, чтобы впереди он выступал на полвершка.

При выборе коньков особенное внимание должно обращать на стальные полосы. Начинающий должен выбрать низенькие коньки, так, чтобы ширина полосы не превышала $\frac{2}{3}$ вершка, так как на таких коньках можно гораздо скорее научиться твердо стоять. Нижнее ребро полос или подрезов бывает двух родов: или же с желобом, или закругленное. Первое для начинающих также гораздо удобнее, так как конек с желобком не так легко сворачивается в сторону. Впереди полоса обыкновенно загибается вверх крючком, размеры которых бывают также различны. При катании на гладком, чистом льду можно иметь коньки с низким крючком, а катаясь по поверхности, покрытой слоем снега, лучше иметь коньки с более высоким крючком, который разрезал бы снег. Нижний край конька не делается прямой, а имеет некоторый выгиб, так что пятка и нос конька несколько приподняты от льда, а середина упирается в лед. Изгиб этот бывает также различен; начинающему лучше иметь коньки с малым изгибом, так как на более прямых коньках больше устойчивости, хотя, с другой стороны, для умеющего кататься, коньки с изгибом дают больше свободы при поворотах и вообще при изменении направления. Придя домой после катания на коньках, не забывайте их каждый раз тщательно вытереть; в противном случае они скоро заржавеют.

Повязав коньки, попытайтесь встать на обе ноги и приударьте коньками об лед, чтобы шпильки коньков вошли хорошенько в подошву. Затем, подняв немного левую ногу, постарайтесь медленно скользить на правой ноге, при этом корпусом поддайтесь несколько вперед, балансируя руками, и старайтесь опираться на внутренний край стального подреза конька. Прокатившись на этой ноге около двух футов, опустите другую ногу на лед, осторожно приподнимите правую ногу, в то же время передавая всю тяжесть тела на левую ногу и опять стараясь опираться на внутренний край подреза конька.

Желая остановиться, приподнимите носки и наклоните все свое тело вперед, в противном случае вы неминуемо упадете на спину.

Некоторые начинающие кататься на коньках употребляют в помощь палку, но я бы советовал этого не делать, так как помощи от палки не много, а мешать будет она вам не мало. Употребление кресла лучше, хотя и кресло сильно замедляет успешность выучки, так как тело не принимает при этом надлежащего положения для того, чтобы стоять твердо. Лучше всего просить помощи у товарища, уже умеющего кататься, и тогда, обнявшись с ним, стараться подражать его движениям.

В первое время катание на коньках покажется вам работой не легкой, вы быстро устанете, так как тело ваше еще не привыкло к легчайшему способу балансировать, и, из опасения упасть, вы дадите вашим мускулам много излишней работы. Коньки у вас также будут подвергаться и постоянно развываться и, по всей вероятности, вы не раз упадете. Но первое время двигайтесь, не торопясь, всегда опираясь на внутренний край подреза конька, что гораздо легче, чем опираться на наружный край, и вы скоро научитесь твердо держаться на коньках; а преодолев этот первый самый трудный шаг, научитесь быстро бегать на коньках, но этим ограничиваться не следует, а надобно научиться и разным способам катанья на коньках.

Перед тем, как приступить к изучению различных эволюций на коньках, необходимо научиться кататься, опираясь на наружный край подрезов коньков, научиться оборачиваться как на одной ноге, так и на двух, и научиться кататься задом.

Начинающий, как мы уже сказали, должен опираться на внутренний край подрезов, причем легче сохранить равновесие, а в случае его нарушения другая свободная нога является именно с той стороны, куда можно наклониться; следовательно, опустив ее на лед, вы найдете поддержку. Опираясь на наружный край подрезов, вы будете скользить не внутрь, а наружу. Так, положим, вы скользите на правой ноге; тогда двигаться влево легко, опираясь на внутренний край подреза, при этом нагибая конек, ногу, туловище и голову вправо; а левую ногу нужно приподнять позади, руки же несколько округлить и, катясь на правой ноге, приподнять левую руку и обратно.

Чтобы обернуться на одном коньке, нужно только быстро повернуть все тело; на двух же коньках следует выставить несколько вперед одну ногу и наклонить тело в ту сторону, в которую вращаетесь.

Научившись довольно быстро и твердо бегать на коньках, можете попробовать скрещивать ноги. Скользя на наружном крае подреза, свободную ногу перекидываете вперед той, на которой катитесь, опускаете ее на лед и, передав все тело на эту ногу, свободную выносите назад и затем, описывая ею полукруг, выносите ее вперед и т. д. Этот способ катанья называется Меркурьевым и требует порядочного навыка.

Салют делается на двух ногах и бывает прямой и круговой. Для прямого салюта, разбежавшись, ставят одну ногу впереди другой так, чтобы подрезы находились на одной прямой линии, и в таком положении скользят по льду. Сделать прямой салют не так легко, так как здесь трудно поддерживать равновесие.

Круговой салют значительно легче: здесь носки направляются в разные стороны, ноги слегка сгибаются в коленях; как туловище, так и голову следует держать прямо, а руки упереть в бедра. Когда разбег уже кончается, должно передать всю тяжесть на одну ногу и затем, вынося вперед другую, или продолжать прямой бег, или перейти к новым эволюциям.

Наиболее грациозное и красивое движение — это описание кругов или, точнее, спиралей. Чтобы описать спираль, двигаясь вперед и опираясь на наружный край подреза, сделайте разбег, наметьте себе точку, которую примите за центр, и опишите вокруг этой точки несколько кругов, все уменьшая их размеры и приближаясь к центру. Ноги при этом должны быть слегка согнуты в коленях, причем одна откинута назад; руки вытянуты, одна вперед, а другая по направлению откинутой назад ноги и так, что первая приподнята кверху, а вторая опущена книзу; глаза должны быть направлены почти вдоль руки, откинутой назад. Как рука, так и нога, откинутые назад, направляют движение, а также помогают балансировать.

Чтобы описать спираль, опираясь на внутренний край подреза, положение тела сохраняют почти такое же, как и в предыдущем случае, только ног не должно сгибать в коленях, и та из них, которая откинута назад, должна быть туго вытянута в расстоянии около полутора фута от ноги, на которой вы двигаетесь. Двигаясь на внутреннем крае подреза, вы можете закончить спираль с силою, выкинув свободную ногу вперед крестообразно, вследствие чего вы завертитесь на одном месте, точно волчок.

Катаясь задом, должно наклонить туловище и голову несколько вперед, чтобы не потерять равновесия. Удары ногами делайте взад, попеременно меняя ногу и слегка приподымая пятки, тогда каждая нога будет двигаться по дуге. Если-б вы почувствовали, что теряете равновесие, немедленно опустите и другую ногу на лед.

Движение по спирали задом отличается от движения по спирали вперед только своим направлением и сначала кажется трудным только потому, что задом нельзя двигаться так же быстро, как вперед. Когда же вы научитесь кататься задом, то и описывать спирали вам не покажется трудным. Все тело только должно быть наклонено вперед, а затем положение рук и ног остается совершенно то же, что и при описании спирали вперед, только в обратном направлении.

Чтобы остановиться при движении задом, должно опустить свободную ногу на лед, вытянув ее, придать ступне положение, перпендикулярное к ступне, на которой катитесь, и прижать

конек ко льду. Остановка таким способом производится легко и быстро.

Обрисовывать на льду цифру 8 считается самую трудную эволюцией. Кататься нужно вперед, опираясь на наружный край подреза, при этом один круг делается на правой ноге, а другой — на левой. Совершив один круг на правой ноге, следует вынести крестообразно свободную левую ногу вперед и перескочить на нее, опираясь опять-таки на наружный край подреза, в то же время надо откинуть руку назад, а бывшую назади выкинуть вперед. Голову держать надобно лицом по направлению к плечу, так, чтобы сильно упираться на наружный край подреза.

Цифра 3 делается на внутреннем крае подреза, катаясь задом.

Если вы твердо помните те указания, которые здесь даны, будете прилагать их на практике, не станете торопиться переходить от одной эволюции к другой, а будете на каждой останавливаться, пока вполне ею не овладеете, то можно надеяться выработать из себя хорошего конькобежца.

В Лондоне редко бывают морозы настолько сильные, чтобы пруды замерзали, а река Темза замерзает чуть ли не раз в столетие. Между тем, англичане, большие любители всех атлетических упражнений, устроили себе катки, на которых катаются круглый год. Большое, тщательно выравненное пространство заливается слоем гуттаперчи, получается поверхность ровная и несколько эластичная. Такие катки устроены в нескольких местах в Лондоне, и ежедневно на них можно видеть массу катающихся, так что они, несмотря на довольно значительную затрату, приносят хороший доход.

Вместо обыкновенных коньков на этих катках употребляют коньки с четырьмя чугунными колесиками, обтянутыми гуттаперчею. Эти коньки прикрепляются к ноге, как обыкновенные, и на них можно с тем же удобством производить всякого рода эволюции.

Все приемы здесь остаются те же, что и на обыкновенных коньках, исключая одного. При остановке здесь нельзя поступать так, как на обыкновенных коньках, от поднятия носков здесь вы не остановитесь, а будете продолжать катиться попрежнему. Желая остановиться, следует выдвинуть одну ногу вперед и поставить конек поперек, перпендикулярно к тому направлению, по которому катитесь. Вообще же, научиться кататься на таких коньках легче, чем на обыкновенных.

Игры на льду.

Игра в лунки.

Катаясь на коньках, играют на льду в разные игры; так, обыкновенная игра в лунки при обширном катке очень удобна.

Все играющие запасаются палками, нижние концы которых загнуты кверху, и одним довольно тяжелым мячом, литым из резины. Посредине катка делается чашеобразная выемка — лунка, а вокруг катка столько лунок, сколько играющих, без одного. Один из играющих защищает среднюю лунку, в которую все остальные стараются загнать мяч, и в то же время караулят свои лунки, так как, если защитник успеет занять чью-нибудь лунку концом своей палки раньше ее хозяина, то этот хозяин идет на защиту средней лунки, и т. д.

Поло на льду.

На обоих концах катка чертят на льду равной величины прямоугольники, обыкновенно сажени в три длиною и две шириною. Эти прямоугольники изображают два города. Все играющие, с повязанными на ногах коньками и с палками в руках, разделяются на две равные партии, из которых каждая защищает свой город от того, чтобы в него не закатился мяч, и старается закатить его в чужой город. Разделившись на партии, каждая партия выбирает атаманов, которые расставляют своих игроков так, чтобы удобнее было защитить город, и вообще ведут игру. Мяч выставляется на середине между городами, и когда все игроки расставлены по местам, несколько человек отделяются, стремятся к мячу и стараются загнать его в чужой город. До мяча не допускается дотрагиваться руками. Выбивать мяч, уже раз попавший в город, нельзя, но если мяч не остановится в городе, а перекатится за его черту, то игра продолжается своим порядком. Если мяч перескочил за каток, то он вновь выставляется на середину. Партия, загнавшая мяч в чужой городок, считается выигравшею, после чего партии меняются городами, и игра начинается вновь. Говорить о том, что во время игры не допускается сбивать друг друга с ног, подставлять палку и т. п., кажется лишним.

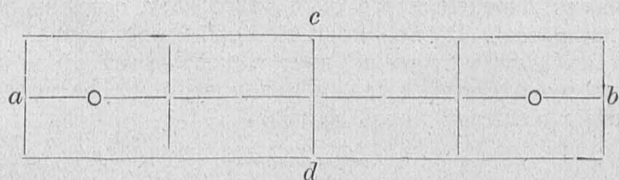
Бочи на льду.

„Бочи на льду“ или „Метанье камней“ — игра очень распространенная в Шотландии, где в эту игру играют шотландцы всех возрастов и всех сословий и играют всегда, когда только лед достаточно для того крепок. Отдельные клубы для этой игры распространены по всей Шотландии, а в последнее время в Англии, Канаде и в Штатах Северной Америки, и временам между клубами устраиваются публичные состязания.

Для этой игры употребляют плоский круглый булыжник, около девяти дюймов в поперечнике, весящий от двадцати до сорока пяти фунтов. Каждый из игроков снабжен таким камнем, к которому прикрепляется ручка, чтобы удобно было пускать этот камень по льду. В последнее время вместо камней стали употреблять определенного веса чугунные гири, сделанные на подобие обыкновенных гирь, только несколько плосче. Ручка у этих гирь обматывается бичевкою и обшивается кожей, чтобы гиря не холодила рук.

Для игры очищают и выравнивают лед на пространстве от 12 до 15 сажен длиной и 3 или 4 сажен шириною. На этом очищенном месте чертят прямоугольник, который затем разделяют тремя поперечными линиями на четыре равные части, из которых крайние называются городами. Продольною линиею ab (фиг. 81), проведенной по самой середине, делят весь прямоугольник на две половины. Посредине городов чертят по небольшому кругу.

Все играющие разделяются на две равные партии. Игроки обеих партий пускают камни по-очереди от одной и той же крайней линии, стараясь попасть как можно ближе к дальнему кружку. Одной партии принадлежит одна половина, другой — другая, и за каждый чужой камень, перешедший среднюю продольную линию ab , другая партия присчитывает себе одно очко.



Фиг. 81.

Если-б кто не добросил своего камня до срединной черты ab , то пользуется правом бить вновь. Когда все игроки обеих партий выпустили свои камни, начинают измерять расстояния от центра

кружка до каждого камня, лежащего в этом городе. Те камни, которые не перешли городскую черту, в счет не идут. Сравнив расстояние ближайшего от центра камня одной партии с ближайшим другой партии, снимают их с места и присчитывают очко к той партии, чей камень ближе. Потом сравнивают точно так же вторую пару и т. д. При равных расстояниях камни в счет не идут. Затем все игроки обеих партий бросают в том же порядке с другого конца в другой кружок и т. д., пока одна из партий не сделает тридцать одно очко.

Решения задач

Шахматной:

Белые.

Сс 1 — b2
Кр. c3 — d3+

Черные.

Кр. e4 — e5. Другого
хода нет.

1-й задачи. За первые 96 яблок он заплатил 3 р. 10 к., а за вторые — 96 — 4 р. 80 к., всего за все яблоки он заплатил 8 р., а получил за все 7 р. 78 к.; следовательно, потерпел убытку 22 к.

2-й задачи. После первой покражи в угловых отделениях было поставлено по две бочки, а в средних по 5; после второй — во всех отделениях по три, а после третьей — в угловых по четыре бочки, а в средних по одной.

3-й задачи. Прежде всего он перевез козу, оставив на берегу волка с капустою. Возвратившись, он берет волка, которого оставляет на другой стороне реки, а козу везет обратно, чтобы волк ее не съел. Затем высаживает козу, а перевозит капусту, и, наконец, приезжает вновь за козою.

5-й задачи.

1	15	14	4
12	6	7	9
8	10	11	5
13	3	2	16

6-й задачи.

2	9	4
7	5	3
6	1	8

7-й задачи.

91	2	3	97	6	95	94	8	9	100
20	82	83	17	16	15	14	88	89	81
21	72	73	74	25	26	27	78	79	30
60	39	38	64	66	65	67	33	32	41
50	49	48	57	55	56	54	43	42	51
61	59	58	47	45	46	44	53	52	40
31	69	68	34	35	36	37	63	62	70
80	22	23	24	75	76	77	28	29	71
90	12	13	87	86	85	84	18	19	11
1	99	98	4	96	5	7	93	92	10

8-й задачи. Всего 146,672 р. 15 к.

9-й задачи. В числе XIX зачеркните среднюю I получится XX.

15-й задачи. Цифры должно расположить так:

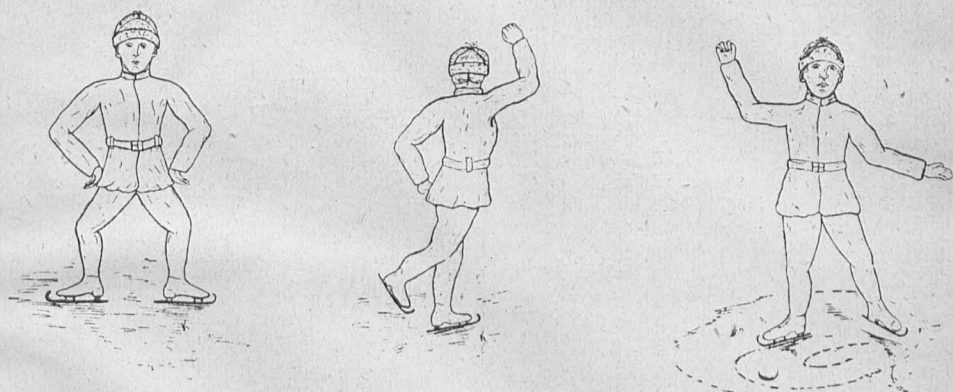
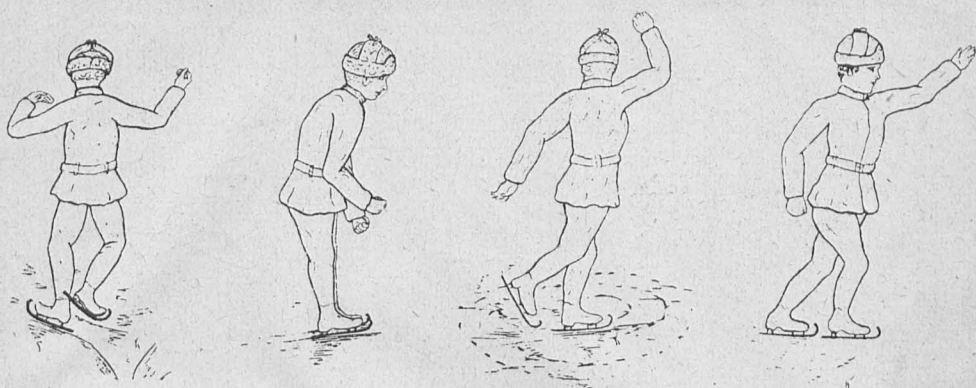
$$\begin{array}{r}
 15 \\
 36 \\
 47 \\
 \hline
 98 \\
 2 \\
 \hline
 100
 \end{array}$$

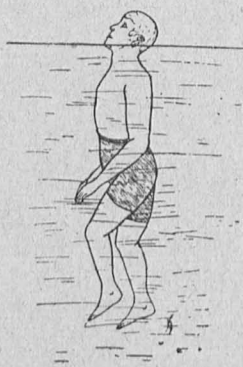
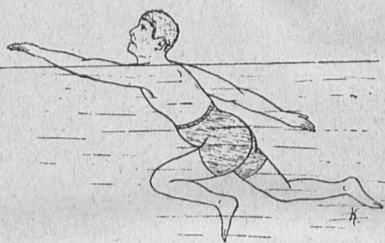
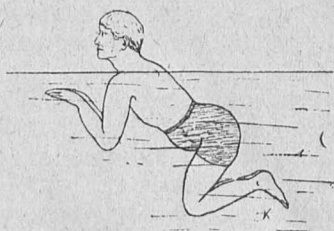
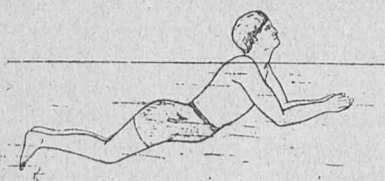
16-й задачи. Возьмите одну гирю в 1 ф., другую в 3 ф., третью в 9 ф. и четвертую в 27 фунтов.

Тогда вы будете в состоянии взвешивать всякое количество фунтов, от одного до сорока. Предположим, что надобно взвесить

2 фунта, вы кладете на одну чашку весов 3 фунта, а на другую— один; чтобы взвесить 5 фунтов, кладете на одну чашку 1 и 3 ф. гири, а на другую—9 ф. и т. д.

20-й задачи. Разделив каждую сторону квадрата на четыре части и соединив точки деления, мы получим 16 равных квадратов, из которых один занят домом; остальные 15 мы должны разделить между пятью сыновьями. Ясно, что каждому придется по три квадрата. Рассмотрев фигуру, мы увидим, что можно выбрать каждому по два квадрата с деревьями и по одному без дерева, причем отрезаемые куски будут все совершенно равны.





Оглавление.

	СТРАН.		СТРАН.
Предисловие к 6-му изданию	5	Игры с повязанными глазами	44
Светлой памяти И. Я. Герда	7	Жмурки	44
Мелкие игры мячом	15	Марш слепых	44
Пятнашки с мячом	16	Слепой почтальон	44
Зевака	16	Задуть свечу	45
Круг	17	*Жмурки с голосом	45
Перестрелка	18	Жмурки на позиции	46
Колодка	19	Кегли со жмурками	46
Масло или лунки	19	Колокольчик	47
Отбивка	20	Ванька и Фомка	47
Отбивка с лунками	20	В город	47
Игра с позами	21	Игры со жгутом	48
Круглым городом	21	*Жгут	48
Игры камешками	22	Хорош ли у тебя сосед?	49
Ямка	22	Прятанье жгута	50
Ямки	22	*Жарко, холодно	50
Камешки	22	Лисица на одной ноге	50
Котлы или классы	23	Медведь	51
Болото	25	Медведь с вожакom	51
Игры с шарами	26	*Рыбки	52
Встреча	26	Ласточка	52
Король	26	Игры с веревочкой	52
Кегли	27	*Веревочка	52
*Полевые кегли	28	Круговая веревочка	53
*Игра в кегельбане	29	Колечко	54
Кошонет	30	Мешочек бежит	54
Плен	31	Подвижные игры	54
Крокет	31	Пятнашки	54
Игры палками и деревяшками	35	*Турецкие пятнашки	55
Чурки или чижик	35	Прятки	55
Чиж в клетке	36	Палочка	55
Городки или рюхи	36	Кошка и мышка	55
Городок	37	Гуси-лебеди	56
Сторожка	37	Пустое место	57
Медведь ревет	38	Третий лишний	57
*Попа гонят	39	*Второй лишний	57
Загон	40	Охотник и зайцы	57
Бабки	40	Волки и овцы	58
		День и ночь	58

СТРАН.	СТРАН.		
Горелки.	59	Крикет	101
*Двойные горелки	59	а) двойной крикет	101
Шведские горелки.	60	б) одиночный крикет	106
Четыре угла	60	Лаун-теннис	106
Чехарда.	61	Гарпастон	109
Лягушки	61	*Баскет-болл	110
Колдун	61	Бег на трех ногах	117
*Убит	62		
*Борьба из-за флагов	63	Комнатные игры	117
		Стул есть да не дается или	
Разные игры	64	индюшки	117
Обруч	64	Загадочное письмо	118
Волчки и кубари	65	Неудачные ответы	118
Бильбоке	65	Чепуха.	118
Ходули	65	Общее сочинение	118
Кольца	66	Рифмы.	119
Серсо	67	Прилагательные	119
Волан	67	Позты	119
Свайка	67	Буквы	120
Палочная свайка	68	Кольцо да мука	120
Стрелка	68	У Фоки было семеро детей	120
Сарбакан	68	Три царства природы	120
Лук	69	Задуманное	121
Самострел	70	Да и нет	121
Снежный великан	70	Птицы летают.	122
Змей	71	Телефон	122
Парашют	74	Слоги	122
Воздушный шар	76	Цифры	122
		Комический концерт.	123
Атлетические игры	76	Счет	123
Наша взяла	76		
Бег с препятствиями	77	Настольные игры	124
*Эстафета	78	Солитер	124
Передача мяча	79	Мельница	125
Сторож	80	Собаки и волк	126
*Огородник	81	Крепость	127
Большой мяч	81	Агон или стража королевы	128
*Бомба	82	Шашки	130
*Итальянская игра в большой		а) крепки	130
мяч	83	б) поддавки	137
Игра в безрукие	84	Трик-трак	137
Футбол	85	Шахматы	140
Крикет без лапты	89	Го-бан	151
*Ошибся	90	Хальма	154
Барры	91	Игра в клетки	156
Охота за лисицами	92	Китайский бильярд	157
*Бегуны и ищейки	93	Бильярд	157
Охота за зверями	93		
Казак и разбойники	94	Фокусы	160
Вольная лапта	94	Магический круг	160
Большая лапта	95	Невидимка	160
*Американская лапта	97		

	СТРАН.		СТРАН.
Волшебная бутылка	160	Модель фонтана	183
Исчезнувший пяточок	161	Как сделать гигрометр	186
Прилипший пяточок	161		
Раздвоить монету	162	О купаньи и плавании	192
Послушный пятак	162		
Неразменный рубль	163	Пузырь, пробковые и воздуш-	
Три вора и милиционер	163	ные подушки	193
Отгадать карту	164	Плавание на груди	194
Отгадать карту, повязавши се-		Плавание на саженьки	195
бе глаза	164	Плавание на боку	195
Предсказание карт	164	Плавание на спине	196
Повернутые карты	165	Плавание стоймя	196
Найти кольцо	165	Ныряние	197
Угадать задуманное число	166	О плавании в платье	198
Спиритический опыт	167	О спасении тонущего	198
Японские бабочки	168		
Говорящая голова	168	Катанье на коньках	200
Волшебный ящик	169		
Задачи	170	Игры на льду	206
Собирание растений и состав-		Игра в лунки	206
ление гербария	175	Поло на льду	206
		Бочи на льду	207
Ловля насекомых и составле-			
ние коллекций	178	Решения задач	208

Обложка работы В. Н. Талепоровского

13732

Цена в папке 2 руб. 20 коп.



2007079078