

У 106
С 12 ч. I-II

10513

$\frac{106}{12}$

26846

0

106
12

ИГРЫ

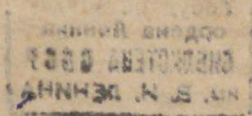
для

Р 1-78
15853

ВСѢХЪ ВОЗРАСТОВЪ.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

- 2



САНКТПЕТЕРБУРГЪ.

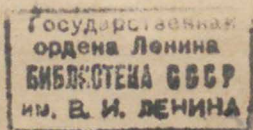
Въ типографіи Военно-Учебныхъ Заведеній.

1844.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ,

съ тѣмъ, чтобы по отпечатаніи представлено было въ
Ценсурный Комитетъ узаконенное число экземпляровъ.
Іюня 30 дня, 1843 г.

Ценсоръ С. Куторга.



34442-48



2007332326

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Игры всегда будутъ привлекать дѣтей, потому что онѣ доставляютъ имъ движеніе, занятіе для ума и веселіе.

Но игры имѣютъ для нихъ еще другое значеніе. Дѣти въ высшей степени подражательны; все дѣйствія взрослыхъ они обращаютъ въ игру, т. е. подражаніе, сообразно съ силами и понятіями своими. Воображеніе, весьма сильное въ молодыхъ лѣтахъ, дѣлаетъ для нихъ существеннымъ то, что намъ кажется забавою, и это главная причина радости, одушевленія, самозабвенія, съ которыми они предаются игрѣ. Поэтому, съ заботливымъ надзоромъ родители найдутъ даже въ играхъ средства, успешно дѣйствовать на развитіе многихъ добрыхъ качествъ, не говоря уже о томъ, какъ полезны игры для укрѣпленія тѣла.

Все описанныя здѣсь игры раздѣлены на двѣ части.

Въ первой части игры въ саду; онѣ преимущественно свойственны юному возрасту, потому что большею частію доставляютъ сильное

движеніе. Здѣсь игры мячемъ, шарами, игры снарядныя, метаніе въ цѣль, наконецъ хороводныя игры; игръ много, отъ простыхъ до самыхъ сложныхъ, отъ игръ для семилѣтнихъ — до игръ, которыя по плечу взрослымъ.

Во второй части игры въ комнатѣ; онѣ требуютъ менѣе движенія, но за то придаютъ ловкость, развязность въ обществѣ, пріучаютъ отвѣчать безъ излишней робости, легко рассказывать. Здѣсь игры съ движеніемъ, круговыя, игры требующія памяти и вниманія, фанты, загадки, шарады и пословицы въ дѣйствіи. Игры этой части также разнообразны, отъ игръ для дѣтей, до игръ, которыя могутъ занять образованное общество.

Въ обѣихъ частяхъ помѣщено много игръ на французскомъ и нѣмецкомъ языкѣ; часто одна и таже игра изложена на трехъ языкахъ. Такъ какъ отъ насъ непременно требуется знаніе иностранныхъ языковъ, а дѣти весьма легко выучиваютъ слова, нужныя для игры, то почему же лишать себя этого пособія для упражненія въ языкахъ. Въ этомъ отношеніи найдутъ также большую постепенность; отъ игръ, въ которыхъ требуется только знаніе нѣсколькихъ словъ — до игръ, въ которыхъ должно свободно говорить на иностранномъ языкѣ.

ОГЛАВЛЕНИЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

Глава I. Игры мячемъ.

Какъ дѣлать мячъ.	1
Ловить мячъ.	3
Переброска.	4
Подстѣпка.	5
Бѣжить.	6
Кружокъ.	7
Зѣвака.	9
Лунки.	10
Ямки.	12
Отбивка.	14
Одиночка.	16
Большая лапта.	17
Вольная лапта.	26
Лапта втроемъ.	27
Лапта съ городками.	28
Колодка.	31
Большой мячъ.	32

Глава II. Игры камешками, шарами и палками.

I. Камешками и шариками:

Накидка и наброска.	35
Король.	37
Ямки.	38
Отбивка.	39
Встрѣча.	40
Окошки.	40
Припрыжка.	41
Болото.	42
Клѣтки.	43

VI

Подпрыжка	41
Сторожка	45

II. Игры шарами:

Кегли	48
Королекъ	50
Полевья кегли	51
Кегли на столѣ	52
Кегли индѣйскія	53
Кегли съ завязанными глазами	53
Шаръ и чашки	54
Кегли у стѣны	54

III. Игры палками

Городокъ	55
Городки	56
Столбики	57
Медвѣдь реветъ	58
Чурокъ	61
Чурокъ въ кружкѣ	62

Глава III. Игры съ движеніемъ.

Волкъ и овцы	64
Коршунъ	65
Мясникъ и овцы	67
Кружево	68
Флюгеры	69
Крестикъ	70
Пирожокъ, Le petit pain	70
Вязанки	72
День и ночь	72
Мышка или четыре угла	74

VII

Кошка и мышка.	75
Селезень.	76
Берегись.	77
Обезьяны.	78
Колдунъ.	79
Здравствуй сосѣдъ.	80
Жгутъ ходитъ.	81
Перехватка	83
Платокъ.	83
Горѣлки.	84
Убить.	88
Лягушки.	86
Баръ.	89
Охота.	92
Горшокъ.	93
Погоня слѣпыхъ.	94
Слѣсные къ цѣли.	65
Веровочка, ужище.	99
Чья возьметъ,	98
Черточки.	69

Глава V. Метаніе въ цѣль и снаряжныя.

Попадать мячемъ въ фигуру.	109
Метаніе камней и пращъ.	109
Птица.	110
Кольцо	111
Ристаніе	112
Звони колокольчикъ	113
Метаніе копьа.	114
Стрѣльба изъ лука.	115
Волянь, стаканчики.	116
Индѣйскій волянь.	118
Бильбоке	118
Рулетка.	119

VIII

Обручъ.	119
Ходули.	121
Бирюлки.	122
Кольцо.	123
Кубарь.	124
Волчекъ	125
Свайка.	126
Пирамида.	127

ГЛАВА VI. ИГРЫ ХОРОВОДНЫЯ.

Кликнуть кличъ.	129
La nouvelle façon.	130
Овесъ.	132
L'avoine	134
Топчите траву	134
Les Auvergnats	136
Селезень.	137
Que sais-tu donc faire.	138
Das Knotenspiel.	141
Die Botanische Blindesuh	143
Der Grndtefranz.	144
Просо сѣять,	146
Ростить макъ	148
Пиво варить.	149
Воробышекъ,	150
Зайнька,	151
Плетень,	152
Les Rameaux,	154
L'arcade,	154

ОГЛАВЛЕНИЕ ВТОРОЙ ЧАСТИ.

Глава VII. Игры съ повязанными глазами.

Жмурки.	1
Жмурки съ голосомъ.	3
Сижу-посижу	3
Жмурки у стѣны.	4
Кто ударилъ.	5
Лопаточка.	6
Яковъ, гдѣ ты.	7
Ванька и Оомка.	8
Органистъ.	8

Глава VIII. Игры съ движеніемъ и круговыя.

Угрюмый.	11
Der Gänsefieb.	12
Веребочка.	12
Колечко.	13
Золото хоронить.	14
Das Thalerfuchen.	15
Жгутъ искать	15
Крылышко, Der Flederwisch.	15
Свистокъ.	16
Носильщикъ.	17
Нравится ли вамъ сосѣдъ вашъ.	17
Море волнуется.	18
Отецъ Еремѣй.	18
Охлопокъ.	19
Сидячіе бары.	20
Всѣ въ кружокъ.	21
Сосѣди	21

IV

Дозоръ.	22
Охота за сердцами, die Herzensjagd	24
Шевъ-Катеринхенъ.	26
Der Pilger.	27
Варагено	29

ГЛАВА IX. ИГРЫ ВЪ ФАНТЫ.

Птицы летаютъ Pigeon vole, Alle Vögel fliegen	33
Калите желѣзо, калите	34
Муфти	35
Ленты	35
Je vous vends mon corbillon, ma cassette . . .	36
Слоги	36
Стихи.	37
Le procès des animaux,	38
Le gant,	43
Ote-toi de là,	44
Тоалетъ,	45
Квартиры мѣняютъ	46
Работа и забава	47
Музыканты,	48
Глухія и нѣмые,	49
Голуби,	49
Цвѣтникъ,	50
Лаконическій отвѣтъ,	51
Отвѣтчикъ,	51
Птичникъ,	52

ГЛАВА X. ДОГАДКА, ШУТКИ И ОБМАНЪ.

Ложка, ложечка, тукъ, тукъ,	55
Кую, кую, лошадку,	56
Черепаша, la Taure	56

Я былъ въ лавкѣ,	57
Запѣвала	58
Чуръ	58
У Фоки было семь дѣтей,	59
Сосѣдъ Тарасъ, или не смѣяться,	59
Звѣринецъ,	60
Кольцо,	61
Орѣхи,	61
Le pied de boeuf,	63
Madame Angot,	64
Тарелка,	65
Живъ, живъ, курилка,	65
Декламація вдвоемъ,	66
Молчанка,	66
Проводы за нось,	68
Ущипнуть не смѣясь,	68
Король Эѳіопскій,	69

Глава XI. Игры памяти и вниманія.

Скороговорка. das Snellspreen	74
Je vous vends ma ville de rome.	75
La maison du petit bonhomme.	76
Рассказъ на изнанку.	77
Ключъ отъ королевскаго сада.	78
La clef du jardin du roi.	79
Der Schlüssel zu dem königlichech charten.	79
Le jardin de ma tante.	80
Le chevalier gentil.	81
Поклонъ.	82
Das Entenspiel.	83
Купецъ.	84

VI

Концертъ животныхъ.	85
Правописаніе	86
Корзинщикъ	87
Барабанщикъ	89
Купцы	89
Вздохи	90
Le Roi dépourillé	91
Хоръ музыкантовъ.	92
La vente du pied de boeuf	93
Судья.	95
Больной левъ.	97
Живописецъ и краски.	98
Спасайся кто можетъ.	100
Sauve qui peut	101
Die Bestimmung nach dem. abc	101
Я люблюсвоего сосѣда.	102
J'aime mon voisin; Mein Nachbar gefällt mir	103
Числа.	104
Сова.	105
Сапожникъ.	108
Охотникъ	109

Глава XII. Игры безъ фантовъ, игры словъ, игры съ рассказами.

Да и нѣтъ.	113
Любить и не любить.	114
Употребленіе предмета.	114
Почему и потому	115
1. На что я гожусь.	116
2. Подарокъ...	116
3. Къ чему служить это.. . . .	117
Нескладница. Les Coq-à l'âne	117
Отвѣтъ прежде вопроса	119
Мѣшанина	119

VII

Чепуха.	120
Отвѣчать не говоря	123
Мимика	123
Жизнеописаніе	124
Искатель цвѣтовъ	125
Искать по музыкѣ	126
Дѣлать что нибудь по музыкѣ.	126
Выучилъ ли ты свой урокъ	127
Обмѣнъ именъ	128
Распечатанныя письма	129
Сравненія	130
1. Царекъ	131
2. Сходство и различіе.	131
Покаяніе	132
Пароль,	134
Какъ, гдѣ, почему, или омонимы,	135
Les homonymes, Doppeltſinnige Wörter	137
Три царства природы,	138
Каламбуры, L'ami en calembourgs	140

Глава XIII. Приготовленныя игры, пословицы загадки, шарады.

Письмо	142
Повѣсть	143
Повѣсть въ стихахъ	144
Простой романъ	144
Тайные вопросы,	145
Друзья	146
Признанія по кости,	147
Акростихъ,	149
Загадки, Enigmes, Räthſel,	151
Загадки каламбурами, Enigmes ou calembourgs	154
Шарады, Charades en vers, Sylbenräthſel,	158

VIII

Логогрифы, Logogriphe, Worträthsel, . . .	161
Шарады въ дѣйствіи, Charades en action .	165
Пословицы въ отвѣтъ, примѣрахъ и дѣйствіи, 170	
Proverbs, Sprichwörter,	180

ГЛАВА XIV. РОЗЫГРЫШЪ ФАНТОВЪ.

32 разныя наказанія	182
Король Марокскій	184
Изгнаніе.. . . .	185
Фома дуду, задуй свѣчу.	185
Быть въ распоряженіи общества.	185
Статуя. Телеграфъ.	188
Бумажка	186
Поцаловать тѣнь свою.	186
Глухонѣмой.. . . .	186
Завѣщаніе.	186
Создать Венеру. Минерву.	186
Кому это поцаловать	187
Дѣлать то, что общество не хочетъ	188
Тайна. Сказать тайну. Передаточная тайна	188
Это я.	189
Сравненія.	190
Невозможныя приказанія	190
Колыбель любви.	191
Органистъ.	191
Дуться.	192
Попугай	192
Откровенность.	133
Исповѣдь, каяться.	193
Глухой.	163
Употребить три вещи.	134
Почтальонъ.. . . .	195
Акrostихъ	196
Эмблемы и Девизы.	197

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

ИГРЫ ВЪ САДУ И НА ДВОРѢ.

ГЛАВА I.

ИГРЫ МЯЧЕМЪ.

/ Игры мячемъ принадлежатъ къ лучшимъ гимнастическимъ упражненіямъ: онѣ доставляютъ много движенія, даютъ тѣлу гибкость, силу и ловкость. /

Мячи шьютъ изъ кожи и набиваютъ перьями; но гораздо лучше дѣлать мячи изъ шерстяной пряжи. Пряжу эту крѣпко наматываютъ клубкомъ, вершка на полтора въ діаметрѣ, и какъ можно круглѣе; потомъ, обтянувъ клубокъ

намоченною перчаточною кожею, лайкою или замшею, крѣпко сшиваютъ ее.

Чтобы сдѣлать мячъ болѣе упругій, надобно бутылочку каучука (резины-эластика) размочить въ горячей водѣ и потомъ разрѣзать ее ножницами на тонкіе ремешки; смотавъ ремешки въ крѣпкій клубокъ, пальца три въ діаметрѣ, должно обмотать его шерстяною пряжею, на палецъ толщиною, и положить на смоченную перчаточную кожу; натянувъ кожу по мячу, сводятъ концы ея, обрѣзываютъ лишнее и сшиваютъ ихъ, начиная сверху по обѣ стороны; мячъ будетъ имѣть одинъ шовъ, и когда кожа просохнетъ, она будетъ гладко натянута. Такіе мячи чрезвычайно упруги: при сильномъ ударѣ о полъ, они подпрыгиваютъ сажень на десять. Мячи, выдутые изъ каучука и наполненные воздухомъ, слишкомъ легки.

Хорошій мячъ можно также приготовить слѣдующимъ образомъ: слабо смотанный шерстяной клубокъ держать въ водѣ, пока онъ потонетъ; потомъ крѣпко наматываютъ эту пряжу на кусокъ легкаго дерева или пробки, до требуемой толщины, обертываютъ бумагою, которую крѣпко обвязываютъ нитками, и сушатъ въ печи, пока бумага сдѣлается темножелтою. Тогда снимаютъ бумагу и обшиваютъ мячъ сукномъ или кожею.

ЛОВИТЬ МЯЧЪ.

Одна изъ самыхъ обыкновенныхъ и простыхъ игръ мячемъ, въ которую могутъ играть и мальчики и дѣвочки, у всякой стѣны, даже въ комнатѣ, если она не слишкомъ низка. Мячъ долженъ быть не великъ, совершенно круглъ и довольно упругъ. Ловятъ мячъ съ различными измѣненіями. Напримѣръ:

- 1) Ударить мячемъ въ стѣну, и когда онъ отскочитъ, поймать его обѣими руками.
- 2) Ударить мячъ шесть разъ и поймать правою рукою.
- 3) Ударить мячъ шесть разъ правою рукою и поймать лѣвою.
- 4) Бросить шесть разъ лѣвою рукою и поймать правою. Тогда играющій изъ «ученика» дѣлается «подмастерьемъ.» Бросить правою рукою мячъ снизу подъ правую ногу, и поймать правою же рукою.
- 6) Лѣвою рукою подъ лѣвую ногу.
- 7) Правою рукою бросить мячъ сзади черезъ голову и поймать правою рукою.
- 8) Бросить сзади и поймать лѣвою рукою. Тогда играющій дѣлается «мастеромъ.»
- 9) Правою рукою бросить мячъ объ стѣну, пять разъ отбить его рукою и въ шестой поймать.
- 10) Тоже сдѣлать и лѣвою рукою.
- 11) Два мяча бросать одинъ за другимъ въ стѣну правою рукою и ловить лѣвою, которая тотчасъ передаетъ мячъ въ правую, пока

каждый мячъ перебивается въ лѣвой рукѣ шесть разъ. 12) Два мяча бросить въ одно время правою и лѣвою рукою, и ловить обѣими. Тогда играющій производится въ «старшіе мастера.» Условливаются, сколько разъ должно повторять каждое упражненіе; обыкновенно отъ 4 до 6 разъ. Если мячъ упадетъ, всѣ прежніе удары пропадаютъ, и снова должно начинать упражненія по порядку. Кто сдѣлалъ промахъ, передаетъ мячъ другому игроку.

Для дѣвицъ, вмѣсто 5-го и 6-го упражненій, можно ввести слѣдующія: а) «свѣчки» т. е. бросить мячъ вверхъ и поймать его сначала обѣими руками, потомъ правою и наконецъ лѣвою. б) Ударить мячемъ о полъ, пять разъ отбить его правою рукою, а въ шестой поймать. Тоже самое сдѣлать лѣвою рукою. в) Ударить мячемъ косвенно о полъ, чтобъ онъ отскочилъ вверхъ къ стѣнѣ, и потомъ поймать; (этотъ ударъ называется «козломъ»). Ловятъ также сначала правою, потомъ лѣвою рукою.

ПЕРЕБРОСКА.

Играющіе дѣлятся на двѣ партіи, которыя становятся одна противъ другой на двухъ чертахъ (между чертами шаговъ 12 разстоянія).

Въ срединѣ выкапываютъ ямочку, въ которую каждый играющій кладетъ яблоко, орѣхъ и т. п. Первый бросаетъ дугою мячъ къ противнику, который, поймавъ мячъ, перебрасываетъ его ко второму игроку 1-й партіи; этотъ бросаетъ мячъ ко второму игроку 2-й партіи, и т. д. до послѣдняго, который снова бросаетъ мячъ къ первому. Кто не поймалъ мяча, передаетъ его сосѣду, кладетъ въ ямочку орѣхъ и выходитъ изъ игры. Если мячъ брошенъ слишкомъ близко или слишкомъ далеко, ловящему позволяется сдѣлать шагъ впередъ или назадъ, но оставаясь лѣвою ногою на чертѣ; если и при этомъ нельзя было поймать, то онъ не платитъ штрафа, и бросившій долженъ перебросить мячъ. Когда въ игрѣ останутся двое, они перебрасываютъ другъ другу мячъ, пока одинъ останется побѣдителемъ. Этотъ выигрываетъ все содержащееся въ ямкѣ, выплачивая второму такую долю, сколько было играющихъ, шестую при шести играющихъ, восьмую при восьми.

ПОДСТѢНКА. (Фиг. 1.)

Обыкновенно играютъ трое или четверо. Они становятся лицомъ къ стѣнѣ, и одинъ за другимъ: первый въ двухъ шагахъ отъ стѣны,

второй въ двухъ шагахъ отъ перваго, и т. д.; каждый поочередно бросаетъ мячъ объ стѣну, и когда мячъ отскочитъ, другой играющій ловитъ его. Бросаютъ и ловятъ мячъ въ слѣдующемъ порядкѣ. Первый бросаетъ мячъ, второй ловитъ; второй бросаетъ, первый ловитъ; потомъ ловитъ третій; послѣ него снова первый, который бросаетъ мячъ съ такою силою, чтобы онъ перелетѣлъ черезъ трехъ первыхъ игроковъ и могъ быть пойманъ четвертымъ. По окончаніи этой очереди, второй становится на первое мѣсто, а первый на четвертое, потомъ третій становится на первое мѣсто, и т. д. пока всѣ перебиваются на всѣхъ мѣстахъ. Кто ударитъ мячемъ такъ, что онъ отскочитъ въ сторону, на томъ считаютъ одно очко, и за четыре очка исключаютъ изъ игры. Но другія ошибки, напримѣръ: когда мячъ не долетѣлъ или перелетѣлъ, не считаются, потому что это подало бы поводъ къ непрерывнымъ ссорамъ. Игра эта требуетъ большой сноровки въ рукѣ.

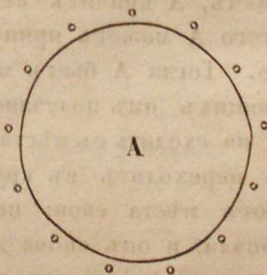
ВЪЖИТЬ. (фиг. 2.)

На землю кладутъ довольно большой, сверху плоскій камень. Играющіе становятся вокругъ камня, разставя ноги, и касаясь ногами другъ съ другомъ. На камень кладутъ кожаный мячъ,

и одинъ изъ играющихъ бьетъ въ него другимъ мячемъ. Мячъ скатывается, и всѣ кричатъ: «бѣжитъ, бѣжитъ!» Къ кому мячъ прикоснется, или между чьими ногами онъ прокатится, тотъ долженъ обѣжать кругъ и успѣть стать на свое мѣсто, прежде нежели сосѣдъ съ правой руки успѣетъ догнать его и ударить мячемъ. Если бѣгущій получитъ ударъ, то преслѣдователь катитъ мячъ; еслиже бѣгущій избѣгнетъ удара, то, въ награду за проворство, ему передаютъ мячъ.

КРУЖОКЪ.

На ровномъ и открытомъ мѣстѣ чертятъ на землѣ кругъ, шаговъ 8 или 10 въ діаметрѣ. Играющіе становятся внѣ круга, въ трехъ или пяти шагахъ отъ черты, въ равномъ разстояніи одинъ отъ другаго; если нельзя провести черты, то замѣчаютъ мѣста камешками.



Играющіе перебрасываютъ мячъ одинъ другому; поэтому каждый безпрестанно долженъ слѣдить за мячемъ и быть въ готовности поймать его; первый, не поймавшій мяча, напр. А, долженъ войти въ кругъ.

Когда А въ кругу, прочіе стараются ударить его мячемъ. А можетъ нагибаться, прыгать, отбѣгать во всѣ стороны въ кругу, чтобы уклониться отъ удара; играющіе съ своей стороны перебрасываютъ мячъ именно къ тѣмъ, къ которымъ А въ эту минуту ближе. Когда въ А бросили мячемъ, могутъ быть два случая:

1) Или «не попали въ А;» тогда Б, который мѣтилъ въ него, также входитъ въ кругъ, и игра продолжается по прежнему, съ тою разницею, что въ кругу стоятъ двое, въ которыхъ мѣтятъ играющіе.

2) Или «попали въ А»; тогда онъ бѣжитъ за мячемъ, а прочіе проворно отбѣгаютъ отъ круга. Поднявъ мячъ, А кричитъ «стой!» Кто не остановится, того А можетъ принудить стать на прежнее мѣсто. Тогда А бьетъ мячемъ въ одного изъ играющихъ (имъ позволяется нагибаться, но отнюдь не сходить съ мѣста.) Попадетъ — тогда и этотъ переходитъ въ кругъ, а прочіе снова занимаютъ мѣста свои; не попадетъ — труды его пропали, и онъ снова долженъ увертываться въ кругу. А можетъ схватить мячъ

каждый разъ, когда, по неосторожности играющихъ, онъ упадетъ въ кругъ.

Число играющихъ въ кругу безпрестанно увеличивается. Наконецъ, когда всѣ въ кругу, кромѣ одного, напр. Ф, тогда Ф бѣгаетъ около круга, и при всякомъ удобномъ случаѣ бьетъ въ игроковъ; кого ударить, тотъ убитъ и оставляетъ игру. Случается, что Ф убиваетъ всѣхъ. Но стоящіе въ кругу также схватываютъ мячъ, когда Ф дастъ промахъ, и закричавъ «стой!» бьютъ въ Ф; если попадутъ, то Ф одинъ или съ убитыми входитъ въ кругъ, а противники идутъ за черту, и снова начинаютъ игру. Ф можетъ перебѣгать черезъ кругъ, но бьетъ стоя внѣ круга; противники его не могутъ выбѣгать изъ круга: кто выбѣжитъ, считается убитымъ.

Можно слѣлать эту игру гораздо проще, именно: въ кого попадетъ А, тотъ смѣняется А, который присоединяется къ играющимъ, такъ что въ кругу будетъ всегда одинъ, въ котораго мѣнять, и который старается попасть въ другихъ, чтобы смѣниться.

З Ѣ В А К А.

Играющіе становятся въ кружокъ, въ довольно большомъ разстояніи одинъ отъ другаго,

Одинъ изъ играющихъ подбрасываетъ мячъ, называя по имени кого-нибудь изъ играющихъ; названный ловитъ мячъ и самъ бросаетъ, называя другаго, и т. д. Кто не поймалъ мяча на лету, долженъ тотчасъ схватить его съ земли и бить въ одного изъ играющихъ: попадетъ, — на послѣднемъ считаютъ два очка; далъ промахъ, — самъ теряетъ четыре очка. На комъ двадцать очковъ, тотъ перестаетъ играть.

Игра кончается, когда половина играющихъ въ проигрышѣ. Проигравшіе идутъ къ стѣнѣ, и поочередно лѣвою рукою бросаютъ черезъ голову мячъ, какъ можно дальше. Одинъ изъ выигравшихъ три раза бьетъ его въ спину съ того мѣста, гдѣ остановился мячикъ (можно взять вправо или влѣво, если мячъ откатился въ сторону).

V ЛУНКИ. (фиг. 3).

На ровномъ и открытомъ мѣстѣ выкапываютъ яму, величиною въ четверть, а вокругъ нея, или въ одну сторону отъ нея, полукругомъ, и въ двухъ аршинахъ разстоянія, столько небольшихъ ямочекъ (лунокъ), сколько играющихъ, безъ одного. (Когда болѣе семи играющихъ, ямочки дѣлаютъ подалѣе отъ средней, чтобы

между ямочками было не менѣе двухъ шаговъ). Каждый беретъ легкую палочку, и становится возлѣ своей ямочки, упирая въ нее концемъ палки.

Тотъ, кому по жребію не досталось ямочки, дѣлается «вожатымъ». Игроки ставятъ палку на ногу, и каждый бросаетъ ее съ ноги въ даль. Чья палка ляжетъ ближе, тотъ вожатый. Онъ долженъ своею палочкою вкатить мячъ въ среднюю яму. Если успѣетъ, то назначаютъ другаго, или вожатый требуетъ, чтобы всѣ перемѣнили мѣста, и въ это время втыкаетъ свою палочку въ одну изъ лунокъ; кто остался безъ лунки, смѣняетъ его.

Но мячъ не такъ легко вкатить въ яму; каждый изъ играющихъ старается отбить его палочкою; и часто, когда вожатый, послѣ долгихъ трудовъ, видитъ себя уже близъ цѣли, ловкій ударъ отбиваетъ мячъ на далекое разстояніе, и вожатый снова долженъ начать работу. Но если онъ замѣтитъ, что кто-нибудь, въ жару преслѣдованія, удалился отъ лунки своей, или не держитъ въ ней палочки, то проворно пользуется случаемъ занять ее. Тогда хозяинъ занятой ямки долженъ катить мячъ, а прочіе по прежнему отбиваютъ.

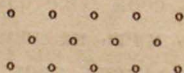
Мячъ позволяется отбивать только палочками; кто отобьетъ его ногою или рукою, или покро-

еть свою ямку ногою, смѣняетъ вожатаго. Но и вожатый можетъ прикрывать мячъ только палочкою. Ловкость игры его состоитъ въ томъ, чтобы мало по малу катить мячъ впередъ, проворно прикрывая его палочкою; тогда онъ можетъ дойти до средней ямки; по крайней мѣрѣ, если мячъ уже въ кругу, легко можетъ занять чужую ямку.

Въ нѣкоторыхъ губерніяхъ, вмѣсто мяча, вкидываютъ въ яму палочку, которую называютъ «сучкою», и по этой палочкѣ называютъ также игру «сучкою».

ЯМКИ.

По числу играющихъ, выкапываютъ небольшія ямки въ одинъ рядъ, или шахматами,



и яма отъ ямы не дальше четверти аршина. Каждый замѣчаетъ свою ямку.

Одинъ изъ играющихъ становится въ трехъ шагахъ отъ ямокъ и катитъ небольшой и довольно мягкій мячъ. Прочіе смотрятъ, въ чью ямку попадетъ мячъ. (Три раза позволяется перекачивать мячъ; но если и въ третій разъ сдѣланъ промахъ, то въ ямку катившаго кладутъ каме-

шекъ, и мячъ передають другому. Катятъ мячъ попеременно съ разныхъ сторонъ). Тогда всѣ разбѣгаются, удаляясь сколько можно отъ ямокъ. Тотъ, въ чью яму попалъ мячъ (назовемъ его А), схватываетъ мячъ и кричитъ «стой!» Всѣ останавливаются; А бьетъ въ кого-нибудь, наприм. въ Б; если не ударить его, то въ ямку А кладутъ камешекъ; всѣ возвращаются къ ямкамъ, и А катитъ мячъ.

Но если А попалъ въ Б, то Б можетъ схватить мячъ, и закричавъ «стой!» (потому-что всѣ отбѣгаютъ отъ того, кто схватитъ мячъ, и отбѣгаютъ пока не услышатъ приказа остановиться), бьетъ въ Г; не попалъ — въ ямочку Б кладутъ камешекъ и снова начинаютъ игру; если же попалъ, то Г схватываетъ мячъ, останавливаетъ бѣгущихъ и бьетъ въ кого-нибудь. При внимательности и проворствѣ мячъ можетъ перейти черезъ многія руки, прежде нежели дадутъ промахъ, послѣ котораго въ яму виновнаго кладутъ камешекъ и снова катятъ мячъ.

Кто не надѣется на силы свои, или поздно закричалъ «стой!» и потому далъ играющимъ время отбѣжать далеко, тотъ можетъ перебросить мячъ другому. Наприм. А не хочетъ кидать и знаками проситъ Б принять мячъ; если Б согласенъ, то А перебрасываетъ ему мячъ,

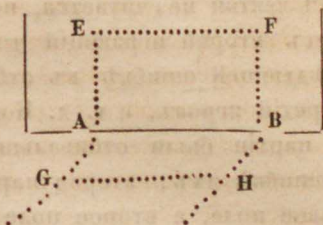
но тогда прочіе могутъ отбѣгать отъ Б, пока онъ, поймавъ мячъ, закричитъ «стой!» Б не можетъ уже передать мяча другому; и если онъ дастъ промахъ, то въ ямку Б, а не А, кладутъ камешекъ. Первый, у котораго въ ямкѣ наберется 6 камешковъ, проигралъ и подвергается слѣдующему наказанію:

Играющіе становятся въ два ряда, и одинъ рядъ отъ другаго въ 24 шагахъ; въ этомъ пространствѣ становится виноватый, въ котораго каждый изъ играющихъ можетъ одинъ разъ бить мячемъ; но виноватому позволяется увертываться отъ удара.

Тотъ, въ чью ямку попалъ мячъ, бьетъ отъ своей ямки; прочіе съ того мѣста, гдѣ подняли мячъ. По слову «стой!» каждый немедленно долженъ остановиться; иначе можно принудить его отступить назадъ. Каждый можетъ увертываться отъ удара, но не сходя съ мѣста.

ОТВѢВКА. (фиг. 4).

Играющіе дѣлятся на двѣ равныя партіи и по жребію рѣшаютъ, кому начать игру; потомъ проводятъ на стѣнѣ черту EF, въ полутора аршинахъ отъ земли, а на землѣ, въ трехъ аршинахъ отъ стѣны, другую черту GH.



Мѣсто между стѣною и чертою ГН называется первымъ полемъ, а за чертою ГН, вторымъ полемъ. Проведя боковыя черты ЕА, АГ, FB, ВН, на стѣнѣ и на землѣ, первая партія становится на первое поле, а другая на второе.

Одинъ изъ первой партіи бросаетъ объ землю мячъ, и когда мячъ подскочитъ, отбиваетъ его рукою къ стѣнѣ, такъ, чтобы мячъ ударилъ въ стѣну выше черты EF; на чье поле мячъ отскочитъ отъ стѣны, та партія должна отбить его въ стѣну, на-лету или послѣ перваго скачка (когда мячъ, упавъ на землю, подскочитъ). Поэтому каждая партія старается отбить мячъ такъ, чтобы онъ отъ стѣны падалъ на поле противниковъ. Въ ошибку ставится:

- 1) Когда не отбили мяча.
- 2) Когда мячъ ударитъ въ стѣну ниже черты.
- 3) Когда мячъ упадетъ внѣ полей.

Если во второй партіи сдѣлають ошибку, то первая партія считаетъ на нихъ одну взятку; если же игрокъ первой партіи сдѣлаетъ ошиб-

ку, то на нихъ взятки не считается, но отбивальщика смѣняетъ второй играющій той же партіи; при слѣдующей ошибкѣ въ отбивальщики поступаетъ третій игрокъ, и т. д. Когда всѣ игроки первой партіи были отбивальщиками, то при первой ошибкѣ ихъ, вторая партія становится на первое поле, а второе поле занимаетъ первая партія. Послѣ извѣстнаго числа смѣнъ, считаютъ, на которой партіи больше взятокъ.

Въ Англіи для этой игры въ учебныхъ заведеніяхъ часто нарочно строятъ стѣну; грунтъ убиваютъ глиною и крупнымъ пескомъ, и первое поле дѣлаютъ тремя вершками выше второго.

Играть могутъ отъ 4 до 24 человѣкъ. Два искусные игрока могутъ играть противъ десяти.

ОДИНОЧКА.

Игрокъ беретъ въ руку два небольшіе мяча; одинъ лежитъ на концахъ пальцевъ, другой на ладони. Онъ подкидываетъ первый мячъ, потомъ второй, ловитъ первый мячъ и подкидываетъ его, прежде нежели упадетъ второй, котораго онъ также ловитъ и подкидываетъ, и т. д.; одинъ мячъ всегда на воздухѣ.

Вотъ еще нѣсколько упражненій: 1) подкидываютъ мячи правою рукою и ловятъ правою; 2)

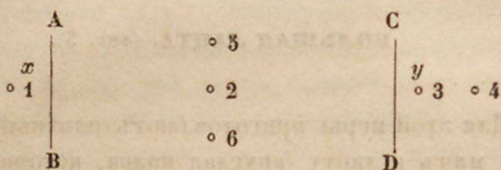
подкидывая мячъ правою рукою, ловятъ лѣвою и передаютъ въ правую; 3) подкидываютъ и ловятъ лѣвою рукою; 4) въ обѣ руки берутъ по два мяча, подкидываютъ и ловятъ ихъ одинъ за другимъ.

БОЛЬШАЯ ЛАПТА. (Фиг. 3).

Для этой игры готовятъ плотный, упругій мячъ и лапту (круглая палка, которою отбиваютъ мячъ). Мы уже сказали, какъ сдѣлать хорошій мячъ. Лапту дѣлаютъ иногда изъ доски, въ видѣ лопатки, но напрасно. Удары палкою всегда сильнѣе, потому-что лопатка встрѣчаетъ болѣе сопротивленія въ воздухѣ; притомъ хотя нѣсколько легче попасть въ мячъ лопаточкою, нежели круглою палкою, но разница и для посредственнаго игрока не велика, а плохому игроку такъ же трудно ударить мячъ лопаточкой, какъ и палкою. Лучшая лапта дѣлается изъ молодого сосняка, въ два пальца толщиною, и длиною въ аршинъ; тонкій конецъ ея обертываютъ толстыми нитками и покрываютъ раза два клеємъ, чтобы лапта не скользила изъ рукъ. Такою только лаптою можно давать удары, отъ которыхъ мячъ взлетаетъ на 10 и 15 сажень вверхъ и сажень на 30 и болѣе вдаль.

Играть могутъ 12 и болѣе человѣкъ. На ровномъ мѣстѣ проводятъ двѣ черты, одна отъ другой на 30 или 40 шаговъ.

Первая черта АВ называется «игральною», вторая, CD, «коновою».



Двухъ искусныхъ игроковъ выбираютъ въ матки; они должны управлять игрою, разрѣшать споры, и проч. Первая забота ихъ раздѣлить играющихъ на двѣ партіи, совершенно равныя по искусству. Для сего матки ставятъ играющихъ попарно, подбирая двухъ совершенно равныхъ въ игрѣ; или игроки сами сговариваются, выбираютъ себѣ имена, и попарно подходятъ къ маткамъ. Наприм. одинъ выбралъ названіе волка, другой льва; если одна matka взяла волка, другая беретъ льва; потомъ другая matka назначаетъ себѣ одного изъ другой пары, и т. д. По жребію рѣшаютъ: кому водить, кому служить («служить» значить ловить и подавать мячъ, а «водить» бить мячъ). Положимъ, что играющихъ 12 человѣкъ. Опишемъ сначала ходъ иг-

ры вообще, а потомъ изложимъ подробнѣе обязанности каждой партіи и правила игры.

Половина, которой досталось «служить» разсыпается по разнымъ мѣстамъ: одинъ долженъ подавать мячъ, другіе ловить мячъ и пятнать игроковъ. Другая половина, которой достается «водить», становится у игральной черты; одинъ изъ нихъ беретъ лапту, и бьетъ ею мячъ на-лету. Когда служащіе доставятъ мячъ, другой бьетъ, потомъ третій, и т. д. Но чтобы имѣть право бить снова, игрокъ долженъ перебѣжать къ коновой чертѣ, и возвратиться на игральную. При этихъ перебѣгахъ служащіе стараются ударить играющихъ мячемъ; когда удасться, то половина ихъ выиграла; она беретъ лапту, а первая половина идетъ служить. И такъ игра состоитъ въ непрерывной борьбѣ партій: каждый старается добыть право «водить.» Это право приобрѣтается:

1) Когда одинъ изъ служащихъ поймалъ мячъ на-лету.

2) Когда запятнали одного изъ играющихъ.

3) Когда бросятъ мячъ за игральную черту въ то время, когда тамъ не будетъ ни одного изъ играющихъ. Въ каждомъ изъ сихъ случаевъ партія служащихъ переходитъ на игральную черту, а первая партія идетъ «служить», пока ей снова по одному изъ упомянутыхъ случаевъ не

достанется «водить». Во время игры считаютъ каждый хорошій ударъ въ мячъ, и въ выигрышѣ та партія, которая при концѣ игры имѣетъ болѣе ударовъ.

Теперь скажемъ подробнѣе объ игрѣ каждой партіи.

Обязанности служащихъ.

Служащіе становятся слѣдующимъ образомъ:

Самый ловкій и проворный (обыкновенно matka) становится у игральной черты АВ, и называется «подавальщикомъ»; 2-й идетъ на середину, 3-й на коновую черту CD; 4-й шаговъ 20 за конь; 5-й и 6-й становятся по «ловлямъ» (по бокамъ, вровень со вторымъ и съ концами черты АВ). 1-й и 2-й должны ловко бросать. 3-й и 4-й удачно ловить мячъ; пятое и шестое мѣсто не такъ важны.

Подавальщикъ подбрасываетъ мячъ для битья. Онъ становится въ двухъ шагахъ отъ игрока, который находится въ x , и подбрасываетъ мячъ отвѣсно, на сажень вышины; когда мячъ падаетъ, игрокъ ударяетъ его лантою. Прочіе служащіе стараются схватить мячъ на-легу, или по крайней мѣрѣ какъ можно скорѣе поймать его и перебросить подавальщику; они внимательно слѣдуютъ за полетомъ мяча, бѣгутъ то вправо,

то влѣво, взадъ и впередъ. Мѣсто подавальщика самое важное. Онъ долженъ ободрять служащихъ, понуждать ихъ скорѣе доставлять ему мячъ, а играющихъ заставлять скорѣе бить; обращаетъ вниманіе на каждаго бьющаго, и старается приноровиться къ нему; чѣмъ лучше онъ подбрасываетъ и приноравливается къ бьющимъ, тѣмъ лучше удары, и тѣмъ легче служащимъ поймать мячъ. Если бьющій только задѣлъ мячъ, подавальщикъ самъ старается поймать его. Онъ наблюдаетъ также и за тѣми, которые перебѣгаютъ на конь и обратно, стараясь или самъ ударить ихъ мячемъ, или перебросить мячъ 2-му, когда бѣгушій ближе къ нему. Того, который хотя одною ногою выступить за игральную черту, подавальщикъ имѣетъ право пятнать, и игра выиграна. Онъ долженъ притомъ остерегаться, чтобы не задѣли его лаптою по головѣ.

Прочіе служащіе должны приблизительно рассчитывать, какъ далеко и въ какомъ направленіи бьетъ мячъ каждый изъ играющихъ и готовиться по этому расчету; по полету мяча соображать мѣсто, на которомъ можно поймать его, и ударить бѣгущаго;—если же повидимому ударъ будетъ бесполезенъ, то, не теряя напрасно времени, скорѣе передавать мячъ. Когда же замѣтятъ, что на игральной чертѣ нѣтъ игроковъ, то при словахъ: «мячъ на черту» каждый ста-

рается какъ можно проворнѣе кинуть туда мячъ, потому-что этимъ они также освобождаются отъ службы. Служащіе должны повиноваться маткѣ, въ точности исполнять всѣ распоряженія ея. Когда запятнають играющаго, или поймають мячъ на-лету, или доставятъ его на пустую игральную черту, въ каждомъ изъ этихъ случаевъ кричать: «лапта!» По этому крику, увѣдомляющему о побѣдѣ, всѣ служащіе бѣгутъ на игральную черту.

Обязанности играющихъ.

Ударивъ мячъ, каждый играющій или тотчасъ перебѣгаетъ на конъ, или же, когда ударъ былъ неудаченъ и потому мячъ скоро пойманъ, выжидаетъ удобнаго случая; точно такъ же поступаетъ онъ на кону. При опасности, можно перебѣгать только въ такомъ случаѣ, когда на чертѣ не осталось ни одного хорошаго игрока, который могъ бы «выручить» другихъ. Случается, что послѣ нѣсколькихъ неудачныхъ ударовъ сряду, не позволившихъ играющимъ перебѣжать съ кона, или даже съ черты игровой, остается только одинъ, имѣющій право бить: этотъ игрокъ «на выручкѣ.» Ему позволяется бить три раза; когда на выручкѣ плохой игрокъ, часто всѣ три удара его неудачны:

бить некому, и партіи приходится сдать лапту. Чтобы не допустить до этого, играющіе должны отважно пользоваться всѣми средствами, бросаться на игральную черту съ разныхъ сторонъ, чтобы развлечь вниманіе служащихъ, и дать пройти хотя одному хорошему игроку. При началѣ игры, когда очередь не опредѣлена, матка бьетъ послѣ другихъ, чтобы въ случаѣ нужды, быть на выручкѣ; но какъ въ послѣдствіи бьютъ по очереди возвращенія съ кона, то матка старается, чтобы хорошіе игроки возвращались позже. Наприм. 1, 2, 3 слабые, а 4 хорошій игрокъ, находятся на кону; когда имъ представится случай перебѣжать на черту, 4-й долженъ впустить ихъ прежде себя. Или 1, 2, 3, на кону, а хорошіе игроки 4, 5, 6 на чертѣ; тогда 1, 2, 3, должны обождать, пока придетъ къ нимъ одинъ изъ хорошихъ игроковъ, который возвратится послѣ нихъ и, въ случаѣ нужды, можетъ ихъ выручить. Игрокъ на выручкѣ не долженъ бѣжать послѣ перваго удара, если не увѣренъ, что играющіе успѣютъ воротиться на черту прежде мяча. Играющіе должны умѣть направить мячъ во всѣ стороны, избирая предпочтительно тѣ, гдѣ служащій рѣже другихъ ловить мячъ. Нерасчетливо было бы направить мячъ въ у, когда свои бѣгутъ туда; такой ударъ выгоденъ, когда они бѣгутъ обратно. Сильные

удары, далеко откидывающіе мячъ, всегда выгодны. Когда бьютъ въ играющаго, онъ старается увернуться, часто оглядывается, иногда бѣжитъ задомъ, даже бросается на землю, если можно этимъ избавиться отъ удара.

Вотъ еще нѣкоторыя правила:

1) Матки рѣшаютъ всѣ споры; когда не могутъ согласиться: лапта или нѣтъ, то рѣшаютъ жребіемъ.

2) Дурно подброшенный мячъ игрокъ можетъ не бить. Когда всѣ играющіе недовольны подавальщикомъ, служащіе обязаны смѣнить его. Кто на выручкѣ сдѣлалъ два удара, при третьемъ можетъ не бить подброшеннаго мяча, когда нужно выиграть время; но не болѣе двухъ разъ.

3) Считаются только полные удары, т. е. тѣ, при которыхъ мячъ поднялся по крайней мѣрѣ въ ростъ человѣческой и долетѣлъ до кона; прочіе не считаются, равно какъ и удары, при которыхъ проиграли лапту. При каждой передачѣ лапты, партія записываетъ число счетныхъ ударовъ, которые во время игры громко считаютъ.

4) Подавальщикъ можетъ пятнать только съ своего мѣста.

5) Въ проигрышъ ставится также, когда кто-нибудь изъ играющихъ схватится за мячъ, или возьметъ лапту при перебѣгѣ на конъ; также,

если при ударѣ лапта вырвется у него изъ рукъ, или послѣ удара онъ броситъ ее такъ неосторожно, что ударитъ одного изъ играющихъ.

6. Кто доставилъ выигрышъ лапты своей партіи, имѣетъ право на первый ударъ; за нимъ бьютъ другіе, въ произвольномъ порядкѣ; но впослѣдствіи — по мѣрѣ возвращенія съ кона. Подавальщикъ наблюдаетъ, чтобы очередь эта ни въ какомъ случаѣ не измѣнялась, хотя бы даже приходилось дурному игроку быть послѣднимъ и вырывать свою партію.

7. Мячъ не приносятъ, но всегда перебрасываютъ.

8. Если лапта часто передается, то ловъ на лету считается, но не доставляетъ выигрыша; или условливаются: два или три раза выиграть лапту, чтобы получить ее.

Мы изложили эту игру подробнѣе, потому что она одна изъ самыхъ занимательныхъ и лучшихъ гимнастическихъ игръ, и доведена до значительнаго совершенства.

Въ лапту можно играть вчетверомъ; но тогда игра утомительна, потому что четверо должны дѣлать то же, что здѣсь дѣлали 12 человекъ.

ВОЛЬНАЯ ЛАПТА.

Въ большой лаптѣ ошибка или выигрышъ одного рѣшаетъ участь всей партіи; въ вольной лаптѣ играющіе хотя дѣлятся на двѣ партіи, но каждый играющій отвѣчаетъ за себя одного.

Ходъ игры тотъ же; могутъ играть четверо, но игра пріятнѣе при 8 или 12 игрокахъ. Коновая черта проводится далѣе, шагахъ въ 50 отъ игральной. Не повторяя правилъ игры, упомянемъ только то, чѣмъ она отличается отъ предъидущей.

Служащіе становятся въ одинъ рядъ: первый у черты, подавать мячъ; второй въ 10 шагахъ отъ черты, прочіе въ 10 шагахъ одинъ отъ другаго. Каждый играющій можетъ бить три раза, но можетъ бѣжать на конъ и послѣ перваго удара. Пятнать играющихъ можно только при перебѣгѣ ихъ на конъ; возвращаются они свободно. Если играющій три раза сряду далъ промахъ, если побѣжитъ съ черты съ лаптою, если поймали на лету мячъ послѣ удара его, если запятнали его, во всѣхъ этихъ случаяхъ онъ проигралъ, и становится за служащими, въ 10 шагахъ отъ послѣдняго; мѣсто же его занимаетъ: въ первыхъ двухъ случаяхъ подавальщикъ, а въ послѣднихъ тотъ изъ служащихъ, который

запятналъ его или поймалъ мячъ; они бьютъ мячъ, когда придетъ очередь ихъ.

Мы уже сказали, когда служащіе выигриваютъ; схвативъ мячъ, каждый, даже подавальщикъ, можетъ преслѣдовать бѣгущаго во всѣхъ направленіяхъ, пока тотъ станетъ на конь.

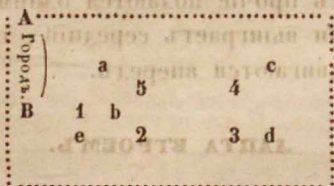
Когда подавальщикъ выигралъ и перейдетъ къ играющимъ, стоявшій за нимъ занимаетъ его мѣсто, и всѣ прочіе подаются однимъ мѣстомъ впередъ; если выиграетъ середній, то стоявшіе за нимъ подвигаются впередъ.

ЛАПТА ВТРОЕМЪ.

Здѣсь одинъ играетъ, а двое служатъ: одинъ подаетъ мячъ, другой становится на чертъ CD, которая отъ АВ не далѣе 30 шаговъ. Играющій имѣетъ право бить три раза, но можетъ бѣжать въ CD и послѣ перваго удара. Если его не запятнаютъ при перебѣгѣ, то въ CD второй служащій подаетъ ему мячъ; онъ бьетъ и бѣжитъ къ АВ, и т. д. Онъ проигрываетъ: 1) когда поймаютъ мячъ; 2) когда запятнаютъ его; 3) когда при перебѣгѣ не возметъ съ собою лапты; 4) когда три раза далъ промахъ. Въ послѣднихъ двухъ случаяхъ смѣняетъ его подавальщикъ, а въ первыхъ двухъ тотъ, кто запятналъ его или поймалъ мячъ.

ЛАПТА СЪ ГОРОДКАМИ.

Въ этой игрѣ не нужно отбивать мячъ такъ далеко, по этому употребляютъ лапту въ три четверти аршина длины и широковатую, въ видѣ лопаточки. Вся игра требуетъ менѣе усилій; но, въ замѣну, отъ игроковъ требуется болѣе вниманія, потому что правила сложнѣе.



Означаютъ кружкомъ или выгнутою чертою АВ городъ, въ которомъ становятся играющіе. Въмѣсто кона, втыкаютъ въ землю, нѣсколько правѣе и впередъ, палки или столбики, отъ 10 до 15 шаговъ одинъ отъ другаго; эти столбики называются «городками»; ихъ столько, сколько играющихъ въ одной партіи безъ одного. Здѣсь городки означены цифрами 1, 2, 3, 4, 5.

Служащіе становятся на полъ противъ города и между городками на мѣстахъ а, б, в, г, д, е; подавальщикъ становится у черты АВ.

Играющій можетъ бить три раза; потомъ онъ долженъ обѣжать всѣ городки, дотрогиваясь до

каждаго рукою. Возвратясь въ городъ, онъ снова можетъ бить въ свою очередь.

Служащіе выигриваютъ, когда: 1) поймаютъ мячъ на лету, 2) запятнаютъ игрока, 3) возьмутъ городокъ, 4) возьмутъ городъ. При этомъ соблюдаются слѣдующія правила:

1. Поймавъ на лету мячъ, служащій кричитъ: «въ городъ, въ городъ! поймалъ!» Прочіе служащіе бѣгутъ въ городъ, и когда они недалеко отъ черты, онъ бросаетъ мячъ черезъ голову и самъ вбѣгаетъ въ городъ.

2. *Пятнать.* Пока играющій стоитъ у городка, онъ безопасенъ; но при перебѣгахъ каждый служащій можетъ ударить его мячемъ. Поэтому, когда есть опасность, лучше оставаться у городка, и даже воротиться въ прежній, нежели подвергаться удару. У одного городка не могутъ стоять двое; тогда служащіе имѣютъ право пятнать ихъ; или первый долженъ бѣжать далѣе, или второй долженъ воротиться на прежнее мѣсто. Запятнавшій кричитъ: «въ городъ, въ городъ! запятналъ!» и самъ бѣжитъ туда.

3. *Городокъ взять.* Когда играющій при перебѣгѣ не дотронется до одного изъ городковъ, служащій, добывъ мячъ, бѣжитъ къ тому городку, и ударивъ близъ столбика мячемъ такъ, чтобы мячъ откатился, кричитъ: «въ городъ,

въ городъ! городокъ взять!», и самъ бѣжитъ въ городъ.

4. Если въ городѣ не будетъ ни одного играющаго, подавальщикъ косвенно ударяетъ мячемъ въ черту, крича, «въ городъ, въ городъ!» Вся партія А служащихъ бѣжитъ туда, а партія, Б идетъ служить. Но если игроку Б удастся скоро схватить мячъ, и запятнать одного изъ А, неуспѣвшаго еще вбѣжать въ городъ, то А проиграла, а Б бѣжитъ въ городъ. Но и тутъ А снова можетъ выиграть, когда запятнаетъ игрока партіи Б. Весело смотрѣть на играющихъ при этой живой борьбѣ. Каждый играющій весь — вниманіе, весь — проворство. Иногда лапта нѣсколько разъ переходитъ изъ рукъ въ руки.

Карверъ, въ описаніи путешествія своего въ Сѣверную Америку, рассказываетъ, что Индѣйцы страстные охотники къ этой игрѣ. По описанію, разность въ томъ, что назначаютъ четыре мѣста (на дворѣ четыре угла); одно есть городъ, и тамъ становятся играющіе. Служащіе бросаютъ мячъ въ городъ; одинъ изъ играющихъ отбиваетъ его на лету и бѣжитъ на второе, а потомъ на другія мѣста; мячъ, снова брошенный въ городъ, отбиваетъ на лету другой играющій, который также бѣжитъ, и т. д. Бѣгущихъ и двухъ на одномъ мѣстѣ, пятнаютъ, но городковъ не берутъ. Играютъ мячемъ изъ

оленьей кожи, набитой шерстью. Иногда въ каждой партіи до 300 человѣкъ. Они такъ ловки, говоритъ Карверъ, что мячъ большею частію ловятъ на лету, и часто во всю игру мячъ не дотрогивается до земли. Притомъ они бѣгаютъ съ изумительною скоростію; часто, когда одинъ готовится отбить мячъ, неожиданно набѣгаетъ другой, который подбиваетъ мячъ далѣе на огромное разстояніе.

КОЛОДКА.

Игра проста, но требуетъ проворства. На открытомъ мѣстѣ дѣлаютъ въ землѣ продолговатую ямку, въ которую до половины кладутъ колодку, т. е. обрубокъ въ 10 вершковъ длины и съ выемкою на томъ концѣ, который лежитъ въ ямѣ. Одинъ, по жребію, назначается на игру; назовемъ его Р; другіе становятся вокругъ ямы, въ 10 шагахъ отъ нее, и означаютъ мѣста свои.

Р кладетъ мячъ въ выемку и палкою ударяетъ по наружному концу колодки: мячъ взлетаетъ и прочіе бросаются за нимъ. Р можетъ остаться на игрѣ, если проворно обѣжитъ и ударитъ палкою въ каждое мѣсто тѣхъ играющихъ, которые побѣжали за мячемъ, и потомъ, не бу-

лучи запятнанъ, прибѣжить къ ямѣ и воткнетъ въ нее палку прежде, нежели туда вкинуть мячъ. Тогда онъ снова бьетъ; въ противномъ случаѣ замѣняетъ его тотъ, который ударилъ его, или вкинулъ мячъ въ яму. Кто поймаетъ мячъ на лету, также выигрываетъ. Чтобы колодка не отскакивала, ее привязываютъ веревкою къ кольишкѣ, вбитому возлѣ ямы. Иногда самую колодку выдалбливаютъ и въ нее вставляютъ дощечку съ выемкою на одномъ концѣ; дощечка ходитъ на шпинкѣ, пропущенномъ съ боку чрезъ колодку и дощечку (фиг. 6); тогда не нужно копать ямы.

БОЛЬШОЙ МЯЧЬ.

Отъ Грековъ и Римлянъ эта игра распространилась по всей Европѣ; но въ особенной чести она въ Италіи. Подъ благораствореннымъ небомъ ея, въ продолженіе трехъ временъ года ежедневно за городскими воротами стекается множество играющихъ и зрителей всѣхъ состояній, и часто люди значительнѣйшихъ фамилій играютъ съ простыми ремесленниками.

Чтобы отбивать мячъ одною кистью руки, надобно имѣть навыкъ и силу; безъ привычки скоро почувствуешь въ рукѣ невыносимую боль.

Итальянцы вдѣваютъ руку по локоть въ деревянный нарукавникъ. Въ Англіи отбиваютъ ногами.

Мячъ дѣлають изъ пузыря быка или свиньи. Выбравъ возможно-круглый пузырь, должно вымазать его внутри масломъ, чтобы онъ не сохъ; обшить кожею, надуть пузырь перышкомъ, связать шейку пузыря тесемкою, и наконецъ отверстіе, сдѣланное въ кожѣ для прохода шейки, заложить кускомъ кожи, который прикрѣпляютъ къ мячу въ видѣ клапана.

Могутъ играть четверо и не болѣе двѣнадцати. Партіи становятся одна противъ другой, и перебрасываютъ другъ другу мячъ, пока онъ упадетъ. На чье поле мячъ упалъ, на той партіи считаютъ одно очко. Иногда опредѣляютъ число очковъ по разстоянію мѣста паденія отъ средней черты, раздѣляющей обѣ партіи, прибавляя по одному очку за каждые десять шаговъ удаленія отъ черты. Выигрышъ опредѣляется въ 10, 20 и болѣе очковъ. Никому не позволено переходить черезъ среднюю черту.

Играють еще слѣдующимъ образомъ: становятся въ кружокъ и перебрасываютъ другъ другу мячъ. Въ первой игрѣ позволено отбивать мячъ только на лету; здѣсь можно отбивать его не только послѣ перваго, но даже послѣ втораго и третьяго прыжка отъ земли; позволено

также нѣсколько разъ ударять мячъ, пока играющій приведетъ его въ такое положеніе, что можетъ дать ему сильный ударъ. Эта игра хороша для начинающихъ.

ГЛАВА II.

ИГРЫ КАМЕШКАМИ, ШАРАМИ И ПАЛКАМИ.

I. Игры камешками и шариками.

Игры камешками особенно хороши въ то время, когда сильное движеніе для тѣла утомительно или вредно, напримѣръ: въ жаркіе лѣтніе дни, тотчасъ послѣ обѣда и т. п. Доставляя легкое и пріятное развлеченіе, они пріучаютъ къ глазомѣру и ловкости. Для этихъ игръ нужно имѣть только камешки, величиною съ грецкій орѣхъ; дѣлаютъ также шарики и кружки величиною въ копѣйку, грошъ и пятакъ.

НАКИДКА. (фиг. 7).

Если играютъ двое, то, запасшись достаточнымъ числомъ камешковъ, одинъ бросаетъ камешекъ; другой съ того же мѣста старается попасть своимъ камешкомъ въ первый; если тронетъ,

то камешекъ принадлежитъ ему и первый бросаетъ другой камешекъ; если же не тронетъ, то первый поднимаетъ свой камешекъ, и съ того мѣста, гдѣ онъ лежалъ, цѣлитъ въ камешекъ втораго. Можно бросать камешками сверху, или подкатывать ихъ; въ первомъ случаѣ игра называется: «Накидка» во второмъ «Накатка».

Когда играютъ отъ 4 до 8 человѣкъ, они дѣлятся на двѣ партіи. Кладутъ на землѣ камешекъ или кружокъ, который отличается отъ прочихъ цвѣтомъ, или формою, или величиною, и служитъ цѣлью. Игроки также должны отличать свои камешки. Для сего весьма удобны свинцовые или оловянные кружки съ номерами. Игроки становятся въ 4, 6 или 10 шагахъ отъ цѣли, и одна партія по жребію начинаетъ. Послѣ игрока первой партіи, бросаетъ въ цѣль игрокъ второй партіи, потомъ опять игрокъ первой партіи, и если его камешекъ ближе къ цѣли, нежели камешекъ второй партіи, то игроки первой партіи продолжаютъ бросать камешки, пока одинъ изъ камешковъ ихъ ляжетъ далѣе отъ цѣли, нежели камешекъ второй партіи. Тогда начинаютъ бросать игроки второй партіи. Вообще игроки одной партіи остаются на очереди до тѣхъ поръ, пока камешки ихъ будутъ ложиться ближе къ цѣли, нежели камешки дру-

гой партіи. Поэтому подобно умѣть скоро и вѣрно опредѣлять разстояніе камешковъ на глазомѣръ; въ спорныхъ случаяхъ измѣряютъ разстояніе палочкой, пядями и проч. Когда брошены всѣ камешки, тогда считаютъ: сколько камешковъ одной партіи ближе къ цѣли, и замѣчаютъ столько очковъ.

Тотъ, чей камешекъ ближе другихъ къ цѣли, бросаетъ цѣль на произвольное разстояніе и игра начинается въ прежнемъ порядкѣ. По окончаніи этой игры опять замѣчаютъ сколько камешковъ одной партіи ближе къ цѣли. Игра кончается, когда одна партія выиграетъ 12 очковъ.

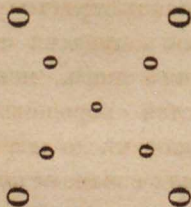
КОРОЛЬ.

Игра эта сходна съ предъидущею, но вмѣсто камешковъ играютъ шарами въ 1 и 2 вершка въ діаметрѣ. Одинъ шаръ, меньше или больше другихъ, называется «королемъ». Каждая партія имѣетъ одинакое число шаровъ, но различныхъ цвѣтовъ, или означаютъ шары нумерами. Правила и ходъ игры тѣ же; но она затруднительнѣе тѣмъ, что король часто далеко откатывается; притомъ каждая партія старается шарами своими отбить отъ короля шары противниковъ; поэтому для этой игры требуется болѣе мѣста.

ЯМКИ.

Выкопавъ три ямки, одна отъ другой на полтора аршина, въ двухъ аршинахъ отъ первой ямки проводятъ черту. Играющіе съ черты бросаютъ камешками въ ямки. Если начинающій съ перваго раза попадетъ въ первую ямку, то бросаетъ во вторую и т. д. Для полнаго выигрыша надобно попасть сряду, безъ промаха: въ первую, вторую и третью ямку; потомъ въ третью, вторую и первую; наконецъ во вторую, первую и третью ямку. Кто дастъ промахъ, смѣняется другимъ игрокомъ.

Ямки располагаютъ также слѣдующимъ образомъ:



Средняя ямка есть самая меньшая; на четверть отъ нее четыре ямки побольше, и на четверть отъ нихъ четыре большія ямки. Каждый по очереди бросаетъ въ нихъ шариками, пуго-

вицами, камешками и тому под., стараясь преимущественно попасть въ среднюю. Кто сряду, безъ промаха, попадетъ въ четыре большія ямки, получаетъ званіе «ученика»; кто сряду попалъ въ большія и среднія, въ какомъ бы ни было порядкѣ, называется «подмастерьемъ», а кто попалъ сряду во всѣ девять ямокъ, повышается въ званіе «мастера».

ОТБИВКА.

На аршинъ или полтора аршина отъ стѣны проводятъ на землѣ черту. Играющіе берутъ по одинакому числу камешковъ; каждый бросаетъ по одному камешку въ стѣну, такъ, чтобы камешекъ, отскочивъ отъ стѣны, легъ за черту. (Камешекъ, который упадетъ между стѣною и чертою, считается потеряннымъ.) Потомъ первый бросаетъ свой камешекъ объ стѣну, стараясь направить ударъ такъ, чтобы камешекъ его ударилъ одинъ изъ лежащихъ уже на землѣ камешковъ: тогда онъ выигралъ этотъ камешекъ. (Если игроки еще не искусны, то выигрываютъ, когда камешекъ ляжетъ не далѣе одной ладони отъ другаго.) Первый бросаетъ до тѣхъ поръ, пока выигрываетъ; потомъ смѣняетъ его второй, третій и т. д. Тотъ выигралъ, кто набралъ такимъ образомъ болѣе камешковъ.

ВСТРѢЧА. (фиг. 8).

Играющіе набираютъ совершенно круглые камешки, или играютъ шариками, деревянными и металлическими кружками. Двое садятся другъ противъ друга на равномъ разстояніи отъ черты, проведенной между ними. Каждый беретъ шарикъ въ руку, и считая: «разъ, два, три», по послѣднему слову катитъ свой шаръ такъ, чтобы они столкнулись; если они не столкнулись, то катятъ шары снова. Прокативъ всѣ шарики, считаютъ: сколько шариковъ на каждой сторонѣ осталось. На чьей сторонѣ больше шариковъ, тотъ проигралъ.

ОКОШКИ. (фиг. 9 и 10).

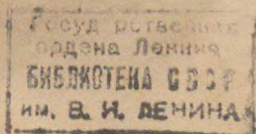
Доску, въ которой прорѣзано девять дырочекъ или окошекъ, ставятъ или отвѣсно, (фиг. 9) врывая ее въ землю, или горизонтально (фиг. 10) на двухъ столбикахъ. Играютъ шарами и камешками. Должно пробрасывать камешки чрезъ окошки при которыхъ стоитъ 0; если камешекъ проскочитъ чрезъ окошки, при которыхъ стоятъ цифры 1, 4, 5, 3, 2, то ударъ считается промахомъ, точно такъ же, какъ ударъ камешка объ доску.

Послѣ каждаго промаха игра переходитъ къ другому. Тотъ выигралъ, кто, начиная съ какой-либо стороны, переброситъ по порядку и безъ промаха камешекъ чрезъ всѣ окошки, означенныя нулемъ. Эта игра приучаетъ руку и глазъ къ вѣрности.

Вотъ другой родъ окошекъ (фиг. 11). Укрѣпляютъ доску на двухъ столбикахъ въ поларшина вышиною, и разстояніе между столбиками раздѣляютъ вертикальными палочками; надъ каждымъ промежуткомъ надписано число. Играющіе катятъ шарики и считаютъ числа, написанныя надъ тѣми промежутками, чрезъ которые прокатился шарикъ; напримѣръ, катя три раза, игрокъ попалъ въ промежутки, надъ которыми написано 5, 1, 8: тогда онъ будетъ имѣть 14 очковъ. Кто прежде насчитаетъ 40, 60 или 100 очковъ, по уговору, тотъ выигралъ. Если шаръ откатился въ бокъ или ударилъ въ палочки, или не докатился, то на игрока насчитываютъ одно очко и другой продолжаетъ игру.

ПРИПРЫЖКА. (фиг. 12).

Эта игра состоитъ въ томъ, чтобы одною ногою вбрасывать камешекъ въ разныя отдѣленія

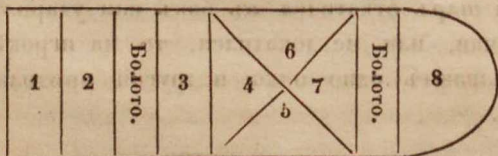


фигуры, начерченной на землѣ. Она извѣстна подѣ многими именами: *припрыжка*, *болото*, *клятка*, *котелъ* и еще другими; различіе состоитъ только въ начерченныхъ фигурахъ и условіяхъ игры.

Для этихъ игръ надобно выбрать плоской камешекъ или округленный кусокъ черепицы въ гривну величиною, или деревяшку съ одной стороны плоскую, съ другой закругленную. Греки употребляли раковину для этой игры, и она всего удобнѣе. Первой игрѣ оставимъ названіе

БОЛОТО.

На землѣ или даже на полу комнаты чертятъ слѣдующую фигуру.

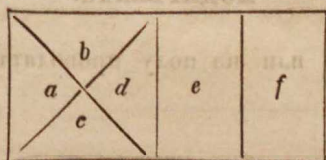


Начинающій кладетъ камешекъ въ 1, на одной ногѣ вырываетъ въ 1, ногою толкаетъ камешекъ въ 2, самъ перескакиваетъ въ 2, тол-

каетъ камешекъ чрезъ болото въ 3, самъ туда же перескакиваетъ, потомъ по порядку въ 4, 5, 6, 7, черезъ болото въ № 8, и наконецъ вонъ изъ фигуры; тогда онъ выигралъ игру. Но если въ продолженіе игры онъ станетъ на обѣ ноги, выскочить изъ назначеннаго по порядку нумера, наступить на черту, или камешекъ перебросить не въ тотъ нумеръ, или попадетъ въ болото, то онъ проигралъ и слѣдующій начинаетъ игру до первой ошибки.

КЛѢТКИ.

На землѣ проводятъ подобную фигуру:

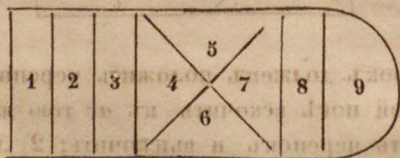


1) Игрокъ долженъ положить черепокъ въ *a*, на правой ногѣ вскочить въ *a*, тою же ногою выбросить черепокъ и выскочить; 2) лѣвою ногою вбросить черепокъ въ *b*, вскочить въ *b* на лѣвой же ногѣ, потомъ выкинуть ногою черепокъ въ *a*, и вскочивъ въ *a*, вонъ изъ фигуры; 3) вбросить черепокъ въ *c*, вскочить въ *c* на правой ногѣ, оттуда выбросить черепокъ въ

b, потомъ въ *a*, и вонъ изъ фигуры; 4) вбросить черепокъ въ *d*, вскочить въ *d* на лѣвой ногѣ, и вытолкнуть черепокъ черезъ *c*, *b*, *a*; 5) вбросить черепокъ прямо въ *e*, и оттуда на правой ногѣ черезъ *d*, *c*, *b*, *a*; 6) вбросить черепокъ въ *f*, на лѣвой ногѣ вскочить въ *e*, потомъ въ *f*, и выкинуть черепокъ изъ кона, самому вскочить въ *e*, и потомъ выскочить изъ кона. Выигралъ тотъ, кто выполнилъ все, безъ малѣйшей ошибки; при первой ошибкѣ передаетъ игру другому и снова начинается, когда тотъ ошибется.

ПОДПРЫЖКА.

На землѣ или на полу проводятъ подобную фигуру:



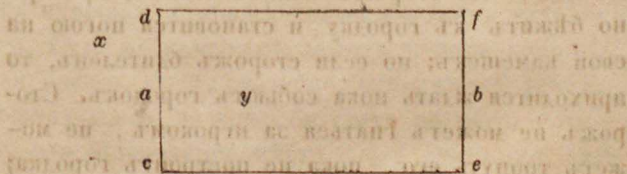
Играютъ почти такъ же, какъ въ предъидущей игрѣ, прыгая на одной ногѣ.

Игры эти весьма занимательны для воспитанниковъ. Я бы не повѣрилъ этому, если бы не

видѣлъ самъ, что воспитанники въ продолженіе нѣсколькихъ лѣтъ почти ежедневно играли въ нее. Главная выгода этой игры, что она пріучаетъ сохранять тѣло въ равновѣсіи на одной ногѣ, упражняетъ въ глазомѣрѣ и требуетъ большаго вниманія, чтобы не пропустить ни одного изъ предписанныхъ правилъ; но продолжительное прыганіе на одной ногѣ не хорошо; непременно надобно перемѣнять ноги.

СТОРОЖКА.

На ровномъ мѣстѣ проводятъ четырехугольникъ $cdfe$, въ 5 шаговъ ширины и въ 10 шаговъ длины.



На срединѣ cd , въ a , складываютъ въ кучу 3, 4 или 5 камней, величиною въ куриное яйцо, или деревянные шары, или палочки. Это городокъ, въ который мѣтять игроки. По жеребью выбираютъ одного въ сторожа. Сторожъ со

жгутомъ становится около городка и строить городокъ когда сшибуть его.

Каждый игрокъ (могутъ играть отъ 6 до 12) запасается плоскимъ камешкомъ въ 2 пальца толщиною и въ гривну величиною, или деревяшкою такой же величины, и становится на чертъ *e f*. Одинъ за другимъ бьютъ своими камешками въ городокъ. Чтобы бить другой разъ, игрокъ долженъ достать свой кружокъ, не будучи тронутъ жгутомъ сторожа, а кого сторожъ тронетъ, тотъ немедленно смѣняетъ его: въ этомъ заключается заманчивость игры. Не легко достать камешекъ, когда сторожъ внимателенъ; но при ловкости и проворствѣ оно возможно. Бросивъ камешекъ, игрокъ остается близъ *b*, и замѣтивъ, что сторожъ невнимателенъ, проворно бѣжитъ къ городку и становится ногою на свой камешекъ; но если сторожъ бдителенъ, то приходится ждать пока собьютъ городокъ. Сторожъ не можетъ гнаться за игрокомъ, не можетъ тронуть его, пока не построитъ городка; этимъ пользуются игроки и бѣгутъ за кружками. Когда игрокъ проворенъ, или сторожъ долго не справится съ городкомъ, можно успѣть прибѣжать съ камешкомъ обратно на игральную черту, въ *b*; но схватывая камешекъ, надобно соблюдать слѣдующее:

Если камешекъ лежитъ за кономъ, напр. въ x , то можно прямо бѣжать съ нимъ въ b ; но если онъ передъ кономъ, напримѣръ въ y , то схвативъ камешекъ, надобно прежде переступить черезъ коновую черту cd и потомъ уже позволяется бѣжать обратно къ b .

Обыкновенно сторожъ успѣваетъ поставить городокъ прежде, нежели игроки убѣгутъ съ коня. Тогда игроки опять дожидаются, пока невнимательность сторожа или новая постройка города дадутъ имъ возможность возвратиться въ b . Если камешекъ лежитъ за кономъ, то можно придвинуть его, напримѣръ отъ x , къ коновой чертѣ cd , чтобы сократить обратный путь; притомъ игрокъ рукою или ногою дотрогивается до камешка; лишь только онъ удалится отъ камешка, сторожъ тотчасъ можетъ ударить его. Если же камешекъ лежитъ передъ кономъ, напримѣръ въ y , надобно непременно успѣть выкинуть его за коня и стать на него, потому что очерченное мѣсто $cdef$ считается заповѣднымъ, и сторожъ имѣетъ право ударить всякаго, кто станетъ тамъ.

Иногда ни одинъ изъ игроковъ не сбиль городка и, главная бѣда, ни одинъ не можетъ достать камешка; тогда надобно обмануть сторожа, развлечь вниманіе его, забѣгая то съ од-

ной, то съ другой стороны, пока одному удастся схватить и принести свой камешекъ.

Кого сторожъ ударить жгутомъ, или кто при перебѣгахъ переступить черезъ черты, тотчасъ смѣняетъ сторожа, который присоединяется къ играющимъ.

Эта игра проста, но требуетъ проворства и вниманія съ обѣихъ сторонъ и доставляетъ много движенія.

II. Игры шарами.

КЕГЛИ. (Фиг. 13.)

Кегли суть круглыя деревяшки, кверху заостренныя; обыкновенно бываетъ девять деревяшекъ; одна, побольше другихъ, называется *королемъ*. Кегли ставятъ четверугольникомъ, по три въ рядъ, а короля по срединѣ. Игра состоитъ въ томъ, чтобы съ извѣстнаго мѣста шаромъ сбивать кегли.

Эта одна изъ любимыхъ игръ во всѣхъ странахъ, и она доведена до значительнаго совершенства.

Играть можно на всякомъ ровномъ мѣстѣ, гдѣ грунтъ земли твердъ.

За каждый сбитый кегель считаютъ одно очко; за короля, сбитаго съ другими кеглями,

беруть 3 очка; а если сбить одинъ король, другіе же не тронуты, 9 очковъ. Выигриваетъ тотъ, кто первый насчиталъ условленное число очковъ: 48, 60 или 100.

Каждый катитъ шаръ, пока не дастъ промаха. Начинающій всегда въ выгодѣ; поэтому рѣшаютъ жеребьемъ, кому начинать, а въ слѣдующія игры начинаютъ всѣ по очереди.

Кто сдѣлаетъ болѣе условленнаго числа очковъ, у того вычитаютъ все число очковъ, сдѣланныхъ въ послѣдній ударъ; обыкновенно дѣлаютъ условіе, что онъ теряетъ все, и долженъ снова начать счетъ.

Не считается: 1) кегель, который свалился на другой, но не упалъ на землю; 2) кегель, который упалъ послѣ того, какъ шаръ остановился; 3) кегель, сбитый шаромъ, катящимся назадъ.

Отъ условія зависитъ: ставить сбитые кегли послѣ cadaго удара, или когда всѣ 9 сбиты, или когда шаръ переходитъ къ другому игроку.

Часто дѣлаютъ для этой игры досчатый помостъ, въ два аршина ширины и въ пятнадцать сажень длины; на заднемъ концѣ, гдѣ ставятъ кегли, помостъ нѣсколько шире. Чтобы шаръ и кегли не выскакивали, къ бокамъ помоста приколачиваютъ доски, въ видѣ стѣнокъ; за кеглями стѣнка выше. У лѣвой стѣнки при-

крѣпляютъ вдоль всего помоста желобокъ, чтобы отъ задней стѣнки скатывать шаръ къ играющимъ. Иногда помость подводится подъ крышу.

Играютъ еще иначе: при началѣ игры записываютъ на каждого определенное число, на примѣръ, 48 очковъ; при каждомъ ударѣ стираютъ столько, сколько онъ сдѣлалъ очковъ, а за промахъ присчитываютъ на него одно очко. Когда 48 очковъ стерты, записываютъ выигрышъ. Тотъ выигралъ, кто имѣетъ большее число очковъ сверхъ 48.

Иногда соглашаются, что въ выигрышѣ тотъ, кто въ известное число ударовъ сдѣлаетъ большее число очковъ.

КОРОЛЕКЪ.

Два играющіе или двѣ партіи по жребію дѣлятъ кегли; первый получаетъ 5 кеглей, второй 4, и, въ числѣ ихъ, короля. Становятся одинъ противъ другаго въ произвольномъ разстояніи; кегли ставятъ въ какомъ угодно порядкѣ. Второй катитъ шаръ въ непріятельскій рядъ; если собьетъ кегли, то первый бросаетъ ихъ ко второму, стараясь сбить кегли втораго; второй ставитъ кегли на тѣхъ мѣстахъ, гдѣ они упали; а если первый, бросая, свалилъ у него кегли, то

этими кеглями онъ бьетъ въ кегли перваго; тотъ поступаетъ точно такъ же, пока ни одинъ кегель не будетъ сбитъ. Тогда снова берутъ шаръ, которымъ катятъ по очереди. Игра кончается, когда всѣ кегли у одного.

ПОЛЕВЫЯ КЕГЛИ.

Эта игра очень сходна съ обыкновенными кеглями; но играть можно на всякомъ ровномъ мѣстѣ. Шаръ и кегли больше; кегли ставятся дальше, одинъ отъ другаго на три четверти аршина, и шаръ не катятъ, а бросаютъ дугою. Для сего въ шару сдѣланы двѣ вырѣзки: одна для большаго пальца, другая для прочихъ четырехъ пальцевъ. Начиная игру, катятъ шаръ отъ кеглей, и гдѣ онъ остановится, съ того мѣста бьютъ. (Право катить шаръ обыкновенно предоставляютъ тому, которому, по жребію, приходится бить послѣ всѣхъ). Первый бьетъ шаромъ, и если не далъ промаха, то бьетъ еще разъ. Но при первомъ ударѣ надобно стараться не только сбить кегли, но и такъ соразмѣрить ударъ, чтобы шаръ не далеко откатился; потому что во второй разъ бьютъ съ того мѣста, гдѣ шаръ остановился. При второмъ ударѣ искусство игрока состоитъ въ сноровкѣ сбивать тѣ

кегли, которые, при паденіи своемъ, сваливаютъ и другіе кегли. Потомъ ставятъ кегли, второй бьетъ, и т. д. Кто сбилъ болѣе кеглей, тотъ выигралъ, и въ слѣдующую очередь назначаетъ мѣсто, съ котораго бить. Можно также считать взятки и партію какъ въ обыкновенныхъ кегляхъ. Эта игра, по нашему мнѣнію, гораздо лучше обыкновенной; только надобно быть осторожнымъ, чтобы не ушибить когонибудь.

Можно играть ее и въ комнатѣ; тогда берутъ кожаный шаръ, набитый волосомъ, и кегли кожаныя съ деревянными ножками.

КЕГЛИ НА СТОЛѢ. (фиг. 14.)

Къ краямъ стола, въ 3 аршина длиною и 1 аршинъ шириною, придѣлываютъ стѣнку въ 2 вершка вышины. Съ одной стороны столъ закругленъ. Параллельно со стѣнкою идетъ по столу другая стѣнка *efgh* на два вершка отъ нее, и составляетъ съ нею длинный ходъ, который закругляется при *h* и кончается въ *i*. Деревянный или костяной шаръ кладутъ у начала хода, и кіемъ или палочкою *l* съ головкою, ударяютъ шаръ. Шаръ бѣжитъ между стѣнками, близъ *i* выходитъ на столъ, и направляется къ кеглямъ, поставленнымъ на кругломъ концѣ стола. Чтобы шаръ не стучалъ, ходъ устилаютъ сукномъ; ча-

сто ходъ покрываютъ, чтобы шаръ не выскакивалъ.

КЕГЛИ ИНДѢЙСКІЯ.

На столѣ, окруженномъ стѣнками вышиною въ 2 вершка, ставятъ кегли; ихъ сбиваютъ не шаромъ, а волчкомъ. Можно играть на столѣ, описанномъ въ предыдущей игрѣ. Для сего въ о дѣлаютъ насѣчку въ стѣнкѣ; обернувъ ножку волчка снуркомъ, приставляютъ ее къ стѣнкѣ, придерживаютъ лѣвою рукою, правою рукою кладутъ снурокъ въ насѣчку, и сильно дергаютъ. Волчокъ кружится и сбиваетъ кегли. За кегли перваго ряда считаютъ по 1 взяткѣ, втораго ряда по 2, третьяго ряда по 3; если волчокъ собьетъ всѣ кегли одного ряда, то кегли считаютъ вдвое. Считаютъ также по условію известное число очковъ за переходъ волчка обратно.

ИГРА ВЪ КЕГЛИ СЪ ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ.

Кегли ставятъ на землѣ въ одинъ рядъ. Играющій становится на опредѣленномъ разстояніи; когда ему завяжутъ глаза, онъ повертывается три раза на мѣстѣ, и потомъ катитъ шаръ. Рѣдко удастся сбить кегли, потому что малѣйшій поворотъ тѣла значительно перемѣняетъ направ-

леніе шара. Кто собьетъ болѣе кеглей, тотъ выигралъ.

ШАРЪ И ЧАШКИ. (Фиг. 13.)

Къ перекладинѣ, наложенной на два столба въ четыре аршина вышиною, привязываютъ блокъ; по блоку ходитъ веревочка, къ которой привязанъ шаръ, вершка два въ діаметрѣ. Шагахъ въ пяти отъ столбовъ утверждаютъ пять столбиковъ съ чашечками: одинъ впереди, въ поларшина высоты; во второмъ ряду три столбика въ аршинъ высоты; въ третьемъ ряду одинъ, въ полтора аршина. Взявъ конецъ веревки въ лѣвую руку, играющій бросаетъ шаръ правою рукою, и направляя лѣвою, заставляеть шаръ падать въ чашки. Условливаются о числѣ очковъ для партіи, и считаютъ за первую чашку 6 очковъ, за среднія по 3, за заднюю 12 очковъ. Можно также условиться, что партія выиграна, когда по очереди попадутъ сначала въ заднюю, потомъ въ среднія и наконецъ въ переднюю чашку.

КЕГЛИ У СТѢНЫ.

Возлѣ стѣны, въ произвольномъ разстояніи ставятъ кегли. Играющіе поочередно ударяють мячемъ въ стѣну такъ, чтобы мячъ, отскочивъ

отъ стѣны, сбилъ кегли. Счетъ ведутъ такъ же, какъ при другихъ играхъ въ кегли.

III. *Игры деревяшками и палками.*

Эти игры, при занимательности своей, даютъ тѣлу ловкость, въ особенности увеличиваютъ силу руки и вѣрность глазомѣра. Приборы весьма просты: круглыя палки, толщиною отъ половины до трехъ четвертей вершка, а длиною отъ 10 вершковъ до 1 аршина, смотря по силѣ каждаго, и обрубки такихъ же палочекъ, въ 3 и 4 вершка. Въ нашемъ отечествѣ эти игры въ большемъ употребленіи.

ГОРОДОКЪ. (фиг. 16.)

Чертятъ кружокъ, имѣющій аршинъ въ діаметрѣ; въ него ставятъ пять обрубковъ, а на средній обрубокъ ставятъ еще шестой. Отступя на 6 шаговъ, играющіе поочередно бьютъ палкою. Кто собьетъ и выбьетъ изъ круга обрубки, тотъ присчитываетъ себѣ за каждый обрубокъ по одному, за верхній обрубокъ 3, а если этотъ обрубокъ будетъ выбитъ одинъ изъ круга, 5 очковъ. Тотъ выигралъ партію, у кого наберется 24. Выбитый изъ круга обрубочекъ становится на мѣсто. Кто

свалить обрубки, но не выбьетъ ихъ изъ круга, у того вычитаютъ по одному очку. Каждый бьетъ до тѣхъ поръ, пока собьетъ весь городокъ, или пока дастъ промахъ.

ГОРОДКИ.

Играющіе дѣлятся на двѣ половины, и каждая строитъ свой городъ (между городами 10 или болѣе шаговъ разстоянія). Чертятъ кругъ имѣющій аршинъ въ діаметрѣ; кладутъ одинъ обрубокъ или городокъ на землю, близъ передней стороны круга и поперегъ; на него два городка вдоль; на нихъ четвертый, также вдоль и нѣсколько назадъ; передъ нимъ пятый, стоя или лежа, по условію. Игроки одной половины поочередно бьютъ палками въ непріятельскій городъ; надобно выбить всѣ городки изъ круга. Положимъ, первая половина выбила городокъ; тогда вторая бьетъ; если выбила, партія «ничья», и снова строятъ города; если же не выбила, то первая половина считаетъ на ней 5 взятокъ, и занимаетъ ея городъ. Когда первая насчитаетъ 15 взятокъ, то задаетъ второй половине «ѣзду», т. е. садятся верхомъ на проигравшихъ, и на нихъ объѣзжаютъ оба города. Если первая половина при первой очереди не сбила города, а вторая собьетъ, то первой по-

зволяется сдѣлать еще одинъ ударъ, послѣ котораго партія проиграна или ничья. Бьютъ поочередно, пока городъ выбить. Когда городъ сбить, то стоящіе на очереди бойцы могутъ бить съ половиннаго разстоянія, чтобы выбить лежащіе въ кругу городки. Городокъ, легшій на чертѣ, ставятъ стоймя, но только по окончаніи очереди, т. е. когда всѣ игроки одной половины били, и другая должна начать. За каждый промахъ считаютъ на противникахъ одну взятку. По уговору, выигриваютъ или насчитавъ 15, или когда за вычетомъ очковъ одной партіи у другой останется 15.

СТОЛБИКИ.

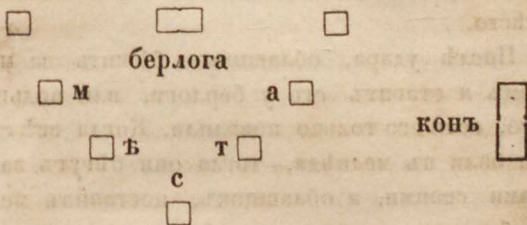
Играющіе проводятъ двѣ черты, на шагъ одна отъ другой. На первую каждый ставитъ свой столбикъ, т. е. три обрубка, поставленные одинъ на другой, и замѣчаетъ свои обрубки; столбики ставятся на шагъ одинъ отъ другаго. Игра состоитъ въ томъ, чтобы сбить палкою верхній обрубокъ, потомъ второй и наконецъ третій. Кинувъ жребій, кому за кѣмъ играть, всѣ становятся въ десяти шагахъ отъ столбиковъ, и поочередно бьютъ въ свои столбики. Кончивъ первую очередь, идутъ къ столбикамъ.

Кто сбиль верхній обрубокъ своего столбика, считаетъ три взятки; если же сбиты второй или всѣ три, всѣ прочіе, кромѣ его, присчитываютъ себѣ по одной взяткѣ. Кто сбиль чужой столбикъ, тотъ платитъ хозяину за верхній обрубокъ три взятки, а за прочіе всѣмъ по одному. Кто далъ промахъ, ничего не считаетъ. За обрубки, которые не выбиты за вторую черту, также ничего не считаютъ. Убравъ обрубки, во вторую очередь бьютъ съ того мѣста, гдѣ легла палка каждаго; но если палка ближе двухъ шаговъ, то отступаютъ еще на два шага. Сбиваютъ вторые обрубки: счетъ тотъ же. Наконецъ третіе. Кто прежде другихъ насчитаетъ 25, тотъ выигралъ у каждаго столько, сколько у него недостаетъ до 25. Всѣхъ другихъ случаевъ въ этой игрѣ исчислить невозможно; они предоставляются на разрѣшеніе самихъ играющихъ, которые, соображаясь съ обстоятельствами, условливаются, что допустить и какъ взыскивать въ томъ или другомъ случаѣ.

МЕДВѢДЬ РЕВЕТЪ.

На ровномъ мѣстѣ вкапываютъ плоской камень; это мѣсто называется «берлогою». Около берлоги, полукругомъ означаютъ камешками

столько мѣстъ, сколько игроковъ, безъ одного; каждое мѣсто отъ берлоги въ 5 или 8 шагахъ. Шагахъ въ 25 отъ берлоги проводятъ короткую черту, на которую кладутъ доску или камень; она называется кономъ.



Играть могутъ отъ 3 до 8 человѣкъ. Обрубокъ круглой палки толщиною въ два пальца, а длиною въ полтора вершка, представляетъ медвѣдя; на одномъ концѣ его, на окружности нарѣзаютъ крестикъ; каждый игрокъ имѣетъ палку въ аршинъ длиною и пальца въ два толщиною.

Одинъ изъ играющихъ беретъ все палки, кладетъ на нихъ медвѣдя, и бросаетъ: чья палка легла ближе къ медвѣдю, тотъ *облавщикъ*; другіе дѣлаются стрѣлками, и занимаютъ мѣста.

Облавщикъ ставитъ медвѣдя у берлоги и отходитъ къ сторонкѣ. Первый стрѣлокъ бьетъ палкою въ медвѣдя; чѣмъ удачнѣе ударъ, тѣмъ

Handwritten signature or mark at the bottom of the page.

далѣе откатится медвѣдь и тѣмъ веселѣе игра. Чтобы не попасть въ другихъ игроковъ палкою, бьющій становится правою ногою на свое мѣсто, а лѣвую подаетъ впередъ и влѣво. Никто безъ нужды не долженъ сходить со своего мѣста, и то только сказавъ прежде: «чуръ мое мѣсто»; иначе облавщикъ можетъ занять его мѣсто.

Послѣ удара, облавщикъ бѣжитъ за медвѣдемъ и ставитъ его у берлоги, или подымаетъ его, если его только повалили. Когда всѣ стрѣлки били въ медвѣдя, тогда они бѣгутъ за палками своими, а облавщикъ, поставивъ медвѣдя у берлоги, занимаетъ мѣсто одного стрѣлка, прежде нежели онъ возвратится. Кто не получитъ мѣста, дѣлается облавщикомъ.

Когда послѣ удара медвѣдь лежитъ крестикомъ вверхъ, облавщикъ кричитъ: «медвѣдь реветъ!» По этому слову всѣ стрѣлки, которые уже били, бѣгутъ за своими палками (прочіе остаются на своихъ мѣстахъ), потомъ къ чертѣ, и ударивъ о камень или доску палкою, стараются проворнѣе возвратиться на свое мѣсто. Облавщикъ обыкновенно успѣваетъ при этомъ занять чье-нибудь мѣсто. Кто не имѣетъ мѣста, дѣлается облавщикомъ.

ЧУРОКЪ. (Фиг 17).

Чурокъ есть палочка въ 4 вершка длиною, съ обоихъ концовъ заостренная. Въ нѣкоторыхъ губерніяхъ его называютъ «чижикъ» и даже «тюзикъ». Бьютъ чурокъ легкою палочкою, въ палецъ толщиною и въ аршинъ длиною.

Положимъ, что играютъ двое. Чертятъ на ровномъ мѣстѣ кружокъ въ аршинъ въ діаметръ или менѣе. Первый кладетъ чурокъ въ кружокъ, бьетъ палкою по концу чурка, который вертясь взвивается вверхъ, и палкою отбиваетъ чурокъ въ поле. Въ случаѣ промаха, позволяется перебивать до трехъ разъ, но потомъ второй смѣняетъ перваго. Второй стоитъ въ полѣ; когда чурокъ летитъ къ нему, онъ старается схватить его на лету, потому-что тогда онъ выигралъ и смѣняетъ перваго; если не поймалъ, то съ того мѣста, гдѣ упалъ чурокъ, бросаетъ его въ кружокъ; первый, стоя въ кружкѣ, можетъ отбивать чурокъ палкою, но на лету, а не съ земли; когда отбилъ, второй снова бросаетъ, и когда попадетъ въ кружокъ, смѣняетъ перваго; но по крайней мѣрѣ двѣ трети чурка должны лежать въ кружкѣ.

Когда играютъ четверо, шестеро, и т. д. ходъ игры тотъ же; — играющіе дѣлятся на

двѣ партіи, изъ которыхъ одна въ кружкѣ, а другая въ полѣ на разныхъ мѣстахъ; притомъ проигрышъ одного не рѣшаетъ еще проигрыша партіи: только проигравшаго поочередно смѣняютъ другимъ игрокомъ той же партіи, пока приходится смѣнить послѣдняго игрока первой партіи; тогда вторая партія становится въ кружокъ.

Иногда считаютъ, сколько ударовъ сдѣлаетъ партія, и послѣ нѣсколькихъ смѣнъ, выигравшая партія заставляетъ другую носить чурокъ. Каждый играющій три раза бьетъ чурокъ какъ угодно: или подбивая съ земли, или подкидывая рукою, или прямо съ руки, стараясь отбить его какъ можно далѣе, а проигравшіе должны доставлять чурокъ въ кружокъ.

ЧУРОКЪ ВЪ КРУЖКѢ.

Чертятъ на землѣ большой кругъ. Играющіе становятся въ срединѣ и бьютъ по очереди. Дѣло въ томъ, чтобы, ударяя по кончику чурка (и не подбивая его на лету), выбросить его изъ круга. Если не удалось, другой бьетъ; если удалось, то онъ требуетъ столько взятокъ, сколько по глазомѣру его уложится палокъ отъ чурка до середины. Мѣряютъ это пространство, и когда мѣра его окажется вѣрною, то онъ получаетъ

эти взятки; если же найдется болѣе или менѣе, то съ него вычитаютъ столько, сколькими взятками онъ ошибся. Наказаніе проигравшимъ присуждается такое же, какъ въ предъидущей игрѣ.

ГЛАВА III.

ИГРЫ СЪ ДВИЖЕНІЕМЪ.

ВОЛКЪ И ОВЦЫ.

Для этой игры выбираютъ по жребію, или по уговору, *волка* и *пастуха*; прочіе — *овцы*, которыя становятся въ рядъ за пастухомъ; первая овца держится за поясъ пастуха, вторая за поясъ первой овцы, и т. д. (Лучше всего опоясаться платкомъ, за который послѣдующій можетъ держаться; тогда платья не рвутся).

Волкъ нападаетъ на стадо, стараясь схватить послѣднюю овцу; но пастухъ бросается ему на встрѣчу, то вправо, то влѣво, и овцы, слѣдуя движеніямъ его, проворно отбѣгають въ противную сторону. Волкъ искусно пользуется этимъ: онъ показываетъ видъ, что хочетъ бѣжать влѣво; пастухъ преграждаетъ ему дорогу съ этой

стороны, увлекая овецъ вправо; тогда волкъ бросается вправо, и почти всегда схватываетъ добычу; случается однакожъ, что послѣднія овцы, замѣтивъ опасность, бросаются влево, и даютъ время пастуху поспѣть къ нимъ на помощь.

Овца имѣетъ еще одно средство спасенія: увернувшись отъ волка, добѣжать до пастуха и стать передъ нимъ; тогда она дѣлается пастухомъ. Но тогда и волка смѣняютъ; онъ становится на мѣсто послѣдней овцы, которая дѣлается волкомъ.

Поймавъ овцу, волкъ уводитъ ее въ свой уголокъ, и продолжаетъ ловить другихъ. Волку позволяется ловить только послѣднюю овцу въ ряду. Овцамъ должно крѣпко держатся другъ за друга: если онѣ оторвутся отъ пастуха, то неминуемо дѣлаются добычею волка.

Эта же игра, съ нѣкоторыми переменами, известна подъ названіемъ

КОРШУНЪ.

Выбираютъ коршуна и насьдку; прочіе представляютъ *цыплятъ*, которыя становятся въ одинъ рядъ за курицею, держа другъ друга за поясъ. Коршунъ налетаетъ на цыплятъ, а

насъдка, расширя крылья, защищаетъ ихъ, становясь всегда предъ коршуномъ. Впрочемъ вся разница съ предыдущею игрою въ приступѣ къ игрѣ, и въ томъ, что насъдка не перемѣняется. Вотъ приступъ къ игрѣ.

Коршунъ садится на землю, и роетъ ямочку; насъдка съ рядомъ цыплятъ обходитъ вокругъ коршуна и заводитъ съ нимъ рѣчь. *Насъдка*: Коршунъ, коршунъ! что ты дѣлаешь? *Коршунъ*: Видишь, ямку рою. *Н.* На что роешь ямку? *Кор.* Чтобы денежку найти. *Нас.* На что тебѣ денежка? *Кор.* Иголку купить. *Нас.* На что тебѣ иголка? *Кор.* Мѣшокъ сшить. *Нас.* На что тебѣ мѣшокъ? *Кор.* Твоихъ дѣтей туда посадить. *Нас.* Какъ? за что? *Кор.* Они мою городьбу изломали. *Н.* А высока ли твоя городьба? *Кор.* Вотъ смотри. (Онъ кидаетъ вверхъ камешекъ, такъ высоко, какъ можетъ). *Нас.* Мою городьбу козелъ бородой достанетъ, да и ту они не могутъ изломать. *Кор.* Они буяны, я ихъ истреблю. *Нас.* Они мои, не дамъ ихъ. Ши, ши! злой коршунъ! Долой, злой коршунъ! Ши, ши, ши! — Коршунъ слетаетъ съ мѣста и нападаетъ на цыплятъ. — Видно, что разговоръ этотъ выдуманъ дѣтьми; но онъ переходитъ по преданію, и мы помнимъ, что въ дѣтствѣ онъ насъ очень занималъ и казался необходимою принадлежностью игры: Коршунъ.

МЯСНИКЪ И ОВЦЫ.

Изъ общества назначаютъ одного въ мясники, другаго въ пастухи, а третій долженъ быть бараномъ; прочіе—овцы. Мясникъ становится въ уголъ; пастухъ около овецъ, которыя садятся на полъ, одна возлѣ другой; баранъ садится на скамеечкѣ впереди стада.

Мясникъ подходитъ къ пастуху и предлагаетъ купить у него стадо. Онъ осматриваетъ овецъ, приподымаетъ ихъ, чтобы узнать, хорошо ли они откормлены; потомъ начинаетъ торговаться, спорить о цѣнѣ, говоря, что та овца слишкомъ молода, другая недовольно нѣжна, иная кажется рѣзва и тому подобное. Наконецъ соглашаются, и мясникъ уходитъ, говоря, что скоро придетъ за стадомъ. Тогда пастухъ ведетъ стадо въ овчарню, т. е. мѣсто у стѣны, загороженное съ боковъ стульями, или палкою, или просто чертою, а спереди кладутъ какой нибудь знакъ. Овцы входятъ въ овчарню, а баранъ становится впереди, около знака. Мясникъ возвращается, платитъ пастуху условленную плату и требуетъ стадо. «Возьми овецъ изъ овчарни» отвѣчаетъ пастухъ. Мясникъ хочетъ войти вправо отъ барана, но баранъ становится передъ нимъ, а овцы бѣгутъ влѣво; бѣжить

онъ влѣво, и баранъ туда же, а овцы вправо. Мяснику надобно быть очень проворнымъ, чтобы схватить овцу. Въ бѣдѣ, овца также можетъ стать передъ бараномъ (какъ въ игрѣ волкъ и пастухъ) и дѣлается тогда бараномъ; но къ этому средству обыкновенно прибѣгаютъ только тогда, когда баранъ усталъ. Игра кончается, когда мясникъ переловилъ всѣхъ овецъ; если онъ откажется, то платитъ штрафъ.

КРУЖЕВО.

Эта игра тогда занимательна и красива, когда играютъ дамы и мужчины. Одна дама представляетъ *челнокъ*, а одинъ мужчина *ткача*. Прочіе становятся поочередно въ одинъ рядъ или въ кружокъ, взявшись за руки, приподымаютъ руки такъ, что каждая пара составляетъ сводъ, подъ которымъ челнокъ долженъ пробѣжать. Челнокъ долженъ сновать, т. е. вбѣгать подъ одинъ сводъ и выбѣгать чрезъ слѣдующій, и т. д.; а ткачъ преслѣдуетъ челнокъ въ томъ же порядкѣ; но въ страхъ и въ жару преслѣдованія, челнокъ и ткачъ скоро сбиваются; тогда сводъ тотчасъ опускается и удерживаетъ того, который ошибся: если ошибся ткачъ, то мужчина того свода заступаетъ мѣсто его, если челнокъ, то дама; если оба ошиблись, то ихъ замѣняетъ пара, составлявшая сводъ.

ФЛЮГЕРЫ.

На дворѣ или въ комнатѣ назначаютъ четыре страны свѣта; обыкновенно, чтобы предупредить всѣ споры, на четырехъ сторонахъ ставятъ значки, съ названіями четырехъ странъ. Одинъ принимаетъ на себя званіе бога вѣтровъ, Эола, другіе становятся посреди мѣста, назначеннаго для игры, въ одинъ или нѣсколько рядовъ. Поручивъ играющимъ быть внимательными, Эоль говоритъ: «Вѣтеръ дуетъ съ востока», или съ юга, сѣвера, запада, — что хочетъ. Тогда играющіе должны показать направленіе вѣтра, и какъ флюгера, которые поворачиваются отъ вѣтра, поворотиться лицомъ къ противной сторонѣ. Эоль закричитъ *съ юга*, всѣ поворачиваются лицомъ къ сѣверу; при словѣ *буря*, каждый долженъ три раза повернуться на мѣстѣ, и стать лицомъ къ прежней сторонѣ. При словѣ *перемѣнный*, всѣ качаются, а когда Эоль скажетъ напр. *перемѣнный съ востока*, то, покачиваясь, поворачиваются къ западу, но уже не быстро, а медленно. Если въ продолженіе игры Эоль скажетъ страну свѣта противоположную той, на которой стояли, то всѣ должны оставаться неподвижными. За всякую ошибку платятъ штрафъ, если угодно набрать много

фантовъ. Но и сама по себѣ игра занимательна по безпрестаннымъ и разнообразнымъ движеніямъ, по безпрестаннымъ смѣшнымъ ошибкамъ.

КРЕСТИКЪ.

Одному изъ играющихъ даютъ кусокъ мѣлу. Онъ преслѣдуетъ другихъ, и долженъ поймать когонибудь, или, не ловя, успѣть начертить на немъ крестикъ мѣломъ. (Одна черточка не принимается въ счетъ). Когда успѣетъ, то передаетъ мѣлъ закрещенному, а самъ присоединяется къ играющимъ.

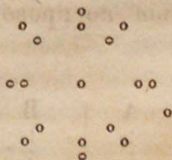
ПИРОЖОКЪ.

Играющіе становятся въ одинъ рядъ, держась одинъ за другаго, какъ въ игрѣ «волкъ и овцы». Передній называется *булочникомъ*, прочіе составляютъ *печь*, а послѣдній есть *пирожокъ*. Покупщикъ подходитъ къ булочнику и спрашиваетъ: *гдѣ мой пирожокъ?* Булочникъ отвѣчаетъ: *онъ за печкой лежитъ*. Покупщикъ бѣжитъ туда съ правой стороны, а пирожокъ, крича: *и бѣжитъ, и бѣжитъ!* торопится стать передъ булочникомъ; тогда онъ дѣлается булоч-

никомъ, задній пирожкомъ, а покупательъ снова долженъ покупать. Но если покупательъ поймаетъ пирожокъ, то онъ дѣлается булочникомъ, а пирожокъ покупщикомъ. И такъ должности эти безпрестанно переходятъ къ другимъ; игра оживляется, и какъ пирожокъ отвѣчаетъ тотчасъ послѣ булочника, то безъ перерывки раздаются слова: *гдѣ мой пирожокъ?—Онъ за печкой лежитъ!—И бѣжитъ, и бѣжитъ!* Всѣ бѣгаютъ, и какъ надобно пробѣжать небольшое разстояніе, то бѣгаютъ очень быстро. *Le petit pain. Mon petit pain?—Il est derrière le four.—Qui court, qui court.*

ВЯЗАНКИ.

Играющіе становятся попарно въ кружокъ; они представляютъ вязанки дровъ; одинъ, угольщикъ, становится въ кругу, а лѣсничій, со жгутомъ, преслѣдуетъ угольщика.

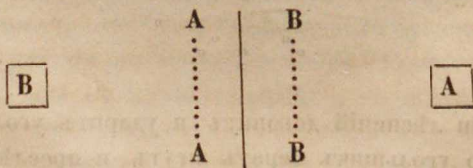


Если лѣсничій догонитъ и ударитъ угольщика, то угольщикъ беретъ жгутъ и преслѣдуетъ

новаго угольщика; а угольщикомъ считается задній человѣкъ той вязанки, въ которой стоятъ трое, потому что, по правилу игры, въ каждой вязанкѣ должно быть только двое. Каждый преслѣдуемый угольщикъ тотчасъ становится впереди какой-нибудь вязанки; тогда лѣсничій преслѣдуетъ не его уже, но задняго человѣка въ той же вязанкѣ; поэтому задній долженъ тотчасъ убѣгать, и лѣсничій поочередно преслѣдуетъ третьихъ въ вязанкѣ, пока удастся ему ударить невнимательнаго. Если играютъ мужчины и дамы, то каждая вязанка должна состоять изъ особъ разнаго пола; тогда убѣгаетъ уже не задній, но мужчина—когда передъ вязанкою станетъ мужчина, и дама—когда впереди становится дама.

ДЕНЬ И НОЧЬ.

Играющіе выбираютъ двухъ матокъ, которыя дѣлятъ прочихъ на двѣ партіи, равныя числомъ, и возможно-равныя по проворству и ловкости играющихъ.



Проводятъ черту въ 20 шаговъ длиною, и каждая партія становится въ одинъ рядъ, въ 10 шагахъ отъ черты, спиною къ чертѣ. Одна партія, АА, принимаетъ названіе *дня*, другая, ВВ, названіе *ночи*. Въ 40 шагахъ отъ черты, по обѣ стороны, чертятъ четыреугольники (отъ 4 до 8 шаговъ въ квадратѣ, смотря по числу играющихъ), которые называются *городками*. Городокъ партіи АА находится за мѣстомъ партіи ВВ; партія ВВ также должна пробѣжать мимо партіи АА, чтобы попасть въ свой городокъ В.

Матки становятся на концахъ средней черты. Одна матка подбрасываетъ дощечку, выкрашенную съ одной стороны бѣлою, съ другой черною краскою (можно взять монету, или всякую вещь, имѣющую двѣ различныя стороны). Когда дощечка упадетъ бѣлою стороною вверхъ, другая матка кричитъ *день*, если черною — *ночь*! Положимъ, она закричала: *день*!

Тогда партія АА, принявшая названіе *дня*, оборачивается и преслѣдуетъ партію ВВ, *ночь*; каждый, пойманный или только ударенный днемъ, считается убитымъ и перестаетъ играть. Преслѣдованіе продолжается до-тѣхъ-поръ, пока вся партія ВВ вбѣжитъ въ свой городъ В.

Потомъ обѣ партіи, кромѣ убитыхъ, становятся на прежнія мѣста; вторая матка кидаетъ дощечку, а первая кричитъ, положимъ, *ночь*!

Тогда партія ВВ оборачивается для преслѣдованія партіи АА; если же опять выпадетъ бѣлая сторона, то АА снова преслѣдуетъ партію ВВ. Такъ продолжаютъ игру, пока всѣ игроки одной партіи будутъ убиты. При игрѣ наблюдаютъ слѣдующія правила:

1) Никто не долженъ оборачиваться, чтобы посмотрѣть на досочку.

2) Никто не можетъ преслѣдовать непріятеля, если не перебѣжалъ черезъ черту; за этимъ наблюдаютъ матки.

3) Кто въ своемъ городѣ, того уже нельзя ловить.

МЫШКА ИЛИ ЧЕТЫРЕ УГЛА.

Когда играютъ въ комнату, игроковъ должно быть нечетное число, трое или пятеро. При трехъ игрокахъ, двое становятся по угламъ, а третій подходитъ къ нимъ поочередно, и говоритъ: *Мышка, мышка! продай уголокъ!* При отвѣтѣ: *непродаженъ*, онъ обращается къ другому. Когда же мышка намѣрена продать свой уголокъ, то отвѣчаетъ: *обернись задомъ*, и въ это время, перемигнувшись съ сосѣдкою, проворно мѣняется съ нею мѣстами. Покупатель при первомъ шорохѣ оборачивается и летитъ къ угламъ; при внимательности и провор-

ствѣ онъ почти всегда успѣетъ упредить хозяевъ. Мышка, оставшаяся безъ угла, идетъ покупать уголокъ.

Когда играютъ пятеро, тогда прибавляется условіе, чтобы каждая мышка при перемѣнахъ перебивала во всѣхъ углахъ, въ какомъ угодно порядкѣ;—разумѣется, что при этомъ не позволяется никого сбивать съ мѣста. Слабому игроку, который долго не можетъ добыть уголка, предоставляется еще одно средство: ударивъ въ ладоши, онъ кричитъ: *кошка идетъ!* тогда всѣ мыши должны перемѣниться мѣстами, и въ общей суматохѣ ему легко занять мѣсто. Но этимъ средствомъ можно воспользоваться только тогда, когда всякая мышь перебиваетъ два раза въ каждомъ углу. Кто сдѣлаетъ что-либо противъ правилъ игры, долженъ безотговорочно уступить свое мѣсто и самъ идти покупать углы.

Когда играютъ на дворѣ, играющихъ можетъ быть гораздо болѣе, и они занимаютъ мѣста у забора, дерева, кустарника и т. п.

КОШКА И МЫШКА.

Играющіе, взявшись за руки, составляютъ кругъ, кромѣ двухъ играющихъ, изъ которыхъ

одинъ — *мышь*, становится въ кругу, а другой — *кошка*, внѣ круга.

Всѣ быстро кружатся; кошка, мяуча, прыгаетъ около круга и старается найти проходъ; но когда она подойдетъ, руки съ этой стороны опускаются; не теряя долгаго времени, чтобы наконецъ вломиться здѣсь, кошка проворно прыгаетъ въ другую сторону, гдѣ защита слабѣе. Но лишь только она вскочить въ кругъ, мышкѣ даютъ проходъ съ другой стороны, а кошку стараются удержать въ кругу; но какъ кругъ долженъ вертѣться, то кошка скоро находитъ проходъ и бѣжитъ за мышью, которая спасается въ кругу. Проворная кошка всегда поймастъ мышь; тогда они присоединяются къ играющимъ и, вмѣсто ихъ, назначаютъ другую пару.

Эта игра извѣстна также подъ названіемъ:

СЕЛЕЗЕНЬ.

Различіе въ томъ, что здѣсь не кошка ловитъ мышь, а селезень преслѣдуетъ утку. Утка стоитъ посреди круга играющихъ, которые ходя поютъ:

Сизъ, голубчикъ, селезень,
Хохлатенькой селезень,
Селезень, догоняй утку,
Молодой, догоняй утку.

Играющіе останавливаются, а селезень начинает нырять въ кругъ, чтобы поймать утку. Играющіе поютъ ту же пѣсню, пока селезень поймаетъ утку. Тогда поютъ:

Ай, удадой селезень,
Сизъ хохлатой селезень,
Веди утку домой,
Веди сѣрую домой!

Утка и селезень вступаютъ въ кругъ играющихъ, а вмѣсто нихъ назначаютъ другую пару.

ВЕРЕГИСЬ.

Возлѣ забора или стѣны, отъ 5 до 20 шаговъ отъ нея, смотря по числу играющихъ, протягиваютъ веревку; одинъ изъ играющихъ становится за веревкою, всѣ прочіе между стѣною и веревкою. Первый, бѣгая по всему протяженію веревки, кричитъ: *бсрегись разъ, берегись два, берегись три*. Съ послѣднимъ словомъ онъ проворно перепрыгиваетъ черезъ веревку, ударяетъ перваго, попавшагося ему, крича: *пойманъ*, и съ нимъ вмѣстѣ быстро возвращается за веревку. Прочіе, услышавъ слова «пойманъ», считают *разъ, два, три* (или болѣе, по уговору,) и послѣ слова *три*, въ свою очередь, могутъ ударить ловящаго, который въ это время дол-

женъ успѣть выскочить за веревку. Если его ударятъ, то ловъ считается недѣйствительнымъ, и онъ снова начинаетъ ловлю; если же не ударятъ, то, схватившись за руки съ пойманнымъ, и прокричавъ три раза *берегись*, онъ снова перепрыгиваетъ черезъ веревку; оба ударяютъ другихъ двухъ, и съ ними возвращаются за веревку. Игра продолжается до-тѣхъ-поръ, пока переловятъ половину играющихъ.

Не позволяется ловимымъ выбѣгать за веревку; ловящіе должны перескакивать черезъ веревку парами, держась за руки; если ловящіе перервутъ веревку, то ловимые преслѣдуютъ ихъ, и кто кого поймаетъ, того заставляетъ нести себя на плечахъ до веревки. Если ловимые разорвутъ веревку, то ловящіе преслѣдуютъ ихъ, ловятъ и заставляютъ нести себя.

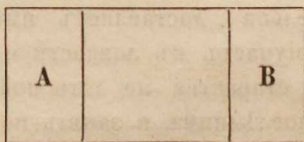
ОБЕЗЬЯНЫ.

Всѣ играющіе становятся въ рядъ, лицомъ къ зачинщику, и должны съ величайшею точностію повторять всѣ его движенія. Зачинщикъ бѣгаетъ, дѣлаетъ разные повороты, присѣдаетъ, поднимаетъ руку, ногу, садится, вскакиваетъ, скачетъ то на одной ногѣ, то на другой, перепрыгиваетъ черезъ предметы, попадаю-

щієся на дорогѣ, однимъ словомъ, все, что можетъ выдумать. Чѣмъ зачинщикъ живѣе и ловче, тѣмъ игра забавнѣе. Играють пока устанутъ. Кто не повторилъ движенія зачинщика, долженъ сѣсть къ сторонкѣ и оставаться въ такомъ положеніи, въ какомъ поставитъ его зачинщикъ, въ наказаніе за непослушаніе.

КОЛДУНЪ.

На открытомъ и ровномъ мѣстѣ означаютъ чертами или камешками продолговатый четырехугольникъ, въ которомъ съ двухъ концовъ проводятъ еще по чертѣ для городковъ, отъ края на одинъ шагъ, или болѣе, по числу играющихъ.



По жребію, или по выбору, одинъ изъ игроковъ принимаетъ названіе *колдуна* и становится въ городокъ А; прочіе становятся въ городокъ В. Колдунъ спрашиваетъ у нихъ: *боитесь ли вы колдуна?* Прочіе отвѣчаютъ: «нѣтъ!» и бѣгутъ въ городокъ А, между-тѣмъ-какъ кол-

дунъ бѣжитъ имъ на встрѣчу и ловить ихъ. Каждый, котораго онъ, по счету: разъ, два, три, успѣетъ ударить три раза по плечу, принадлежитъ ему, и обязанъ помогать ему ловить другихъ.

Колдунъ переходитъ съ пойманнымъ въ городокъ В, дѣлаетъ тотъ же вопросъ находящимся въ городкѣ А, и получаетъ тотъ же отвѣтъ; колдунъ съ помощникомъ бѣгутъ имъ на встрѣчу, ловятъ сколько успѣютъ, и со вновь пойманными продолжаютъ игру, пока всѣ будутъ переловлены. Пойманный послѣ всѣхъ, дѣлается колдуномъ въ слѣдующую игру.

Никто не можетъ выбѣгать изъ-за черты; кто выбѣжитъ, тотъ считается пойманнымъ; въ городкѣ никого нельзя ловить.

Для мальчиковъ до 14 лѣтняго возраста эта игра занимательна, доставляетъ имъ полезное движеніе и пріучаетъ къ ловкости и увертливости. Каждый старается не дать поймать себя, чтобы быть послѣднимъ и занять почетное мѣсто колдуна.

ЗДРАВСТВУЙ СОСѢДЪ.

Играющіе становятся на руку разстоянія одинъ отъ другаго, на двухъ параллельныхъ чертахъ;

между чертами пять шаговъ разстоянія. Ряды стоятъ лицомъ къ лицу.

Первый скачетъ на одной ногѣ какъ можно скорѣе между рядами и, не останавливаясь, говоритъ другому: *здравствуй сосѣдъ!* Сосѣдъ тотчасъ отвѣчаетъ: *здорово сосѣдушка!* и скачетъ за нимъ; но у конца рядовъ, если первый повернетъ налѣво, за первый рядъ, то второй поворачиваетъ направо, въ противную сторону, и скачетъ позади втораго ряда, чтобы встрѣтиться съ первымъ у другаго конца. Тамъ первый, не останавливаясь, говоритъ ему: *какъ поживаешь сосѣдъ?* и скачетъ посреди рядовъ; а второй, слѣдуя за нимъ, отвѣчаетъ: *поменьку, сосѣдушка!* Оба, прыгая, продолжаютъ путь, и каждый выбираетъ новаго сосѣда, съ которымъ размѣниваются тѣми же вопросами и отвѣтами; когда новые сосѣди отвѣтятъ: «поменьку, сосѣдушка!» они также имѣютъ право выбирать сосѣдей. Кто началъ скакать, не можетъ перестать, пока не кончится игра, а она кончается, когда всѣ играющіе отвѣтили на оба вопроса и прискакали на прежнія мѣста. Можно, по условію, скакать на правой и лѣвой ногѣ.

ЖГУТЬ ХОДИТЬ.

Всѣ становятся лицомъ въ кружокъ, сложивъ руки на спинѣ. Одинъ изъ играющихъ, Г, со

жгутомъ въ рукахъ, обходитъ кружокъ, говоря:
«жгутъ ходитъ, не оглядывайтесь!» Или поетъ:

Смириѣ! грозный жгутъ идетъ,
Не дасть онъ спуску вамъ :
Кто голову чуть повернетъ ,
Того онъ по плечамъ !

А прочіе поютъ :

Когдажъ къ сосѣду завернетъ ,
Давай Богъ ноги намъ !

Г обходитъ кругъ разъ или два , легонько ударяетъ тѣхъ, которые оборачиваются, и непримѣтно передаетъ жгутъ въ чьи-нибудь руки, напр. В ; потомъ Г обѣгаетъ кругъ и становится на мѣсто В, который между-тѣмъ ударяетъ жгутомъ сосѣда съ правой руки, преслѣдуя его, пока тотъ обѣжитъ кругъ и снова станетъ на свое мѣсто. Битый сосѣдъ беретъ жгутъ и дѣлаетъ то же, что Г.

Кто внимательно замѣчаетъ лица и движенія играющихъ, часто можетъ угадать , что жгутъ перешелъ къ сосѣду , и тогда , убѣгая заблаговременно, избежится отъ удара.

Эта же игра извѣстна съ слѣдующими измѣненіями :

Г не передаетъ жгута въ руки , но непримѣтно бросаетъ его за кѣмъ-нибудь и убѣгаетъ ;

всѣ быстро оборачиваются; тотъ, за кѣмъ жгутъ лежить, проворно подымаетъ его, и преслѣдуетъ прочихъ, которые между тѣмъ убѣгають; онъ ударяетъ всѣхъ, кого настигнетъ, но одного долженъ захватить себѣ въ преемники. Иногда шагахъ въ 50 назначаютъ городокъ, въ которомъ всѣ безопасны отъ преслѣдованія.

ПЕРЕХВАТКА.

Двое берутъ какую-нибудь вещь, напр. сложенный платокъ или перчатку, въ правую руку, и придерживаютъ ее четвертымъ и пятымъ пальцами, держа наготовѣ первые три пальца. Играющіе расходятся на 25 шаговъ и, закрывъ лѣвою рукою лѣвый глазъ, бѣгутъ другъ другу на встрѣчу. Поравнявшись, каждый на бѣгу старается выхватить у другаго его вещь первыми тремя пальцами. Это гораздо труднѣе, нежели полагають. Позволяется каждой парѣ бѣгать два раза; послѣ того смѣняетъ ихъ другая пара.

ПЛАТОКЪ.

Играющіе, кромѣ одного, взявшись за руки, становятся въ кружокъ. Оставшійся бѣгаетъ около круга и бросаетъ платокъ за однимъ изъ игроковъ; тотъ долженъ схватить платокъ, гнать-

ся за первымъ и накинуть ему на шею платокъ, прежде нежели первый успѣетъ три раза обѣжать кругъ и вскочить въ него. Если успѣетъ, то первый снова долженъ стать внѣ круга, бросить платокъ и убѣгать; если же не успѣетъ, то первый становится на его мѣсто, а второй выходитъ изъ круга и продолжаетъ игру.

ГОРѢЛКИ.

На открытомъ мѣстѣ играющіе становятся парно одни за другими. Впереди становится одинъ изъ играющихъ, которому достанется *горѣть*; горѣльщикъ долженъ стоять въ двухъ шагахъ отъ передней пары, не оборачиваясь ни назадъ, ни въ бокъ.

Играющіе послѣдней пары бѣгутъ, одинъ по правую, другой по лѣвую сторону стоящихъ паръ, пробѣгаютъ мимо горѣльщика и стараются схватиться за руки; горѣльщикъ преслѣдуетъ ихъ, и если поймаетъ одного, прежде нежели онъ соединился съ другимъ, то съ пойманнымъ становится впереди другихъ паръ, а оставшійся долженъ горѣть и ловить заднюю пару. Горѣльщикъ долженъ горѣть, пока не поймаетъ кого-нибудь.

УБИТЬ.

На ровномъ, открытомъ мѣстѣ проводятъ черту, шаговъ 50 длиною, которая называется *валомъ*.

Играющіе дѣлятся на двѣ партіи и становятся одна противъ другой, каждая въ 10 шагахъ отъ вала. Одинъ изъ игроковъ перебѣгаетъ черезъ валъ, ударяетъ по плечу одного изъ противниковъ, крича: *убить!* и старается проворнѣе возвратиться за свою черту, не давъ ударить себя. Если его ударятъ на непріятельской землѣ, то онъ также считается убитымъ, т. е. долженъ оставить игру. Безпрерывные набѣги съ обѣихъ сторонъ продолжаются, пока всѣ игроки одной партіи будутъ убиты; тогда другая партія признается побѣдительницею и игра начинается снова.

Правило. За каждымъ выбѣгомъ изъ-за своей черты можно убить только одного.

Когда много играющихъ, должно отличить одну партію какимъ-нибудь знакомъ, напр. воткнуть вѣточку въ петлю, перевязать руку платкомъ, и т. п. Игра эта пріучаетъ къ осторожности, гибкости и быстротѣ въ движеніяхъ.

ЛЯГУШКИ. (Фиг. 18).

Играющіе становятся въ рядъ, одинъ за другимъ въ 10 или болѣе шагахъ. Послѣдній, разбѣжавшись, перескакиваетъ черезъ голову стоящаго предъ нимъ человѣка, упираясь при перескокѣ руками на плеча его и расширяя ноги; потомъ скачетъ черезъ слѣдующаго, и т. д.; перескочивъ черезъ передняго, онъ становится въ 10 шагахъ передъ нимъ. Вслѣдъ за нимъ, то же дѣлаетъ первый, черезъ котораго онъ перескочилъ, потомъ второй; это продолжается непрерывно. Если много играющихъ, то становятся большимъ кругомъ. Игра очень занимательна и не опасна, когда играющіе твердо стоятъ. Стоя, надобно нагнуть спину и особенно голову, прижать локти къ тѣлу, выставить правую ногу и упереться руками въ колѣна. Мы часто видѣли эту игру въ полкахъ; иногда цѣпь состояла изъ 30 до 40 офицеровъ.

ВАРЪ.

На ровномъ и открытомъ мѣстѣ проводятъ двѣ черты въ 20 шаговъ длины, одна отъ другой въ 40 или 50 шагахъ. Позади ихъ, шагахъ въ шести, втыкаютъ колъ или проводятъ черту, за которую должны стоять плѣнные.

A										
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	B
B										

Чѣмъ болѣе играющихъ, тѣмъ лучше. Выбираютъ двухъ матокъ, которыя дѣлятъ играющихъ на двѣ равныя партіи, какъ сказано было въ лапѣ. Тогда играющіе становятся на чертахъ АА, ВВ, какъ показано цифрами на чертежѣ.

Одинъ, напр. А6, подходитъ къ непріятельской чертѣ, и протянувъ руку, говоритъ: *Баръ противъ такого-то*, наприм. В5. Названный бѣжитъ къ нему, легонько ударяетъ его три раза по рукѣ, потомъ преслѣдуетъ его (А6 можетъ убѣжать и послѣ втораго удара), и если догонитъ, то ударяетъ его, крича «баръ»; тогда А6 взять въ плѣнъ и долженъ итти въ тюрьму В; но на помощь А6 выбѣгаетъ другой, напр. А7. По закону игры, кто позже вышелъ изъ своего города, имѣетъ верхъ надъ всѣми, т. е. можетъ ловить всѣхъ, которые вышли прежде его. Посему, если В5 не надѣется ударить А6 прежде нежели подоспѣетъ А7, то лучше ему воротиться, иначе А7 легко можетъ взять его въ плѣнъ. Изъ В, въ свою очередь,

выходить противъ А7 другой игрокъ, напр. В8, который можетъ брать въ плѣнъ всѣхъ, прежде его вышедшихъ непріятелей, и долженъ опасаться только тѣхъ, которые выйдутъ изъ города послѣ него. Такъ съ обѣихъ сторонъ выбѣгаютъ другъ противъ друга, пока всѣ войдутъ въ свой городъ, или пока одному удастся ударить другаго, крича «баръ!» Тогда всѣ преслѣдованія кончаются, и еслибы тотчасъ послѣ этого другой закричалъ «баръ», то ловъ послѣдняго недействителенъ. Плѣнникъ идетъ въ тюрьму, прочіе возвращаются въ свои города, и игра начинается снова. Начинаетъ, т. е. вызываетъ, та партія, которая взяла плѣннаго.

Тѣ, которые возвращаются съ поля, могутъ тотчасъ снова бѣжать въ поле, но не иначе, какъ перебѣжавъ черту своего города. Тѣмъ, которые не исполнили этого правила, выбѣгъ не даетъ никакого права, и даже всякій непріятель имѣетъ верхъ надъ ними.

Матки внимательно смотрятъ на выбѣгающихъ; высылаютъ изъ своей партіи такихъ, которые не уступаютъ вышедшимъ непріателямъ; велятъ скорѣе возвращаться тѣмъ, которые бесполезны на полѣ, и проч. Если сама матка попадетъ въ плѣнъ, то непріятель обязанъ выдать ее, по требованію партіи, въ замѣнъ двухъ плѣнныхъ. Если же нѣтъ плѣнныхъ для

размѣна, тогда остается еще одно средство выручить свою матку и плѣнныхъ. Пробѣжавъ мимо непріятельской линіи къ тюрьмѣ, и ловко увернувшись отъ удара, должно схватить за руку одного изъ плѣнныхъ, крича «баръ». Тогда всѣ плѣнные свободны, и могутъ снова играть. Поэтому, когда много плѣнныхъ, matka становится передъ плѣнными самыхъ ловкихъ и внимательныхъ игроковъ, чтобы уничтожить всякое покушеніе освободить ихъ. Когда мало играющихъ, то лучше размѣнивать плѣнныхъ, или отпускать, считая на непріятельской партіи по взяткѣ. Оно лучше и потому, что плѣнные, послѣ сильнаго движенія, должны стоять неподвижно, и иногда стоять очень долго.

Эта игра, образчикъ войны, весьма занимательна и для молодыхъ и для взрослыхъ. Безпрерывные набѣги и отступленія, проворство—требуемое для преслѣдованія, ловкость—чтобы увернуться отъ удара, смѣлость въ одномъ случаѣ, осторожность и хитрость въ другомъ, забавныя неудачи, которымъ подвергаются невнимательные и разсѣянныя—все содѣйствуетъ къ тому, чтобы сдѣлать эту игру очень пріятною.

О Х О Т А .

Для этой игры требуется мѣстоположеніе, пересѣкаемое холмами и рвами, мѣстами поросшее

кустарникомъ, деревьями, такъ, чтобы было гдѣ спрятаться. Тамъ естественными границами означаютъ участокъ съ полверсты длиною и отъ 100 до 200 шаговъ шириною; къ означенію границъ могутъ служить: ровъ, гора, заборъ, кустарникъ, дорога, камень, и т. п. Границы необходимы; иначе все общество разбредется.

Играющихъ должно быть не меньше 12; чѣмъ больше, тѣмъ лучше. Самый проворный изъ играющихъ назначается *главнымъ ловчимъ*, прочіе дѣлаются *дичью*. Всѣ становятся при началѣ участка; по знаку главнаго ловчаго, вся дичь бѣжитъ, а онъ за нею, стараясь наловить ее какъ можно болѣе, пока она еще не разбѣжалась. Всякая дичина, до которой онъ дотронется, поступаетъ въ ловчіе, получаетъ повязку на руку, для отличія отъ дичи, и помогаетъ главному ловчему. Такимъ образомъ онъ скоро охотится съ 3, 4 помощниками; которыхъ число непрерывно увеличивается.

Отбѣжавъ впередъ съ возможною быстротою, дичь прячется въ оврагахъ, притаивается за кустами, ползкомъ пробирается чрезъ открытыя мѣста, или на мѣста, откуда можетъ наблюдать за ловчими; припадая ухомъ къ землѣ, прислушивается къ шагамъ ловчихъ, и сообщаетъ товарищамъ о близкой или удаляющейся опасно-

сти; съ большими усиліями перебѣгаетъ значительныя пространства, перескакиваетъ черезъ рвы, кустарники, и т. п.

Ловчіе, съ своей стороны, употребляютъ всѣ возможныя средства, чтобы отыскать и поймать дичь. Они повинуются приказаніямъ главнаго ловчаго, который отъ времени до времени собираетъ ихъ извѣстнымъ знакомъ, для передачи новыхъ приказаній: въ какую сторону идти по-одиначкѣ, куда устремиться толпою, чтобы окружить дичь. Всякій старается прокрасться впередъ, не бывъ замѣченнымъ, обыскиваетъ каждый кустарникъ, каждую рытвину, прислушивается къ каждому шороху, и когда подниметъ дичь, преслѣдуетъ ее съ упорствомъ и отвагою.

Дичь преслѣдуютъ отъ начала участка до конца его; здѣсь обыкновенно бываетъ самый богатый ловъ, особенно если тамъ много предметовъ, за которыми можно скрываться. Когда не вся дичь изловлена, то продолжаютъ охоту, направляясь отъ конца участка къ началу. Дичь, которая проворствомъ и смѣтливостію умѣла увернуться отъ ловчихъ, и при обратномъ пути успѣетъ добраться до начала участка, объявляется свободною и побѣдительницею ловчихъ. Кто перебѣжитъ за означенныя границы, прямо дѣлается ловчимъ.

Сильное и непрерывное движеніе, различныя ощущенія, которыя испытываютъ играющіе, — отъ страха при приближеніи ловчихъ, до радости, когда удачною хитростію или смѣлою рѣшительностію удастся избавиться отъ опасности, — все это чрезвычайно увлекательно, тѣмъ болѣе, что молодежь, по пылкому воображенію, скоро превращаетъ игру въ существенность.

ГОРШОКЪ.

На ровномъ и открытомъ мѣстѣ ставятъ горшокъ, а въ 20 шагахъ отъ него становится одинъ изъ играющихъ, напр. Д, которому завязываютъ глаза и даютъ палку въ руки: дѣло въ томъ, чтобъ дойти до горшка и разбить его палкою.

Каждому позволяется вымѣрять шагами разстояніе до горшка. Д становится лицомъ къ горшку, когда ему завязываютъ глаза; но прежде нежели поидеть, долженъ три раза оборотиться на мѣстѣ. Когда Д полагаетъ, что дошелъ до горшка, онъ останавливается, ударяетъ отвѣсно палкою, три раза, если угодно, и снимаетъ повязку; если ударъ былъ удаченъ, Д получаетъ плоды и т. п., положенные подъ горшокъ; потомъ идетъ къ горшку другою.

Игра очень забавна; уже при первом оборотѣ обыкновенно теряютъ должное направленіе, а послѣ третьяго оно такъ измѣняется, что съ мѣста случается итти далеко вправо или влѣво отъ горшка, къ большой потѣхѣ зрителей, которая еще увеличивается при сильныхъ ударахъ по землѣ и досадѣ играющаго. Каждый употребляетъ различныя средства, чтобы не сбиться при поворотахъ; всѣ они позволены, выключая ослабленія повязки.

Горшокъ такъ рѣдко разбиваютъ, что въ народныхъ играхъ сажали иногда подъ горшокъ живаго пѣтуха.

ПОГОНЯ СЛѢПЫХЪ.

На ровномъ мѣстѣ привязываютъ къ дереву или столбу двѣ веревки, въ сажень длины или болѣе. Двое, напр. Б и Г, съ повязанными глазами, берутся одною рукою за конецъ веревки; въ другой Б держитъ трещотку, или колокольчикъ, которымъ иногда даетъ знать о себѣ, а Г жгутъ, которымъ ударяетъ Б каждый разъ, когда догонитъ его. Часто Б съ своимъ колокольчикомъ думая удалиться отъ Г, прямо попадаетъ въ руки его; но часто и Г долго долженъ преслѣдовать Б, пока ударитъ его.

СЛѢПЫЕ КЪ ЦѢЛИ.

На лугу, одному или нѣсколькимъ изъ общества повязываютъ глаза и велятъ итти прямо къ опредѣленному предмету; они идутъ, и полагаютъ, что идутъ прямо; но когда снимутъ повязку, то убѣждаются, что приняли вправо или влево; неувѣренная походка ихъ, ихъ удивленіе и досада очень забавляютъ зрителей.

Намъ случилось однажды видѣть на дачѣ очень хорошенькую игру въ этомъ родѣ. Все общество стало въ два ряда, рядъ отъ ряда на 6 шаговъ. Дамы держались за полы платья мужчинъ, а мужчины за концы шалей и платковъ дамъ. Назначили предметъ, къ которому должны были итти ряды, повязали имъ глаза, и обѣ красивыя вереницы двинулись. Но скоро ряды начали расходиться, потомъ столкнулись, спутались, сбились еще болѣе съ пути, и, снявъ повязки, увидѣли себя почти на обратномъ пути отъ цѣли. Много смѣялись, было весело, — а это главное условіе всякой игры.

На другой день эта игра доставила еще болѣе удовольствія, хозяева наши устроили изъ нее маленькое празднество. На деревѣ, которое отдѣльно стояло на лугу, развѣсили нѣсколько подар-

ковъ. Взявшись за руки, всѣ кружились около дерева, потомъ раздѣлившись попарно, еще сдѣлали нѣсколько круговъ. Тогда хозяйка, отвела всѣхъ на 64 шага отъ дерева, и половину паръ поставила полукругомъ лицомъ къ дереву, такъ, что каждая прямо могла притти къ нему. Имъ завязали глаза, условясь снять повязку, когда они сдѣлаютъ 64 шага, т. е. когда музыка сыграетъ маршъ въ четыре колѣна. Они пошли, а вторая половина за ними, наблюдая, чтобы никто не снималъ повязки. Но музыка нты также отошли отъ дерева, переходя то вправо, то влѣво. Однѣ пары, по догадкѣ, идутъ на звукъ музыки—и сбиваются; другіе не заботятся объ ней—и также сбиваются. Когда маршъ кончился и повязки были сняты, можно представить себѣ сколько было смѣха и забавной досады.

Потомъ пошли вторыя пары, которыя такъ забавлялись надъ первыми. Онѣ твердо надѣялись на успѣхъ; но въ разладѣ съ музыкою, на которую не полагались, они еще болѣе сбивались, поворачивали, пары сталкивались, иные въ парѣ заспорили объ направленіи, и — разошлись; однимъ словомъ, они столько забавляли первую половину, что та сердечно помирилась съ ними, и объявила, что получила полное удовлетвореніе за свою досаду.

ВЕРЕВОЧКА. (фиг. 19, 20, 21).

Весьма извѣстная игра. Мы помѣщаемъ ее здѣсь для того, что она весьма хороша, и желаемъ, чтобы она была еще въ бо́льшемъ употребленіи.

Скажемъ сначала объ игрѣ одного. *Веревоочка* дѣлается изъ пеньковой веревки, которую обматываютъ шерстью или шелкомъ; чтобы веревка не терла рукъ, всаживаютъ концы ея въ деревянные рукоятки. Длина веревки соразмѣряется съ ростомъ: наступивъ ногою на средину веревки и натянувъ ее, концы должны приходиться противъ середины груди.

Игрокъ схватываетъ концы всюю ладонью, ногтями внизъ, держится прямо, локти близко къ тѣлу, нѣсколько приподнявъ руки отъ локтя, и вертитъ веревку однѣми кистями руки. Закидывая веревку за спину, игрокъ подскакиваетъ съ сжатыми каблуками, въ то же время пробрасываетъ веревку подъ ноги и, не останавливая ее, снова черезъ голову, подъ ноги, и т. д. Такъ дѣлаютъ столько оборотовъ веревкою, сколько назначать играющіе. Кто, не переставая, сдѣлалъ бо́льшее число оборотовъ, тотъ выигралъ.

Обращая такимъ образомъ веревку, можно

1) *Скакать*, подпрыгивая обѣими ногами вмѣстѣ. (Фиг. 19).

2) *Ходить*, идя обыкновеннымъ шагомъ, чуть подпрыгивая на одной ногѣ.

3) *Блѣять*, (Фиг. 20).

4) *Дѣлать кресты*, складывая руки на крестъ на груди въ то время, когда веревка проходитъ подъ ногами. Когда скоро разводятъ и скрещиваютъ руки, это весьма красиво: веревка представляется то круглою, то крестообразною. (Фиг. 21).

5) *Двоить* — разъ прыгнуть и два раза обернуть вокругъ себя веревочку. Есть игроки, которые безъ отдыха двоятъ до двухъ сотъ разъ.

6) *Троить*: три раза обернуть веревочку вокругъ тѣла, подпрыгнувъ одинъ разъ. Троить трудно; надобно прыгнуть повыше; врядъ ли кто стройтъ болѣе 12 разъ сряду.

7) *Двоить съ крестами* — требуетъ большой ловкости и проворства. Прыгнувъ разъ, надобно успѣть два раза обернуть веревочку, скрещая руки также два раза.

Теперь скажемъ о большой веревкѣ, которую въ нѣкоторыхъ губерніяхъ называютъ «ужище». Она должна быть аршинъ 10 длиною, и пальца въ полтора толщиною, однакожь гибка. Двое вертятъ веревку, а прочіе, одинъ за другимъ, пере-

прыгиваютъ черезъ нее; или одинъ нѣсколь-
ко времени подпрыгиваетъ: тогда издали кажет-
ся, что человѣкъ стоитъ въ кругу. (Фиг. 22).

Иногда къ одному, стоящему подъ веревкою,
присоединяется другой, и, взявшись за руки, они
вмѣстѣ подпрыгиваютъ.

Для ужища требуется ловкость своего рода:
надобно прыгнуть во-время, во-время нагнуть
голову; иначе пострадаютъ ноги и уши.

ЧЬЯ ВОЗЬМЕТЪ.

На землѣ проводятъ двѣ черты, сначала ша-
гахъ въ двухъ одна отъ другой, а возлѣ ста-
вятъ два столбика съ дырочками, чрезъ кото-
рыя продѣваютъ веревку (или въ дырочки про-
дѣваютъ колышки, на которые кладутъ веревку;
или, просто, двое держатъ веревку). Избираютъ
судей. Играющіе поочередно прыгаютъ спер-
ва черезъ черты, потомъ черезъ веревку. Кто
не перескочилъ, тѣхъ исключаютъ изъ игры.
Потомъ проводятъ одну черту далѣе и припо-
дымаютъ веревку; играющіе, кромѣ исключен-
ныхъ, снова перепрыгиваютъ, и судьи снова
исключаютъ слабыхъ. Продолжая увеличивать
пространство между чертами, повышать веревку
и исключать слабыхъ, наконецъ останется одинъ
играющій. Его, какъ побѣдителя, поднимаютъ

на плеча и съ торжествомъ обносятъ вокругъ мѣста игры.

Или, просто, кладутъ на землю двѣ, три фуражки, или корзины, когда прыгаютъ дѣвочки; потомъ еще одну, и т. д. Кто уронитъ шапку или корзину, исключается изъ игры.

ЧЕРТОЧКИ.

Доску, въ 5 или 6 аршинъ длиною, упираютъ однимъ концемъ въ стѣну, другимъ въ землю, на 2 аршина отъ стѣны, укрѣпляя послѣдній конецъ колышками. Надобно взбѣжать на доску и кускомъ мѣла провести на стѣнѣ столько черточекъ, сколько успѣешь; кто провелъ болѣе черточекъ, тотъ выигралъ. Можно сдѣлать доску шире, сплачивая ее изъ двухъ и трехъ досокъ; ставятъ ее болѣе или менѣе наклонно, соображаясь съ искусствомъ играющихъ.

ГЛАВА IV.

ВЕЧЕРНІЯ ИЛИ СУМЕРЕЧНЫЯ ИГРЫ.

Темнота вообще производитъ на человѣка непріятное впечатлѣніе: въ темнотѣ невольное чувство страха схватываетъ даже людей разсудительныхъ, свѣдущихъ, людей дознанной храбрости. Почему? Потому что мы привыкли *видѣть* предметы, издалека уже замѣчать всѣ движенія ихъ; мы знаемъ, какая опасность грозитъ намъ, — и можемъ принять свои мѣры. Но въ темнотѣ, не зная, что вокругъ насъ происходитъ, чувство самохраненія безпрестанно побуждаетъ насъ остерегаться; воображеніе, не удерживаемое въ границахъ видимыми предметами, окружаетъ и пугаетъ насъ безчисленными опасностями, и, предоставленное самому себѣ, легко переходитъ къ самымъ несбыточнымъ и

нелѣпымъ предположеніямъ , которыя намъ тогда нѣтъ времени изслѣдовать.

О величинѣ предметовъ мы можемъ судить только по разстоянію ихъ отъ насъ; въ темнотѣ, не зная удаленія предметовъ , легко принять дерево, которое далеко, за кустъ, который находится близъ насъ, и, стоя близъ куста, принять его за удаленное дерево; муха, пролетѣвшая близъ лица, можетъ показаться птицею, которая пролетѣла въ нѣсколькихъ шагахъ. Когда я тронулъ предметъ, или когда узнаю его, тогда онъ тотчасъ представляется мнѣ въ истинной величинѣ его.

Мы также привыкли видѣть, что предметы увеличиваются, по мѣрѣ приближенія ихъ; по этому предметъ, который казался въ сажень величиною , при приближеніи къ нему можетъ показаться въ нѣсколько сажень, даже независимо отъ чувства страха, у котораго, какъ говорятъ, глаза велики. Сверхъ того, въ сумеркахъ предметы, по неопредѣленности очертаній , кажутся намъ иными , и обыкновенно больше истинной величины ихъ , особенно при блѣдомъ цвѣтѣ.

Это чувство страха , эта беззащитность въ темнотѣ , весьма непріятны и часто могутъ быть вредны всякому человѣку , въ особенности военному ; но чтобы побѣдить это чув-

ство всѣхъ разсужденія, всѣ доводы бесполезны. Всѣ доводы не избавятъ васъ отъ головокруженія на крышѣ, а кровельщикъ не чувствуетъ онаго. Надобно освоить человѣка съ темнотою, приучить его видѣть ушами и руками. Принужденіе, пуганіе не только бесполезны, но большею частію имѣютъ вредныя послѣдствія. Съ молодости надобно приучать людей, — и лучше всего играми. Гдѣ весело, оттуда страхъ бѣжитъ; воображенію, занятому пріятными представленіями, нѣкогда выдумывать страшилища. Вотъ почему мы посвятили отдѣльную главу вечернимъ играмъ!

Внимательные наставники найдутъ много средствъ, чтобы приучить дѣтей не бояться темноты; но всѣ средства должны приходить какъ будто случайно, — дѣти не должны видѣть въ нихъ намѣренія.

При занимательномъ разговорѣ вы позабыли приказать подать свѣчи, и сидите въ потемкахъ, не замѣчая этого; вы говорите и заставляете говорить, рассказывать. Вы прогуливаетесь по комнатѣ, переставляете какую нибудь мебель, заставляете переставить стулъ на другое мѣсто. Въ рукѣ у васъ предметъ, который дитя должно узнать посредствомъ осязанія. Когда онъ очень занятъ съ вами, ему надобно идти въ сосѣднюю свѣтлую комнату; онъ поторопится воз-

вернуться къ вамъ въ темноту, и весело отыщеть васъ въ углу. Приготовляя какую нибудь игру, ожидаемую съ нетерпѣніемъ, вамъ недостають вещи, которая находится въ смѣжной темной комнатѣ; туда побѣгутъ съ радостію, не думая о темнотѣ, хотя иногда довольно трудно будетъ отыскать вещь. Ничто лучше не ободряетъ пугливаго, какъ слышать въ сосѣдней комнатѣ спокойный и веселый разговоръ. Не должно посылать въ темноту одного, а всегда нѣсколькихъ вмѣстѣ, пока вы не увѣрены, что дитя не слишкомъ испугается.

Хорошо играть въ жмурки и прятаться въ темной комнатѣ; тогда дѣти безстрашно общаются въ самые темные углы, подлѣзаютъ подъ всѣ мебели.

Можно въ темной комнатѣ устроить извилистые ходы, наставивъ столы, стулья, ширмы и т. п. Въ этомъ лабиринтѣ разложить нѣсколько, довольно сходныхъ коробочекъ, наполнивъ одну конфетами и т. п. Описавъ дѣтямъ коротко, но ясно, гдѣ находится конфетная коробочка, какъ различить ее, по жребію посылаютъ одного за другимъ за коробочкою, пока она найдена. Первый приходитъ, неся съ самодовольною гордостію коробочку. Ее торжественно раскрываютъ—можно представить себѣ громкій смѣхъ и насмѣшки, когда, вмѣсто ожидаемыхъ конфетъ,

видятъ жучка, или желудь, уголекъ, морковку, или подобную вещь, чистенько уложенныя въ коробкѣ на ватѣ или бѣлой бумагѣ. Другой, третій идетъ, — наконецъ отыскивается настоящая коробочка. Здѣсь можно сдѣлать много замѣчаній.

Или на стѣпѣ, недавно выбѣленной, вѣшаютъ какой-нибудь предметъ, который должно снять не дотрогиваясь до стѣны. Если посланный дотронулся до стѣны, то, при появленіи его полы платья, или рукавъ, или носки сапоговъ тотчасъ облачаютъ его боязнью или неловкостью.

Изъ знакомыхъ намъ игръ, весьма хороша для игры въ потемкахъ «охота», описанная на стр. 89. Правила тѣ же, но мѣстоположеніе должно быть ровнѣе; всего лучше лугъ съ кустарниками и заборами. Мы знаемъ по опыту, какъ увлекательна эта игра, — какъ охотно продолжали бы ее за ночь; какъ, бывало, досадуемъ, когда небо прояснится и посвѣтлѣетъ. Другая игра, которую можно играть только въ потемкахъ, называется:

СТОРОЖА И ВОРЫ.

На лугу, поросшемъ кустарникомъ, или въ саду, общество изъ 20, 30 и болѣе играющихъ (чѣмъ больше играющихъ, тѣмъ лучше) обо-

значаетъ границы мѣста, на которомъ будутъ играть, и выбираетъ судью. Судья сводитъ въ пары игроковъ одинаково ловкихъ и проворныхъ, и изъ каждой пары, по жребію, одинъ дѣлается «сторожемъ», другой «воромъ»; первые повязываютъ руку платкомъ, послѣдніе вооружаются жгутомъ. Судья даетъ каждой партіи пароль, напр. сторожамъ «Тула» а ворами «Орелъ», и даетъ ворами знакъ удалиться; минутой черезъ двѣ, когда они успѣли скрыться, онъ идетъ съ сторожами ловить ихъ.

Всѣ приказанія судьи должно выполнять съ строгою точностію. Онъ посылаетъ сторожей поодиначкѣ и цѣлыми отрядами то въ одну, то въ другую сторону, чтобы отыскивать притонъ воровъ, отвлечь вниманіе ихъ на другую сторону, отрѣзать имъ дорогу; назначаетъ иногда старшаго въ отрядѣ, которому отрядъ также долженъ повиноваться. Когда сторожъ тронетъ вора, сказавъ вмѣстѣ съ тѣмъ пароль, то воръ пойманъ. Всякое сопротивленіе строго запрещено. Воръ долженъ безотговорочно слѣдовать за сторожемъ къ судѣ, который присуждаетъ ему въ наказаніе нѣсколько ударовъ жгутомъ и потомъ приказываетъ дать ему повязку сторожа; тогда онъ съ другими идетъ ловить воровъ. Но и вору могутъ ловить сторожей и обращать ихъ въ воровъ: достаточно ударить сторожа, произ-

нося пароль свой, прежде нежели тотъ успѣлъ сказать свой пароль.

Такимъ образомъ каждая партія старается увеличиться. Игра кончается, когда всѣ воры будутъ обращены въ сторожей, или сторожа въ воровъ; также, когда ворами удастся ударить судью съ крикомъ пароли. Это легко можетъ случиться, и потому судья долженъ быть весьма остороженъ: не ходить безъ сторожей, а въ нѣкоторыхъ случаяхъ окружать себя многочисленною стражею, чтобы воры не успѣли перехитрить его. Напримѣръ: судья замѣчаетъ въ одной сторонѣ движеніе воровъ; на нихъ бросаются помощники и сторожа его, можетъ быть и схватываютъ нѣкоторыхъ; но воры появились тамъ только для того, чтобы привлечь вниманіе судьи и отвлечь сторожей его; въ ту же минуту другіе воры являются съ другой стороны: прежде нежели судья успѣетъ поворотиться, его ударили,—и воры побѣдили. При игрѣ наблюдаютъ слѣдующія правила:

1. Никто не долженъ переходить назначенныя границы.

2. Воры не должны повязывать себѣ платка на руку, ни даже наложить платокъ, чтобы обмануть сторожа; но и сторожъ не долженъ снимать платка, чтобы увѣрить воровъ, будто онъ принадлежитъ къ ихъ партіи.

3. Когда сторожъ произнесъ пароль, воръ не можетъ ударить его; но и сторожъ не долженъ произносить пароль прежде нежели дѣйствительно увидить вора, на него нападающаго.

4. Вора́мъ не запрещается собираться, чтобы напасть на сторожей; но если сторожа ихъ открыли и сказали пароль, воры не могутъ напасть на нихъ, надѣясь на число свое, потому что даже одинъ сторожъ имѣетъ право ловить ихъ. Надобно строго наблюдать за выполненіемъ этого правила, иначе вся игра скоро испортится.

Эта игра весьма занимательна, особенно если обѣ партіи ведутъ игру съ живостію, смѣлостію и смѣлостію.

Лучше всего, когда должность судьи принимаетъ на себя воспитатель; это будетъ полезно и для играющихъ и для него самого.

М Я У.

Сумеречная игра для меньшаго возраста. Она играется также въ саду, или на полѣ, покрытомъ деревьями и кустарниками. Самому проворному игроку предоставляютъ быть кошкою, и даютъ ему минуты двѣ, чтобы спрятаться. Тогда играющіе, подъ надзоромъ избранной матки, отправляются для поисковъ; обставляютъ мѣсто, гдѣ кошка, по всей вѣроятности, должна

находиться; matka требуетъ, чтобы кошка пода-
ла голосъ — и всѣ приготавливаются броситься на
голосъ и схватить кошку; вдругъ раздается
«мяу» съ совершенно противной стороны. Бѣ-
гутъ туда, вытягиваясь длинною цѣпью, но про-
ворный мяу уже обошелъ цѣпь, и ловящіе сно-
ва обмануты. Если имъ удастся окружить его,
и они требуютъ голоса, то хотя мяу и не обя-
занъ отвѣчать, но самое молчаніе его показы-
ваетъ, что онъ находится вблизи, и поиски во-
зобновляются съ большимъ усердіемъ. Игра про-
должается, пока, къ общей радости, поймаютъ
проворнаго мяу. Игра эта проста, но для мень-
шаго возраста занимательна и выполняетъ цѣль
ночныхъ игръ.



У И П

ГЛАВА V.

МЕТАНІЕ ВЪ ЦѢЛЬ И СНАРЯДНЫЯ ИГРЫ.

ПОПАДАТЬ МЯЧЕМЪ ВЪ ФИГУРУ. (Фиг. 23.)

Чертятъ на доскѣ фигуру отъ одного до трехъ аршинъ вышины, и на груди или въ головѣ вырѣзываютъ круглую диру; за дирую прикрѣпляютъ мѣшечекъ, въ который падаетъ мячъ. Мѣсто, съ котораго бросаютъ мячъ, назначаютъ сообразно ловкости играющихъ: чѣмъ они искуснѣе, тѣмъ далѣе отходятъ отъ фигуры. Можно нарисовать голову съ открытымъ ртомъ, который прикрываютъ сзади картономъ или дощечкою, прикрѣпленною сверху. Мячъ легко отворачиваетъ эту дощечку — и фигура будто проглатываетъ мячъ.

МЕТАНІЕ КАМНЕЙ. ПРАЩЪ. (Фиг. 24.)

Берутъ камешки различной величины, сообразуясь съ силами играющихъ, которые стано-

вятся въ рядъ: кто далѣе или выше кинулъ камень, тотъ выигралъ. Метаютъ также камни въ цѣль, состоящую изъ обруча, оклеенаго бумагой и привязаннаго къ столбу; на бумагѣ дѣлаютъ въ послѣдствіи нѣсколько круговъ, и стараются попасть камнемъ въ середній.

Весьма далеко и высоко можно метать камни изъ «праща». Пращъ состоитъ изъ кругловатаго куска кожи, вершка въ полтора, къ которому съ двухъ сторонъ прикрѣпляютъ веревочки или ремешки; одна веревочка длиннѣе, и ее наматываютъ раза два на руку; положивъ камешекъ на кожу, захватываютъ и другую веревочку между большимъ и указательнымъ пальцемъ; потомъ, размахавъ кругомъ пращъ раза два, въ то время, когда онъ идетъ вверхъ, вдругъ выпускаютъ короткую веревочку—и камень летитъ. Изъ праща бросаютъ также яблоко, картофель и т. п. которымъ втыкаютъ хвосты (тонкія вѣточки). Также бросаютъ очень высоко изъ праща мячъ, привязанный къ ниткѣ.

ПТИЦА. (фиг. 23).

Къ серединѣ перекладины, наложенной на двухъ столбахъ (въ 4 или 5 аршинъ вышины) привязываютъ веревочку; на веревочкѣ виситъ птица, литая изъ чугуна, или деревянная; въ по-

слѣднемъ случаѣ надобно налить ее свинцомъ , въ спинѣ утвердить крючекъ или кольцо, въ которое продѣваютъ веревочку, и на голову насадить желѣзное остріе вмѣсто клюва. Противъ клюва птицы , въ $2\frac{1}{2}$ аршина отъ столбиковъ , ставятъ цѣль: выбѣленный кружокъ , насаженный на столбикъ въ $1\frac{1}{2}$ или 2 аршина вышины, такъ, чтобы птица могла попадать клювомъ въ самую середину кружка. Играющій становится позади птицы, схватываетъ ее за хвостъ, или за нитку, привязанную къ хвосту, притягиваетъ ее къ себѣ , и приведя клювъ птицы и середину кружка въ одно направленіе, пускаетъ нитку ; птица летитъ и клювомъ втыкается въ кружокъ. Во Франціи эта игра занимаетъ малыхъ и большихъ. У насъ она также довольно часто встрѣчается у помѣщиковъ въ деревняхъ. Вмѣсто кружка, можно посадить на столбикъ деревянную птичку.

Вмѣсто птицы, можно привязать къ веревочкѣ металлическій шарикъ, а въ срединѣ кружка дѣлаютъ отверстіе , въ которое свободно входитъ деревянный гвоздикъ, въ вершокъ длиною. Играющіе стараются выбить гвоздикъ шарикомъ.

КОЛЬЦО НА КРЮЧЕКЪ. (Фиг. 26).

Къ потолку прикрѣпляютъ крючокъ, на которомъ виситъ снурокъ съ кольцомъ. Въ стѣну

вбиваютъ крюкъ, на $1\frac{1}{2}$ или два аршина отъ земли, такъ, чтобы кольцо могло задѣть за крюкъ не натягивая шнура. Становятся противъ крюка и пускаютъ, или легко бросаютъ кольцо. Надобно бросить кольцо такъ, чтобы оно, описавъ дугу и поднявшись немного выше крюка, при паденіи нѣсколько поворотилось: тогда только кольцо можетъ задѣть крюкъ, и остаться на немъ. Если играютъ многіе, то каждый бросаетъ кольцо 10 разъ, и тотъ выигралъ, кто чаще надѣвалъ кольцо на крюкъ.

Вотъ простое и выгодное устройство для этой игры на дворѣ. На четвероугольномъ столбѣ утверждаютъ перекладину въ видѣ буквы Т; къ концамъ перекладины привязываютъ шнуры съ кольцами, а на двухъ противолежащихъ сторонахъ столба вбиваютъ крюки.

РИСТАНІЕ. (Фиг. 27.)

Кольцо, или, лучше, деревянный кружокъ съ пятью дирочками, вѣшаютъ на веревку, натянутую между двумя столбами; обыкновенно придѣлываютъ къ кружку двѣ пружины или двѣ расходящіяся желѣзки, которыя вжимаютъ въ трубочку, привязанную къ веревкѣ: тогда легко снимать и надѣвать кружокъ. Играющій беретъ короткую круглую палку, которая свободно вхо-

27

дѣтъ въ дирочки, и, разбѣжавшись съ извѣстнаго мѣста, на-бѣгу вдѣваетъ палку въ одну изъ дирочекъ кружка и срываетъ кружокъ. Требуется попасть прежде въ верхнюю дирочку слѣва, потомъ справа, послѣ въ нижнюю дирочку слѣва и справа, а наконецъ въ среднюю.

ЗВОНИ КОЛОКОЛЬЧИКЪ. (Фиг. 28).

Къ перекладинѣ, наложенной на двухъ столбахъ, прикрѣпляютъ веревку, къ которой привязано деревянное кольцо; въ кольцо виситъ колокольчикъ. Играющіе бросаютъ стрѣлы, которыя дѣлаются изъ круглой палочки, до аршина длиною; остріе обливаютъ оловомъ, а задній конецъ вершка на два распиливаютъ на-крестъ и вставляютъ туда или бородки пера, или два треугольника изъ толстой бумаги, сложенные пополамъ. Королемъ называютъ того, который попалъ въ колокольчикъ; тѣ, которые бросили стрѣлу черезъ кольцо, но не задѣли колокольчикъ, называются боярами; кто бросилъ стрѣлу черезъ ворота—мѣщанинъ, а кто и туда не попалъ—холопъ. Королю подають стрѣлу мѣщане, а боярамъ — холопы. Когда нѣсколько королей, они перебрасываютъ, пока одинъ выиграетъ.

Можно бросать стрѣлы и въ цѣль, нарисованную на доскѣ. Тогда втыкають въ стрѣлу

ноголку, или, лучше, кусокъ заостренной проволоки, которую прикрѣпляютъ струною.

МЕТАНІЕ КОПЬЯ.

Гораздо труднѣе метать копья, нежели стрѣлы: для этого требуются и ловкость и сила. Древко копья дѣлается изъ сухаго дерева, длиною отъ 2 до 3 аршинъ, толщиною въ полвершка или немного болѣе. Остріе копья закруглено и обито жестью; конецъ также обить жестью вершка на два, такъ, чтобы точка равновѣсія копья была не на серединѣ, а вершка на 2 ближе къ острію; держа въ этомъ мѣстѣ копье на одномъ пальцѣ, оно должно быть въ горизонтальномъ положеніи. Цѣль состоитъ изъ выбѣленной доски, въ аршинъ или полтора въ діаметрѣ; въ серединѣ вырѣзываютъ кружокъ, 4 вершка въ діаметрѣ, и сзади прикрываютъ его желѣзнымъ листомъ, укрѣпленнымъ внизу на петлѣ, такъ что при ударѣ листъ отворачивается, но не падаетъ на-земь. Можно также придѣлать сзади желѣзный желобокъ и всунуть въ него щепку, которая, при вѣрномъ ударѣ, переламывается. Цѣль должна быть укрѣплена на столбѣ, въ 2 аршина вышиною. Цѣлью можетъ также служить деревянная голова, прикрѣпленная къ столбику на петлѣ, такъ что при каж-

домъ ударѣ голова падаетъ на столбикъ. Становятся на 40 или 50 шаговъ отъ цѣли.

Метающій опирается на правую ногу, нѣсколько согнутую въ колѣнѣ; лѣвую выставляетъ впередъ, вытянувъ ее; правою рукою схватываетъ копьё у точки равновѣсія, поднимается до высоты глазъ, подавая сколько можно руку назадъ и, приведя остріе въ одно направленіе съ цѣлью, бросаетъ копьё. Лѣвую руку упираютъ въ бедро. Когда бросаютъ лѣвою рукою, то принимаютъ противное положеніе. Можно метать копьё въ даль; тотъ выигралъ, чье копьё дальше ушло.

СТРѢЛАНІЕ ИЗЪ ЛУКА. (Фиг. 29).

Для цѣли лучше всего рамка, обтянутая бумагою; ее приставляютъ къ соломенной стѣнѣ въ полъаршина толщиною, чтобы стрѣлы не портились и оставались въ ней.

Лукъ дѣлаютъ изъ липовой палочки въ палецъ толщиною, или изъ четверти обруча съ большой бочки; концы связываютъ веревочкой или струною. Стрѣлы дѣлаютъ изъ палочекъ толщиною въ карандашъ или изъ камыша; на одинъ конецъ налѣпливаютъ воскъ, а на другомъ дѣлаютъ нарѣзку; охвативъ лѣвою рукою лукъ по срединѣ, накладываютъ стрѣлу нарѣз-

кою на тетиву (веревочку лука), правою рукою схватываютъ на щипокъ тетиву и стрѣлу, притягиваютъ къ себѣ и, прицѣлившись, спускаютъ стрѣлу.

Самострѣлы дѣлаются слѣдующимъ образомъ: куску дерева, въ $1\frac{1}{4}$ или $1\frac{1}{2}$ аршина длиною, даютъ форму, означенную въ фиг. 30; въ *b* долбятъ четвероугольную дырочку, а на верхней сторонѣ желобокъ отъ *a* до *c*, съ поперечною нарѣзкою въ *c*. Въ дырочку *b* пропускаютъ четверть большого обруча и забиваютъ плотно другими кусками, чтобы обручъ не шатался; для бѣльшей крѣпости и упругости, обматываютъ обручъ веревочками по обѣ стороны вершка на два; концы обруча связываютъ веревочкою или струною. Тетиву натягиваютъ и закладываютъ въ нарѣзку *c*; потомъ кладутъ стрѣлу по желобу *ac*, прицѣливаются и, нажимая снизу на тетиву, заставляютъ ее выскочить изъ нарѣзки и толкнуть стрѣлу. Чтобы вѣрнѣе спустить тетиву, съ праваго бока древки у *c* приколачиваютъ гвоздикомъ маленькую дощечку *ee*, которая свободно вертится на гвоздѣ и, при поворотѣ, задѣваетъ тетиву.

ВОЛАНЪ. (фиг. 31).

Одна изъ самыхъ пріятныхъ игръ, причинающая и дѣтямъ и взрослымъ. Для нея требуются

двѣ ракеты и воланъ. Ракета состоитъ изъ обруча, обтянутаго рѣшеткою изъ струнъ, и насаженнаго на рукоятку. Воланъ есть кусокъ пробки или легкаго дерева, въ которое съ одного конца втыкають перышки вѣнчикомъ, а другой конецъ или закругляють, или обшиваютъ мѣшечкомъ изъ цвѣтной матеріи, набивая его отрубями. Если воланы велики, то ракеты обтягивають пергаментомъ.

Играющіе становятся одинъ противъ другаго, и ракетами отбивають воланъ одинъ къ другому, не давая ему падать. Начиная, надобно подбросить воланъ вверхъ, и потомъ уже отбить его; то же дѣлають, когда воланъ летитъ низко или въ сторону, такъ что нельзя отбить его. Считаютъ удары, пока воланъ упадетъ; пара, которая сдѣлала условленное число ударовъ, выиграла. Хорошій игрокъ не бросается по сторонамъ: чѣмъ меньше движенія, тѣмъ лучше; главное, не выпускать изъ глазъ волана; тогда рука будетъ готова принять его. Играть надобно попеременно правою и лѣвою рукою.

Иногда воланъ ловятъ въ чашечки, насаженные на рукоятки, фиг. 32. Игра трудна съ обыкновенными воланами; но весьма легка, когда воланы тяжелы; тогда можно играть двумъ съ двумя воланами.

ИНДѢЙСКІЙ ВОЛАНЪ. (Фиг. 33).

Онъ состоитъ изъ деревяннаго кольца, на которомъ сверху насажены перья вѣнцомъ; его ловятъ на заостренную палочку. Играютъ и вдвоемъ; но тогда игра трудна.

БИЛЬБОКЕ. (Фиг. 34).

Бильбоке состоитъ: 1) изъ деревяннаго или костянаго шарика съ просверленною насквозь коническою дирочкою, и 2) палочки съ плоскою чашечкою на одномъ концѣ и заостренной съ другаго конца. Сквозь шарикъ продѣваютъ тонкій и крѣпкій шнурокъ, закрѣпляя его узелкомъ, а другой конецъ шнура привязываютъ къ срединѣ палочки.

Держа палочку въ правой рукѣ, поддергиваютъ шаръ вверхъ и ловятъ въ чашечку (лучше сначала повернуть нитку пальцами лѣвой руки, такъ, чтобы шаръ завертѣлся; вертѣсь, онъ меньше отходить отъ отвѣсной линіи). Ловятъ также шарикъ на остріе палочки, попадая остріемъ въ дирочку шарика.

Лѣтъ за 100 эта игра была въ большомъ употребленіи. Во Франціи, при Людовикѣ XV, никто не выходилъ изъ дома, не взявъ бильбоке

съ собою; даже на театрѣ Ифигенія и Семирамида являлись на сцену играя въ бильбоке.

РУЛЕТКА. (фиг. 35).

Рулетка также была долга въ модѣ. Она состоитъ изъ двухъ кружечковъ, насаженныхъ на концахъ круглой палочки; сквозь эту палочку или ось рулетки продѣваютъ и закрѣпляютъ узелкомъ одинъ конецъ шнура, а на другомъ концѣ дѣлаютъ петлю, которая надѣвается на палецъ. Намотавъ шнуръ на ось, пускаютъ рулетку; она скатывается по шнуру, и пріобрѣтаетъ такую силу вращенія, что достаточно легонько поддернуть шнурокъ, когда рулетка скатится до конца, чтобы заставить ее перемѣнить направленіе и взбѣжать обратно, наматывая шнуръ на свою ось; потомъ, по тяжести своей, она опять катится внизъ. Поддерживая вращеніе, можно заставить рулетку непрерывно восходить и нисходить по шнуру. Искусные игроки даютъ ей не только отвѣсное движеніе, но и наклонное, и даже горизонтальное.

ОБРУЧЪ. (фиг. 36).

На ровномъ мѣстѣ катятъ обручъ, подгоняя его палочкою; ударяя и надавливая палочкою,

то ускоряютъ ходъ обруча, то даютъ ему различные направленія, то поддерживаютъ вправо и влѣво, чтобы онъ не упалъ. Искусные игроки подкидываютъ даже обручъ вверхъ, не оставивъ бѣга его. Эта игра упражняетъ въ бѣганіи, требуетъ вѣрнаго глазомѣра и ловкости въ рукахъ, потому-что надобно попеременно поправлять обручъ то правою, то лѣвою рукою.

Первые обручи игривые мальчики вѣроятно сняли съ бочки; скоро обручъ превратился въ ободъ, нарочно приготовленный изъ широкой и тонкой драни; потомъ прибавили къ нему колокольчики и гремушки; для бѣльшей прочности, вставили внутри обода; двѣ палочки на-крестъ наконецъ начали наколачивать два, три обода одинъ на другой; послѣдніе самые прочные.

Когда нѣсколько играющихъ и одинъ обручъ, каждый поочередно гонить обручъ, пока уронить его. Когда двое играющихъ, они катятъ обручи на встрѣчу одинъ другому, чтобы они столкнулись: чей обручъ упадетъ, тотъ проигралъ. Или при встрѣчѣ, не давая столкнуться обручамъ, игроки вдругъ переменяются обручами, продолжая катить ихъ въ противныя стороны.

Когда много игроковъ, то играютъ въ *малую войну*. Дѣлятся на двѣ партіи, которыя становятся одна противъ другой въ одинъ рядъ, и

игрокъ отъ игрока на два шага, такъ, что между двумя игроками легко можетъ пройти третій съ обручемъ. По данному знаку, оба ряда гонять свои обручи и стараются пройти одинъ сквозь другой, не задѣвъ обручей. Если играющіе искусны и партіи проходятъ одна сквозь другую въ одно время, то эта игра чрезвычайно красива. Откативъ обручи на нѣсколько шаговъ, партіи оборачиваются и снова бѣгутъ другъ другу на встрѣчу.

ХОДУЛИ. (фиг. 37).

Это упражненіе потому уже хорошо, что можетъ безъ опасности и съ пользою занимать даже восьмилѣтнихъ; только, разумѣется, не на мощенномъ дворѣ и не на лѣстницахъ; притомъ ходули должны быть выше головы, а не кончаться подъ мышками.

Ходули состоятъ изъ двухъ длинныхъ, прямыхъ палокъ, къ которымъ прикрѣпляютъ подножки. Подножка, сдѣланная изъ петли, въ которую продѣваютъ ногу, не годится, потому что опасна; лучше прибить гвоздями къ палкѣ довольно толстую дощечку, имѣющую видъ прямоугольнаго треугольника; или же палку обить желѣзнымъ листомъ, и просверливъ дыру,

продѣть желѣзную полоску, которую съ другой стороны прикрѣпить гайкою; просверливъ нѣсколько дыръ въ ходуляхъ, можно будетъ, смотря по нуждѣ, подымать и опускать подножки.

Сначала подножки должны быть не выше полуаршина отъ земли. Ставъ на подножки, надобно держать ходули такъ, чтобы верхніе концы проходили за руками, локти прижать къ тѣлу, кисть повернуть, схватывая ходулю большимъ пальцемъ снизу, а четыремя остальными сверху; тѣло держать прямо, и при ходѣ нѣсколько болѣе опираться на заднюю ногу. Сначала идутъ тихо, потомъ можно бѣгать, и даже скакать на одной ходулѣ.

БИРЮЛЬКИ. (Фиг. 38).

Бирюльки суть соломинки, (или палочки деревянные, камышевыя, или костяныя), въ $1\frac{1}{2}$ или 2 вершка длины, числомъ отъ 60 до 100. Весь пучекъ бросаютъ на столъ, такъ, что онѣ ложатся въ безпорядкѣ одна на другія. Играющіе должны поочередно снимать соломинки одну за другою, пальцами или проволочнымъ крючкомъ, насаженнымъ на палочку; кто пошевелитъ дру-

гую соломинку, передаетъ крючекъ слѣдующему игроку. Такъ продолжаютъ, пока разберутъ всю кучу. Выигралъ тотъ, у кого болѣе соломинокъ; или играютъ до-тѣхъ-поръ, пока у одного наберется извѣстное число соломинокъ, напр. 60.

Къ нѣкоторымъ палочкамъ придѣлываютъ головочки, и называютъ ихъ: король, генералъ, полковникъ, и т. п., также даютъ имъ видъ конья, ножа, пилы, лопаты, и т. п. За такія палочки считаютъ два, три, пять, десять, двадцать очковъ, смотря потому, которую труднѣе снять. Продають также бирюлки, состоящія изъ маленькихъ вещицъ, сдѣланныхъ изъ дерева, картонна и проволоки, напр. киверъ, столикъ, музыкальные инструменты и т. п. Правила игры тѣ же.

КОЛЬЦО. (Le Serceau) (фиг. 39).

Изъ ивовыхъ прутьевъ связываютъ обручи или кольца, вершковъ 6 въ діаметръ, и обвиваютъ ихъ сукномъ или цвѣтными тесемками. Кольца эти ловятъ палочками въ аршинъ длиною и въ палецъ толщиною; чтобы кольцо не проскакивало на руку, продѣваютъ черезъ палку, на четверть отъ нижняго конца ея, тонкую палочку вершковъ 6 длины.

Держа палку правою рукою косвенно вверхъ, и на кончикъ ея кольцо, двумя пальцами лѣвой руки придерживаютъ нижній край кольца; потомъ, напирая палкою вверхъ, въ то же время опускаютъ пальцы лѣвой руки: кольцо летитъ дугою къ противустоящему игроку, который ловитъ кольцо на палку и потомъ самъ бросаетъ. Можно играть двумя кольцами, которыя въ одно время бросаютъ другъ къ другу. Когда много играющихъ, они становятся въ кружокъ, въ 10 и болѣе шагахъ одинъ отъ другаго, и играютъ однимъ или нѣсколькими кольцами.

КУБАРЬ. (фиг. 40).

Кубарь есть деревянный цилиндръ въ $1\frac{1}{2}$ вершка длиною, которой съ половины заострень.

Кубарь приводятъ въ движеніе, поворачивая его между ладонями, а потомъ стегаютъ кнутикомъ, постепенно усиливая удары. На кнута-вище навязываютъ струну или тонкій ремешекъ; но всего лучше кожа угря. По гладкому полу можно гонять кубарь очень долго. Когда играютъ двое, то они гоняютъ кубари свои одинъ противъ другаго, пока кубари столкнутся и одинъ упадетъ.

У иныхъ кубарей на заостренной половинѣ нарѣзываютъ бороздку винтомъ; тогда по бороздкѣ наворачиваютъ ремешекъ кнута, и кубарь разворачивается на-лету.

ВОЛЧЕКЪ. (фиг. 41).

Волчекъ есть пустой деревянный шаръ, посаженный на тонкую и длинную круглую ножку. Чтобы спустить волчекъ, плотно обматываютъ ножку съ низу до верха крѣпкимъ шнуркомъ, который продѣтъ въ рукоятку (дощечка съ диркою); прижимаютъ рукоятку къ ножкѣ, захватывая ее указательнымъ пальцемъ лѣвой руки, а правою быстро и сильно выдергиваютъ веревку: разворачиваясь, волчекъ пріобрѣтаетъ большую силу вращенія. Рукоятка иногда имѣетъ форму вилки, и тогда сажаютъ волчекъ между зубьями вилки; или сажаютъ ножку въ первую рукоятку, а шнурокъ продеваютъ въ дирочку, просверленную съ боку рукоятки. Въ шару дѣлаютъ окошечко: тогда волчекъ, при сильномъ вращеніи, «воетъ».

Когда нѣсколько играющихъ, чертятъ довольно большой кругъ, и первый пускаетъ въ него свой волчекъ; потомъ второй. Спустивъ волчекъ, лучше всего схватить его на руку въ то время,

когда онъ кружится съ такою силою, что кажется неподвижнымъ, и потомъ бросить его противъ волчка-противника. Прочіе также стараются сбить волчки въ кругу. Волчки не вынимаютъ изъ круга до окончанія очереди; волчекъ, вышедшій изъ круга, кладутъ въ средину круга, а чей волчекъ вовсе не попадетъ въ кругъ, тотъ не только кладетъ его въ кругъ, но и долженъ начинать въ слѣдующую очередь. Волчекъ-побѣдитель есть тотъ, который выбьетъ изъ круга или повалитъ другіе волчки.

СВАЙКА. (фиг. 42).

Свайку куютъ изъ желѣза, въ видѣ толстаго гвоздя, съ толстою головкою, обыкновенно гра-неною; она бываетъ различной величины и вѣсомъ отъ 1 до 10 и даже до 20 фунтовъ. Бросивъ на землю желѣзное кольцо, играющіе бьютъ свайкою въ землю, стараясь попасть въ кольцо. Условливаются, сколько ударовъ слѣ-
лать; обыкновенно 10. Воткнуть свайку въ зем-
лю ударивъ о кольцо, считается за одинъ ударъ; воткнуть въ самое кольцо — за два удара; если же отобьютъ кольцо далѣе пядени — за три удара. Свайка, не тронувшая кольца или упав-
шая, хотя бы въ кольцо, дала промахъ. Кто

сдѣлалъ условленное число ударовъ, тотъ «вышелъ». Бьютъ по очереди и каждый до-тѣхъ-поръ, пока «вышелъ» или дастъ промахъ. У искусныхъ игроковъ промахъ уничтожаетъ всѣ прежніе удары, и выигралъ тотъ, кто «вышелъ» въ первую очередь. Но можно условиться, что промахъ отнимаетъ только право бить.

Положимъ, первый попалъ въ кольцо; второй бьетъ, потомъ третій и т. д.; но если второй не попалъ, то подаетъ свайку первому, который бьетъ пока «выйдетъ», или до промаха; тогда второй бьетъ и свайку подаетъ тотъ, кто послѣ него далъ промахъ; (кто по торопливости самъ возьмется за свайку, которую должно подавать ему, — тому уже не подаютъ ее). Кто не «вышелъ» тому, по окончаніи игры, задаютъ «рѣдки», т. е. всѣ выигравшіе вбиваютъ свайку отъ двухъ до пяти разъ въ рыхлую землю, и какъ можно глубже, а проигравшій долженъ вытаскивать ее и подавать играющимъ.

ПИРАМИДА. (Фиг. 43).

Пирамида эта чрезвычайно хороша какъ цѣль, при стрѣляннѣ изъ лука или метаннѣ копья. Она состоитъ изъ столбца въ 3 или 4 аршина вышины, утвержденнаго въ землѣ, или въ двухъ, крестомъ сложенныхъ брускахъ. Къ этому стоя-

чему столбцу прибаваютъ семь поперечныхъ перекладинъ, первую на $1\frac{1}{2}$ аршина отъ земли, прочія въ равныхъ разстояніяхъ, до верхняго конца столбца. Эти перекладины различной длины: первая и седьмая, или верхняя и нижняя въ полъаршина, вторая и шестая въ три четверти, третья и пятая въ одинъ аршинъ; наконецъ средняя въ пять четвертей. На задней сторонѣ пирамиды, въ поперечныя перекладины вколачиваютъ деревянные или желѣзные штифтики, въ вершокъ длиною; на штифтики вѣшаютъ деревянные или жестяные кружочки, съ номерами. На первой и послѣдней перекладинѣ вѣшаютъ по два кружка, на второй и шестой по четыре, на третьей и пятой по шести, на средней восемь.

Кружокъ, въ который попали, падаетъ со штифтика. Мѣтятъ сначала въ какой либо кружокъ, потомъ въ кружки опредѣленной перекладины, наконецъ въ опредѣленный кружокъ.

ГЛАВА VI.

ИГРЫ ХОРОВОДНЫЯ.

Въ хороводныхъ играхъ пляска самая естественная и самая веселая; всѣ руки вмѣстѣ, всѣ ноги въ одинъ тактъ, всѣ голоса въ ладъ; игривыя мелодіи, легкія и быстрыя движенія, — все соединяется, чтобы возбудить искреннее и живое веселіе.

Шутливая веселость, движеніе, разнообразіе — вотъ вся поэзія круговыхъ пѣсень; онѣ даже не стѣсняють себя римою.

Въ кругу дамы и мужчины становятся попеременно. При большомъ числѣ играющихъ, мужчины становятся спиною къ серединѣ круга; этимъ выигриваютъ мѣсто, и мужчины стоятъ противъ дамъ.

КЛИКНУТЬ КЛИЧЬ.

Народныя игры наши большею частію хороводныя игры. Предъ начатіемъ игръ иногда поютъ пѣснь, по которой играющіе собираются, и это называется: *кликнуть кличь*. Мы слышали однажды эту пѣснь въ очень хорошемъ обществѣ, гдѣ она произвела чрезвычайно пріятное впечатлѣніе, подобное извѣстной пьесѣ Вебера: «приглашеніе къ танцамъ.» По этому мы

дали ей мѣсто въ нашемъ собраніи. Разумѣется, что все зависитъ отъ выполненія, — но это дѣло играющихъ. Напѣвъ, который мы тогда слышали, постараемся достать и помѣстить въ концѣ книги.

Запѣвала начинается, къ нему мало по малу присоединяются другіе:

Жилъ курилка у воротъ,
 Жилъ чижики у воротъ.
 Жилъ воробышекъ у воротъ,
 Воробышекъ маленькій,
 Чижики желтенькій.
 Ахъ! братцы, мало насъ!
 Голубчики, немножко!
 Вы собирайтесь, молодые,
 Вы сходитесь, красныя!
 Въ хороводъ людей мало,
 Веселиться не съ кѣмъ стало!
 Еремѣй сударь, или къ намъ,
 Ивановичъ приступись!
 Ахъ! братцы, мало насъ,
 Голубчики, немножко!
 Чижики-пыжики у воротъ,
 Воробышекъ въ хороводъ.

La nouvelle façon.

Хороводникъ называется капитаномъ. Взявшись за руки, всѣ кружатся; капитанъ поетъ:

1.

Savez-vous comment l'on danse
 A la nouvelle façon?

Хоръ отвѣчаетъ :

Montrez nous comment l'on danse
A la nouvelle façon !

Всѣ останавливаются. Капитанъ говоритъ:

Garde à vous! — attention au commandement!

Дѣлаетъ движеніе правою, потомъ лѣвою
рукою, говоря :

Une main, deux mains.

Всѣ повторяютъ его движенія; потомъ кру-
жатся, припѣвая хоромъ :

Et voici comment l'on danse
A la nouvelle façon.

2.

Continuons cette danse
A la nouvelle façon. (bis)

Garde à vous! — attention au commandement!

Капитанъ дѣлаетъ прежнія движенія руками,
потомъ выставяетъ правую и лѣвую ноги.

Une main, deux mains ,
Un pied, deux pieds.
Et voici comment l'on danse
A la nouvelle façon.

3.

Voyons encore cette danse
A la nouvelle façon. (bis)

Garde à vous! — attention au commandement!

Une main, deux mains,
Un pied, deux pieds,
A droite, à gauche,
Et voilà comment l'on danse
A la nouvelle façon.

Сверхъ прежнихъ движеній при пятой строкѣ поворачиваются на право и на лѣво, подавая руку сосѣдямъ.

4.

Il faut finir cette danse
 A la nouvelle façon. (bis)
 Garde à vous! — attention au commandement!
 Une main, deux mains
 Un pied, deux pieds,
 A droite et à gauche,
 Tournez à droite et à gauche;
 Et voici comment l'on danse
 A la nouvelle façon.

ОВЕСЬ.

Всѣ становятся въ кружокъ и поютъ:

1.

Кто хочетъ узнать, какъ сѣять овесъ?
 Мой батюшка сѣивалъ такъ!

Всѣ какъ-будто сѣять, протягивая руки впередъ.

Потомъ отдыхалъ онъ вотъ такъ!

Становятся небрежно, сложивъ на-крестъ руки.

Маленькій кругъ въ одиночку!

Каждый кружится на мѣстѣ; потомъ, схватившись за руки, кружатся, прыгаютъ и поютъ

Овесъ, овесъ, овесъ!
 Давай Богъ, чтобъ ты росъ!

2.

Кто хочет узнать какъ жнутъ овесъ?
 Отецъ мой жиналъ его такъ!
 Потомъ отдыхалъ онъ вотъ такъ!
 Маленькій кругъ въ одиночку!
 Овесъ, овесъ, овесъ!
 Давай Богъ, чтобъ ты росъ!

При второй строкѣ подражаютъ движеніямъ жнеца; прочее, какъ въ первомъ куплетѣ.

3.

Кто хочетъ узнать какъ вяжутъ овесъ?
 Отецъ мой вязалъ его такъ!
 Потомъ отдыхалъ онъ вотъ такъ!
 Маленькій кругъ въ одиночку!
 Овесъ, овесъ, овесъ,
 Давай Богъ, чтобъ ты росъ!

При второй строкѣ каждый охватываетъ сосѣда платкомъ вокругъ шеи.

4.

Узнайте теперь, какъ молотятъ овесъ!
 Отецъ мой молачивалъ такъ!

Тогда каждый колотитъ сосѣда своего; крикъ, смѣхъ, возбуждаемый этою развязкою, не допускаютъ окончить куплета.

L'avoine.

1.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
 Comment on sème l'avoine?
 Mon père la semait ainsi!
 Puis il se reposait ainsi!
 Un petit tour pour le lendemain.
 Avoine, avoine, avoine,
 Que le bon Dieu t'amène!

2.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
 Comment on coupe l'avoine?
 Mon père la coupait ainsi!
 Puis il se reposait ainsi!
 Un petit, etc.

3.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
 Comment on lie l'avoine?
 Mon père la liait ainsi!
 Puis il etc.

4.

Qui veut ouïr, qui veut savoir
 Comment on doit battre l'avoine?
 Mon père la battait ainsi, etc.

ТОПЧИТЕ ТРАВУ.

Топчите траву: ей недолго расти,
 Недолго подняться, опять зацвѣсти,
 Ходите по мягкому лугу!

Топчите траву, ей недолго расти,
 Недолго подвяться, опять зацвѣсти,
 Идите на встрѣчу другъ другу!

Одного мужчину назначаютъ *хороводникомъ*, одну даму *хороводницею*, и они составляютъ первую пару; прочіе, также попарно, становятся въ кружокъ. Взявшись за руки всѣ кружатся и поютъ; но при словахъ: «идите на встрѣчу другъ другу!» всѣ останавливаются; *хороводникъ* лѣвою рукою беретъ правую руку своей дамы, проводить ее предъ собою влѣво, — и всѣ мужчины дѣлаютъ то же; вслѣдъ за симъ правою рукою проводить влѣво слѣдующую даму, которая подаетъ ему лѣвую руку; потомъ, перенося лѣвую руку черезъ правую, проводить третью даму за правую руку. Всѣ мужчины дѣлаютъ то же, и дамы идутъ въ кругу справа налѣво. Непременно должно подавать правую руку, когда вамъ даютъ лѣвую, и лѣвую — когда подаютъ правую. Такъ дѣлаютъ два круга, припѣвая первыя три строки. Когда всѣ пришли на свои мѣста, *хороводникъ* съ *хороводницею* ставятъ пару, которая стояла вправо отъ нихъ, по лѣвую руку, составляютъ опять кружокъ и начинаютъ снова, пока всѣ пары перейдутъ влѣво. Потомъ очередь дамъ: *хороводница* и всѣ дамы заставляютъ мужчинъ идти въ кругу.

Les Auvergnats.

Взявшись за руки, кружатся и поютъ :

Les auvergnats, au fond d'un bois
Y ont danser sur l'herbette ;
Ils n'ont ni fifres, ni hautbois,
Mais rien qu'une musette.
Leurs plaisirs sont toujours vrais,
La nature en fait les frais

Ohé!

Всѣ останавливаются и опускаютъ руки; дама и мужчина вбѣгаютъ въ кругъ, и между-тѣмъ какъ прочіе поютъ нѣсколько разъ :

Soir et matin l'on danse
Le rigaudon,
Zig, zag, don, don;
Et jamais la cadence,
Ne nuit a la raison.

Дама подаетъ правую руку мужчинѣ, около котораго стояла въ кругу, и вертится съ нимъ два раза, потомъ подаетъ лѣвую руку мужчинѣ, который стоитъ въ серединѣ, два раза съ нимъ оборачивается, послѣ опять вертится съ мужчиною другой пары, опять съ среднимъ, и т. д., пока переберетъ всѣхъ мужчинъ круга. Движенія должны быть быстры, и всякой долженъ быть на готовѣ. Тогда середніе становятся опять

въ кругъ, и всѣ кружатся, повторяя оба послѣдніе стиха. Всѣ дамы по очереди входятъ въ середину, потомъ мужчины.

СЕЛЕЗЕНЬ.

Хороводъ поетъ:

Подъ берегомъ селезень,
 Полъ кремнистымъ селезень.
 Выйди, выйди селезень,
 Выйди хохлатый селезень!
 Студено ли те селезень?

Селезень, который сидѣлъ въ кружку, сгорбившись какъ старикъ, встаетъ и отвѣчаетъ:

Мнѣ не то тепло,
 Мнѣ не то студено,
 Мнѣ не то одному!

Хороводные поютъ:

Пріодѣнься селезень:
 Вотъ со дѣвушки вѣнокъ,
 Со молодушки платокъ,
 Со старой бабы шлыкъ (родъ повязки),
 Съ малаго дитяти пеленка,
 Съ мужика полрубля,
 Съ сѣрой утицы
 Сизый пухъ;
 Наъ нашего хоровода
 Красную дѣвицу!

При пѣніи, селезень подходитъ то къ одному, то къ другому играющему, и получаетъ какую-нибудь вещь, вмѣсто названной въ пѣснѣ, наконецъ беретъ дѣвицу; тогда, отдавая вещи, отвѣчаетъ:

За красную дѣвицу
 Всѣ подарки отдамъ :
 Вотъ вѣнокъ и платокъ,
 Вотъ шлыкъ и полрубля,
 Вотъ и съ сѣрой утицы
 Сизый пухъ ;
 А дѣвицу красную
 Я съ собой уведу,
 Съ нее выкупъ возьму.

Онъ выходитъ изъ круга и дѣвица должна дать выкупъ.

Въ этой игрѣ дѣлаютъ много измѣненій. Иногда, давъ подарки селезню, останавливаются, и видя, что онъ еще не доволенъ, даютъ ему дѣвицу; иногда сами хороводные приносятъ ему подарки; иногда селезень въ отвѣтъ своемъ хвалить подарки или легко насмѣхается надъ ними и проч.

Que sais-tu donc faire?

Всѣ кружатся, припѣвая:

Dis-moi troubadour, que sais-tu donc faire?
 Sais-tu bien jouer de la mise en l'air,
 De la mise en l'air?

Всѣ останавливаются; хороводникъ подымаетъ руки вверхъ, кружится, и поетъ:

L'air, l'air, l'air!

Всѣ вмѣстѣ хлопаютъ въ ладоши съ припѣвомъ :

Ah! ah! ah!

Наконецъ всѣ отдѣльно кружатся, припѣвая:

De la mise en l'aire!

Всѣ, снова взявшись за руки, кружась, поютъ второй куплетъ:

2.

Dis-moi troubadour, que sais-tu donc faire?

Sais-tu bien jouer de la mise en boire,

De la mise en boire?

Boire! boire! boire!

Ah! ah! ah!

De la mise en boire.

Дѣлаютъ то же, съ тою разницею, что при 4-й строкѣ хороводникъ показываетъ, будто пьетъ; прохлопавъ въ ладоши, прочіе также показываютъ, будто пьютъ.

3.

Dis-moi troubadour, que sais-tu donc faire?

Sais-tu bien jouer de la mise en flûte,

De la mise en flûte?

Flûte, flûte, flûte!

Ah! ah! ah!

De la misé en flûte.

Хороводникъ при четвертой строкѣ, а прочіе при послѣдней, показываютъ, будто играютъ на флейтѣ.

4.

Dis-moi troubadour, que sais-tu donc faire?

Sais-tu bien jouer de la mise en vieille,

De la mise en vieille?

Vieille, vieille, vieille!

Ah, ah, ah!

De la mise en vieille!

Играютъ на шарманкѣ.

3.

Dis-moi troubadour, que sais-tu donc faire?

Sais-tu bien jouer des deux pieds en l'air,

Des deux pieds en l'air?

L'air, l'air, l'air!

Ah, ah, ah!

Des deux pieds en l'air!

Скоро и высоко прыгаютъ. — Можно также сказать:

Sais-tu bien jouer d'un des pieds en l'air?

6.

Dis-moi troubadour, que sais-tu donc faire?

Sais-tu bien jouer de la mise en arme?

De la mise en arme?

Arme, arme, arme!

Ah! ah! ah!

De la mise en arme.

Дѣлають на караулъ. — Можно пѣть еще:

De la mise en terre;

Тогда всѣ садятся.

Das Knotenspiel.

Es wird ein langes Band mit einem Knoten zusammen gebunden. Dann stellt sich die Gesellschaft in einen Kreis, und Jeder faßt das Band mit beiden Händen. Alle tanzen nun in die Runde, indem sie das Band nach der rechten Hand zu fortschieben und singen:

Das Band ist gebunden
Der Freude zum Preis,
Der Knoten gewunden;
Auf, tanzet im Kreis!

Wir schieben den Knoten
Von Hand zu Hand;
Und springen nach Noten
Behend und gewandt.

Dieser Gesang macht sich besser, wenn er mit Musik begleitet wird. Das erstemal wird er ganz gesungen; das zweitemal aber hört irgendwo plötzlich Musik und Gesang auf. Alle stehen still und halten das Band fest. Die Gesellschaft singt:

Horcht, horcht! Stillesand!

Nun wird untersucht, wo der Knoten ist und gesungen:

Wo ist nun der Knoten?
In seiner (ihrer) Hand.

Dann singt Einer im Kreise zum Knotenbesitzer:

Sing' nun was,
Sag' einen Spas;,
Erzähl' ein Geschichtchen,
Repetir ein Gedichtchen,
Von Allen nur eins,
Was? — gilt uns einerlei:
Doch mußt du fertig seyn,
Sobald wir zählen drei.

Die Gesellschaft zählt nun langsam: eins, zwei, drei.
Erfüllt nun der Knotenbesitzer eine der Vorschriften, so
wird er in den Kreis gestellt, umtanzt und gesungen:

Bravo, bravo, gut gemacht!
Mit Lobe werde dein gedacht;
Durch Sang und Tanz wirst du geehrt,
Doch wer es kann, den hält man werth.

Hat er dagegen nichts gewußt oder gestockt, so wird
er aus dem Kreise gejagt und gesungen:

Hinaus aus dem Kreis,
Du, der nichts weiß!
Fort mit dir auf die faule Bank,
Daß dort die Zeit dir werde lang.

Wenn der Knoten sich zwischen zweie befindet, so gehört er demjenigen, dem er am nächsten ist. Ist ein neuer Tanz und Durchgang des Spieles vorbei, so kann ein Ausgejagter wieder eintreten.

Man kann auch, statt eines Knotens, mit einem Ringe spielen, der am Bande fortgeschoben wird.

Die botanische Blindefuß.

Одному повязываютъ глаза и ставятъ въ срединѣ круга; прочіе кружатся около него и поютъ :

Seht die Blumen umher,
Wie sie jugendlich prangen.
Hast du denn kein Verlangen,
Armer Geblendeter (arme Geblendete) du ?

Leg' dein Aug' in die Hand;
Kann sie durch Fühlen ergründen,
Was auf der Flur wir finden,
Löst sich dir eilig das Band.

Всѣ разбѣгаются; каждый срываетъ цвѣтокъ, или травку, или вѣтку дерева, и проворно собираются въ кружокъ. Повязанный подходит къ комунибудь и спрашиваетъ :

Was fandest du denn auf der Flur ?
Ich bitte, zeig es mir.

Спрошенный подаетъ свое растеніе и говоритъ:

Erräthst du fühlend (riechend, schmeckend) was es sey,
Schenk ich mein Plätzchen dir.

Повязанный старается угадать растеніе посредствомъ осязанія, обонянія, или вкуса (съ должною осторожностію). Если тотчасъ, или во второй разъ угадаетъ, то его смѣняетъ особа, подавшая растеніе; если же не угадаетъ, игра снова начинается. Не надобно срывать растеній вредныхъ, или непріятныхъ для обонянія и осязанія, напримѣръ крапиву, и т. под.

Der Erndtekrantz.

Die Gesellschaft geht paarweise im Kreise herum, und jeder hält eine Aehre in der Hand; alle singen:

Leer sind die Felder, bleicher wird
Der Sommersonne Glanz;
Auf, windet, weil ihr Licht noch strahlt,
Den bunten Erndtekrantz!

Die bestimmte Wirthin des Kranzes stellt sich in der Mitte und sagt zu jedem:

Ich winde einen Erndtekrantz,
Gib deine Aehre mir.

Alle geben sie, bis auf eine Person, welche sie mit den Worten verweigert:

Die Aehre hier ist schon versagt,
Such' eine andre dir.

Diese Person giebt nun die Aehre heimlich einer andern, die sie sorgfältig verbergen muß und keiner andern abgeben darf. Während die Binderin den Kranz windet, tanzt und singt der Kreis :

Bind' ihn fein niedlich, fest und rund,
Den lieben Erndtekranz ;
Dann geht es auf den Abend bunt
Bei Erndteschmaus und Tanz.

Der Gesang hört auf, wenn die Binderin den Kranz in die Höhe hält, und wäre es mitten in einem Worte, was zuweilen sehr scherzhaft ist. Dann spricht sie :

Nur e i n e Aehre fehlt mir noch,
Dann ist mein Kränzchen ganz.
O, liebe Kinder, gebt mir doch
Die Aehr' zum Erndtekranz.

Der Kreis antwortet :

Fehlt dir nur eine Aehre noch,
Ist dann dein Kränzchen ganz ?
Nun wohl, die Aehre such' jedoch
Dir selbst zum Erndtekranz.

Die Binderin hält nun der Person, bei welcher sie die Aehre vermuthet, den Kranz vor, sprechend oder singend:

Dir seh' ich's an, du hast die Mehr'
Die mir zum Kranz gebracht.

Hat sie diese aber nicht, so antwortet sie:

Nein, Freundin, nein, du irrest sehr,
Ich hab' die Mehr' nicht.

Zweimal wird ein solcher Irrthum verziehen, dann
aber zieht es Strafe nach sich; dann singt die Gesellschaft:

Für's Rathen, das dir nicht gelang,
Sieh deine Strafe nun.

Erräth sie aber, dann singt man:

Wohl gab's so schön und rund, wie der,
Noch keinen Erndtefranz.
Nun tanzet lustig um ihn her
Den muntern Erndtetanz.

Die errathene Person wird Binderin.

ПРОСО СЪЯТЬ.

Играющіе дѣлятся на двѣ половины, которыя,
взявшись за руки, становятся въ рядъ, одна
противъ другой, въ 20 шагахъ. При пѣніи обѣ
половины сближаются. Первая половина поетъ:

А мы просо съяли, съяли;
Ой Дидъ, Ладо, съяли, съяли!

Вторая половина отвѣчаетъ:

А мы просо вытопчемъ, вытопчемъ!

Ой Дидъ, Ладо, вытопчемъ, вытопчемъ;

Потомъ поочередно, первая и вторая половина:

1. А чѣмъ же вамъ вытоптать, вытоптать?

Ой Дидъ, Ладо, вытоптать, вытоптать!

2. А мы коней выпустимъ, выпустимъ;

Ой Дидъ, Ладо, выпустимъ, выпустимъ!

Мы не будемъ писать припѣву, который всегда состоитъ изъ «Ой Дидъ, Ладо», и повторенія послѣдняго слова стиха.

1. А мы коней переймемъ, переймемъ!

2. А чѣмъ же вамъ перенять, перенять?

1. Шелковымъ поводомъ, поводомъ.

2. А мы коней выкупимъ, выкупимъ!

1. А чѣмъ же вамъ выкупить, выкупить?

2. А мы дадимъ сто рублей, сто рублей!

1. Не надо намъ тысячи, тысячи!

2. А что же вамъ надобно, надобно?

1. Намъ надобно дѣвицу, дѣвицу (молодца).

Тогда вторая половина даетъ первой дѣвицу или молодца, по требованію, оборачивается и уходитъ съ пѣніемъ:

Нашего полку убыло, убыло;

Ой дидъ, ладо, убыло, убыло!

Первая половина принимаетъ въ свой рядъ прибывшаго, и также удаляется, припѣвая:

А нашего полку прибыло , прибыло ;
Ой Дидъ , Ладю , прибыло , прибыло !

Тогда вторая половина начинаетъ пѣть:

А мы просо сѣяли , сѣяли !

и первая обязана выдать ей наконецъ одного изъ своихъ. Продолжаютъ игру пока угодно, или пока всѣ играющіе перемѣнятся въ обѣихъ половинахъ.

РАСТИТЬ МАКЪ.

Играющіе, взявшись за руки , становятся въ кружокъ ; въ серединѣ садится хороводникъ. Играющіе ходятъ кругомъ и поютъ:

Ай на горѣ макъ , макъ ,
Подъ горою бѣлъ , бѣлъ !
Ахъ вы маки , маковочки ,
Золотыя головочки !
Станьте вы въ рядъ :
Спросимъ-те про макъ .

Игроки останавливаются , и спрашиваютъ у хороводника: Сѣяли ли макъ? Хороводникъ отвѣчаетъ: «Только землю вспахали.» Игроки поютъ ту же пѣсню, потомъ спрашиваютъ: Сѣяли ли макъ?—«Сѣяли.»—Послѣ cadaго отвѣта игроки

поютъ пѣснь и спрашиваютъ послѣдовательно: Взошелъ ли макъ? — «Всходитъ!» — Зацвѣлъ ли макъ? — «Зацвѣлъ.» — Поспѣваетъ ли макъ? — «Поспѣваетъ.» — Поспѣлъ ли макъ? — «Поспѣлъ; собирайтесь отряхнуть.» Хороводникъ вскакиваетъ и старается выбѣжать изъ круга; если не успѣетъ, всѣ бросаются на него и трясутъ его. Хороводникъ долженъ успѣть три раза ударить кого-нибудь по счету; тогда всѣ отступаются отъ него, и ударенный дѣлается хороводникомъ. Иногда назначаютъ городокъ, въ который долженъ прибѣжать и спастись хороводникъ; потомъ хороводникъ бѣжитъ за играющими и ловить себя преемника.

ПИВО ВАРИТЬ.

Хороводникъ начинаетъ:

1. Ай на горѣ мы пиво варили;
Ладо мое, ладо, пиво варили.
2. Мы съ этого пива всѣ вокругъ соберемся;
Ладо мое ладо, всѣ вокругъ соберемся.

Играющіе, взявшись за руки, хоромъ повторяютъ эти стихи; потомъ продолжаютъ хоромъ:

3. Мы къ этому пиву всѣ запляшемъ;
Ладо мое, ладо, всѣ запляшемъ.
4. Мы съ этого пива всѣ присядемъ;
Ладо мое, ладо, всѣ присядемъ.

5. Мы съ этого пива спать ляжемъ :
Ладо мое, ладо, спать ляжемъ.
6. Мы съ этого пива опять встанемъ ;
Ладо мое, ладо, опять встанемъ ,
7. Мы съ этого пива всѣ въ ладоши ударимъ ;
Ладо мое, ладо, всѣ въ ладоши ударимъ.
8. Мы съ этого пива всѣ передеремся ;
Ладо мое, ладо, всѣ передеремся.
9. Мы съ этого пива домой разойдемся ;
Ладо мое, ладо, домой разойдемся.

Въ продолженіе пѣнія играющіе дѣлаютъ то, что поется: при 3-мъ стихѣ — пляшутъ, при 4-мъ садятся, при 5-мъ ложатся, при 6-мъ встаютъ, при 7-мъ бьютъ въ ладоши, при 8-мъ дерутся, а при 9-мъ расходятся.

ВОРОБЫШЕКЪ.

Играющіе, взявшись за руки, ходятъ и поютъ; хороводникъ, представляющій воробышка, стоитъ въ кругу, выражая знаками и движеніями то, что поютъ.

У воробышка головушка болѣла ,
Охъ, какъ болѣла !
Такъ болѣла, такъ болѣла, такъ болѣла !

У воробышка сердечушко щемило ,
Охъ, какъ щемило !
Такъ щемило, такъ щемило, такъ щемило !

У воробышка спинушка болѣла ,

Охъ, какъ болѣла !

Такъ болѣла, такъ болѣла, такъ болѣла !

У воробышка рученька болѣла ,

Охъ, какъ болѣла !

Такъ болѣла, такъ болѣла, такъ болѣла !

У воробышка ноженька болѣла ,

Охъ, какъ болѣла !

Такъ болѣла, такъ болѣла, такъ болѣла !

Ужъ сталъ воробей присѣдати ,

Охъ, какъ присѣдати !

Такъ присѣдати, такъ присѣдати, такъ присѣдати !

Захотѣлъ воробей поплясати !

Охъ, какъ поплясати !

Такъ поплясати, такъ поплясати, такъ поплясати !

ЗАИНЬКА

Играющіе, ставъ въ кружокъ , поютъ, а за-
инька въ кружкѣ выполняетъ движеніями то,
что говорится въ пѣснѣ. Поютъ:

Заинька, поскачи ,

Сѣренькой, попляши ,

Кружкомъ, бочкомъ повернись ,

Кружкомъ, бочкомъ повернись !

Заинька поскачи ,

Сѣренькой попляши ,

Державъ себя за бочки ,

Вотъ такъ, такъ, такъ !

Заяцька въ ладоши ,
 Сѣренькой въ ладоши ,
 Кружкомъ, бочкомъ повернись,
 Вотъ такъ, такъ, такъ !
 Города здѣсь крѣпкіе ,
 Закрѣпы желѣзные ,
 Кружкомъ, бочкомъ, повернись,
 Вотъ такъ, такъ, такъ !
 Есть зайцу гдѣ выскочить ,
 Сѣренькому убѣжать ;
 Кружкомъ, бочкомъ повернись ,
 Вотъ такъ, такъ, такъ !

Заяць падаетъ на землю и убѣгаетъ изъ хоровода.

П Л Е Т Е Н Ъ .

Одна изъ самыхъ красивыхъ хороводныхъ игръ. Играющіе держатся за руки и поютъ:

Заплетися плетень, заплетися,
 Ты завейся труба золотая ,
 Завернися камка кружчатая !
 Изъ-за горъ дѣвица утей выгоняла:
 Тига утушка домой ,
 Тига сѣрая домой !
 Я сама гуськомъ ,
 Сама сѣренькимъ .
 Ой свѣтъ, сѣра утица !
 Потопила малыхъ дѣтушекъ
 И въ меду, и въ патоку
 И во яствѣ сахарномъ .
 Я старымъ старикамъ
 Киселя съ молокомъ ;

Молодымъ молодкамъ
Шелковую плетку ;
А краснымъ дѣвицамъ
Бѣлилъ, да румянъ.

ВТОРАЯ ПОЛОВИНА.

Расплетися плетень, расплетися ;
Ты развейся труба золотая ;
Развернися камка кружчатая !
Изъ-за горъ дѣвица утей выгоняла ,
Тига утушка домой!
Тига сѣрая домой.
Я сама гуськомъ ,
Сама сѣренькимъ.
Ой свѣтъ, сѣра утица !
~~Вынимала малыхъ дѣтушекъ ,~~
Изъ меду, изъ патоки
Изъ яствъ сахарныхъ.

При пѣніи дѣлають самыя прихотливья и разнообразныя фигуры. Наприм. 1) при пѣніи первой половины пѣсни, хороводникъ ведетъ всѣхъ играющихъ сквозь послѣднюю пару и потомъ кругами обходитъ ее, такъ что послѣдняя пара составляетъ средоточіе, около котораго всѣ тѣсно стоятъ послѣдовательными кругами ; при пѣніи второй половины пѣсни, хороводникъ или хороводница расплетаетъ играющихъ ; 2) три пары ставятъ отдѣльно и около нихъ хороводница обводитъ играющихъ переплетомъ ; 3) проходятъ между послѣднею парюю, потомъ между третьею, пятою, седьмою, и т. д.

Les Rameaux.

Nous n'irons plus au bois,

Les rameaux sont coupés.

La belle que voilà

(on désigne une dame à gauche du maître)

Les ira ramasser.

Le monsieur placé près de cette dame, dit:

J'entends le tambour qui bat;

tout le monde frappe des mains; la dame dit :

Maman qui m'appelle!

Le chœur: Eh! vite, dépêchez-vous,

Embrassez la plus belle.

Les personnages désignés s'embrassent et passent à droite de la personne, qui a été élue *maître* de la ronde. On recommence la ronde pour un nouveau couple, et ainsi de suite jusqu'à la fin.

L'Arcade.

La plus aimable à mon gré, (bis)

Je vais vous la présenter; (bis)

Nous lui ferons passer barrière:

Ramène tes moutons, bergère,

Ramène, ramène, ramène donc

Tes moutons à la maison;

Ramène, ramène, etc.

Dans cette ronde, la personne qui se trouve à la gauche du maître ou de la maîtresse, est celle à qui l'on adresse le premier vers: elle est dite *la plus aimable*; pendant ce vers et le suivant l'on danse en rond, mais au troisième le maître lui

lâche la main; lui et son voisin à droite élèvent leurs bras, qui en s'arrondissant plus haut que leur tête, forment une arcade; ces deux personnes s'avancent un peu vers la plus aimable, qui passe sous l'arcade, en se courbant un peu, et menant après soi toute la chaîne des danseurs; ensuite elle tourne à droite et fait le tour pour rejoindre le maître. Ce mouvement rapide, que l'on exécute en chantant le refrain, est du plus agréable effet. Si l'on veut prolonger la ronde, on ne se retourne pas en arrivant près du maître; alors tout le monde se trouve dos à dos; on danse ainsi pendant quelques momens, puis la plus aimable passe de nouveau sous l'arcade, et après avoir rejoint le maître, elle passe à sa droite. On se remet en rond, et l'on tourne et saute en recommençant le refrain.

A chaque danseur le maître doit varier l'épithète, en l'assortissant au caractère et au sexe de la personne: les épithètes sont ordinairement flatteuses, comme la plus gentille, la plus gracieuse, la plus habile, la plus constante, etc.; mais aussi elles peuvent être légèrement malicieuses, comme la plus piquante, la plus volage, la plus sensible. Le maître observera aussi de ne point répéter les qualifications qu'il aura déjà données, même à d'autres personnes de sexe différent, et il n'hésitera point pour appliquer les épithètes, car cela rendrait le jeu languissant; il fera une inclination respectueuse ou riante, selon les gens qu'il qualifiera, et présentera pour passer sous l'arcade.

Quand tous les danseurs sont passés, les deux qui sont à la droite du maître s'offrent à le faire passer sous l'arcade, en lui donnant une épithète.

КОНЕЦЪ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

2. Бъжитъ.



3. Лунки.



4. Отбивка.



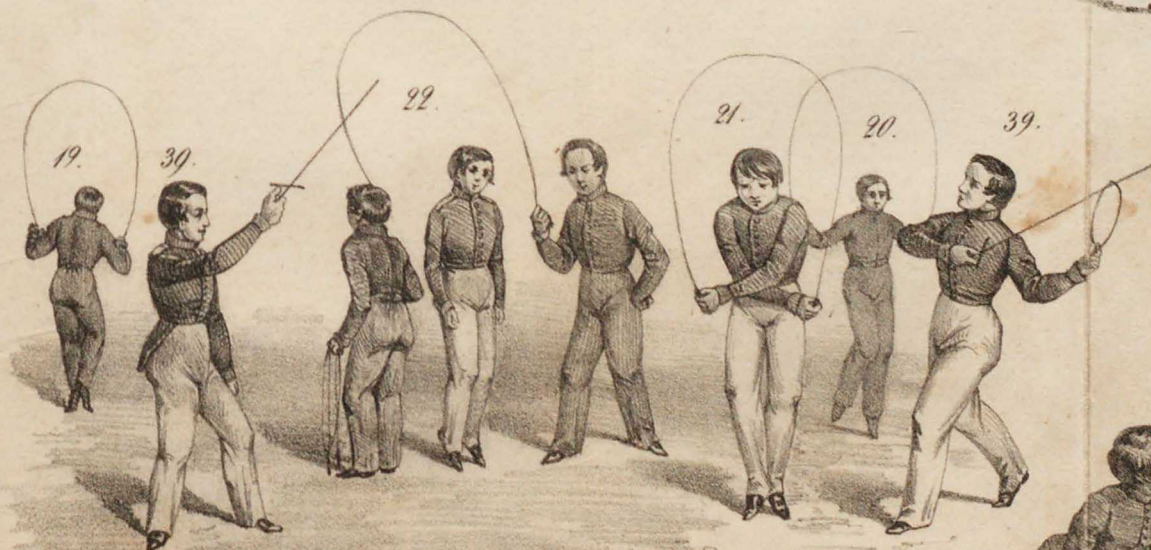
1. Подстылка.



5. Лангма.

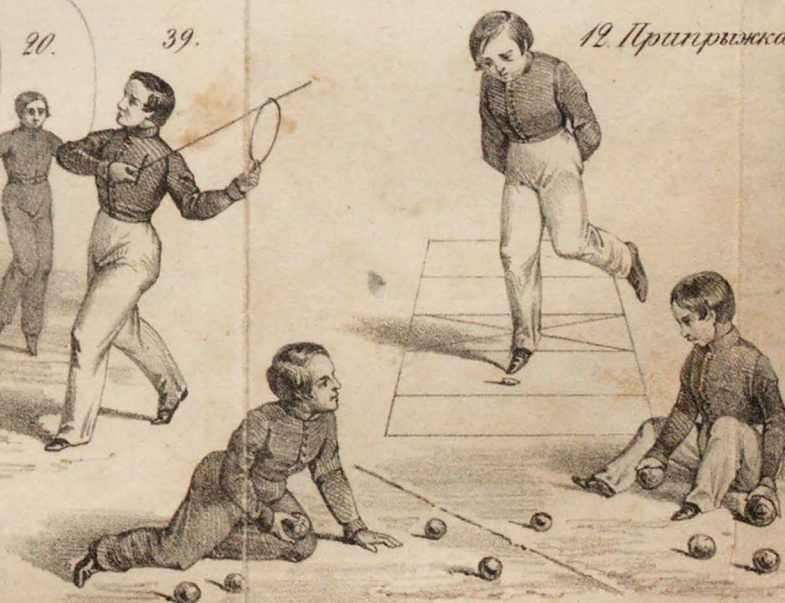


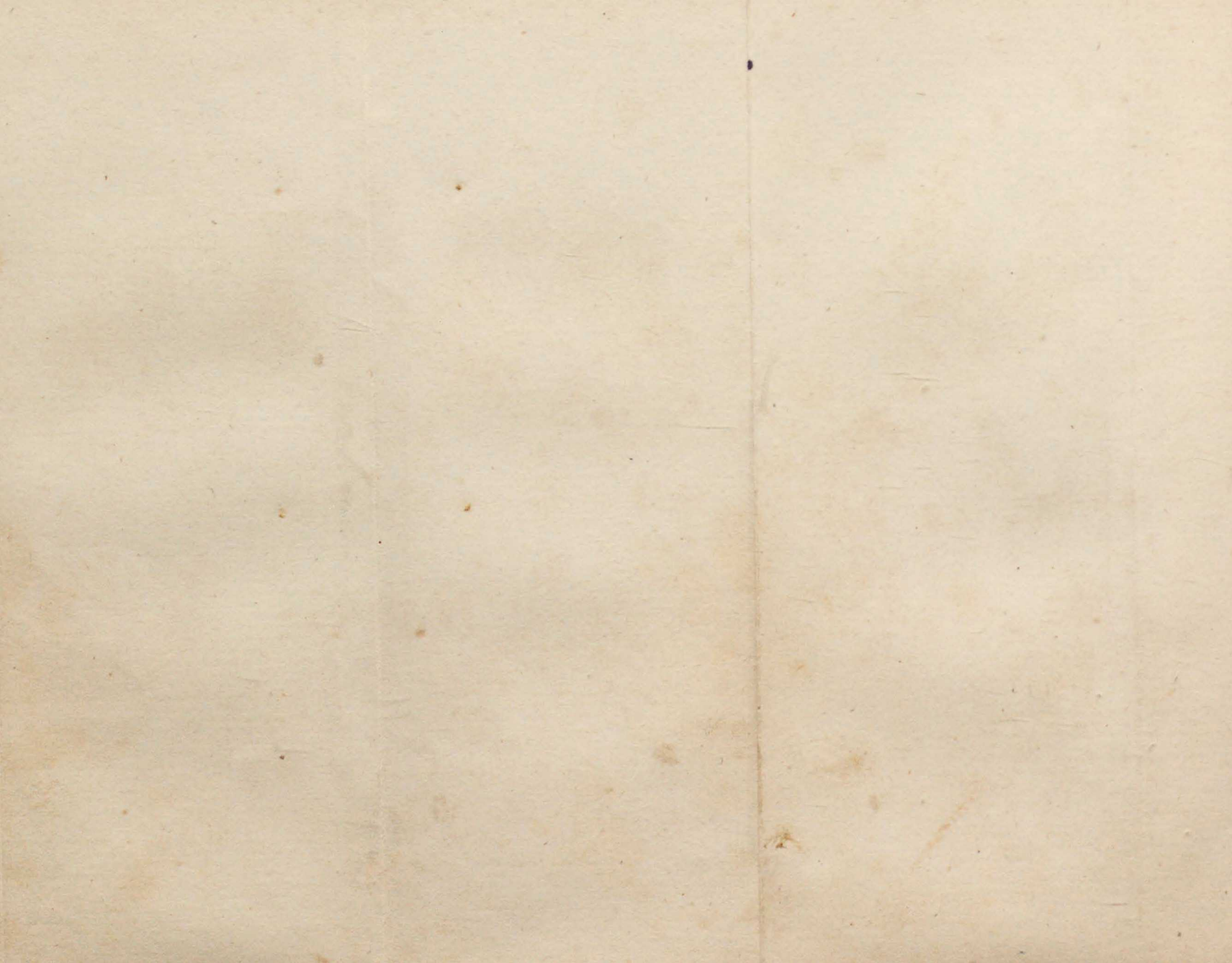
7. Накатка.



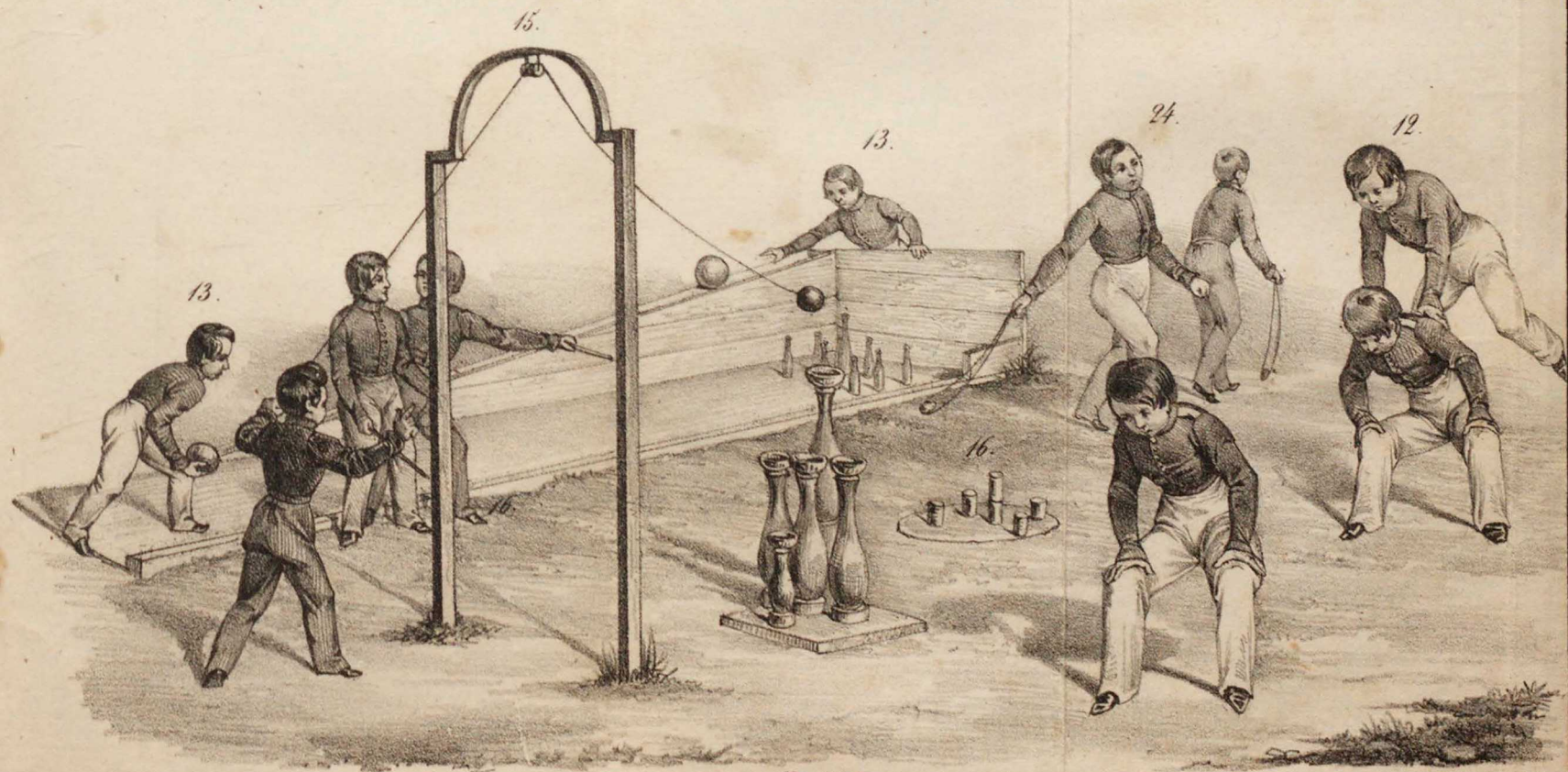
Пер. Нос.

12. Припрыжка.



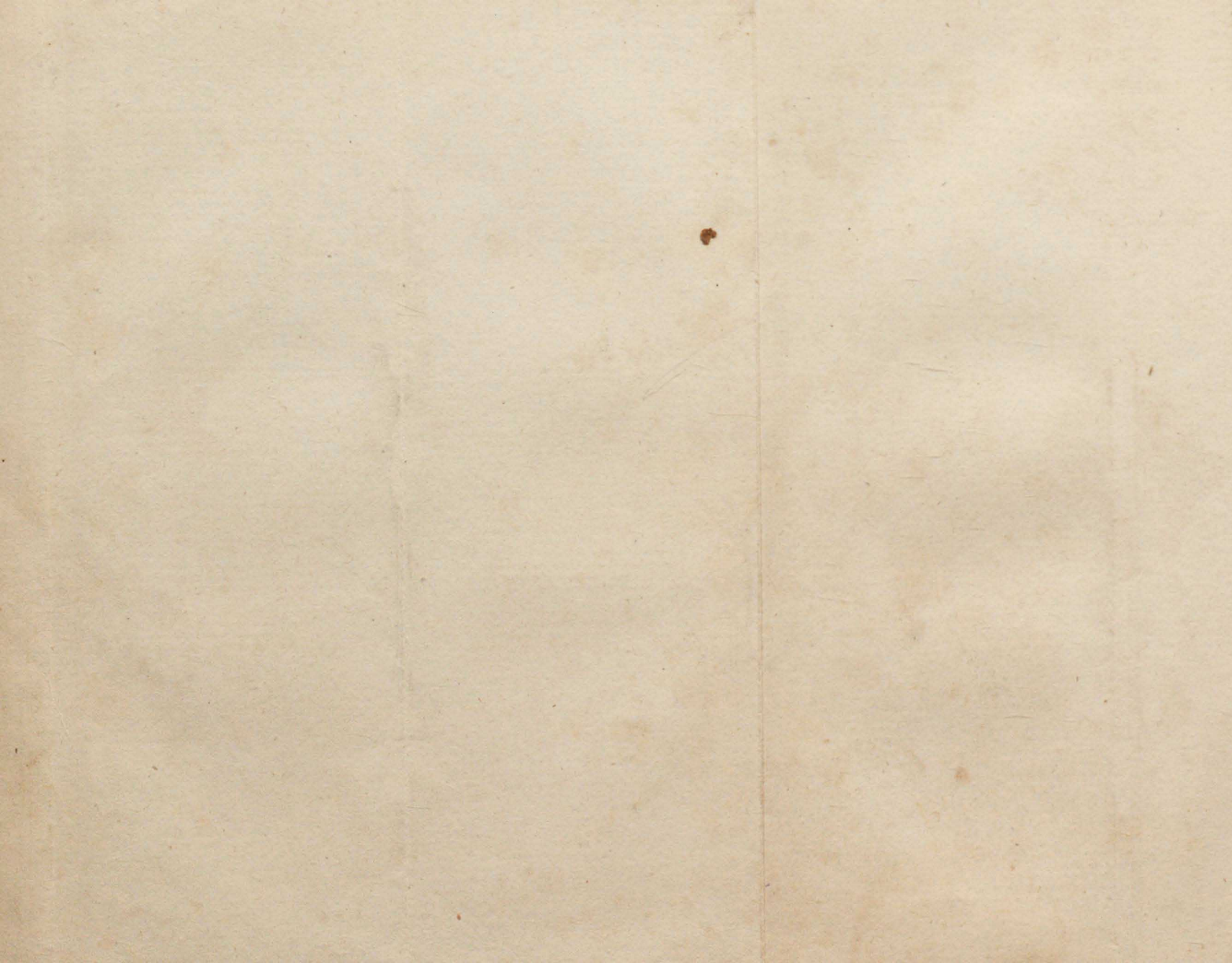


12. Лягушки.
 13. Кегли.
 15. Шаръ и рашки.
 16. Городокъ.
 24. Прауъ.

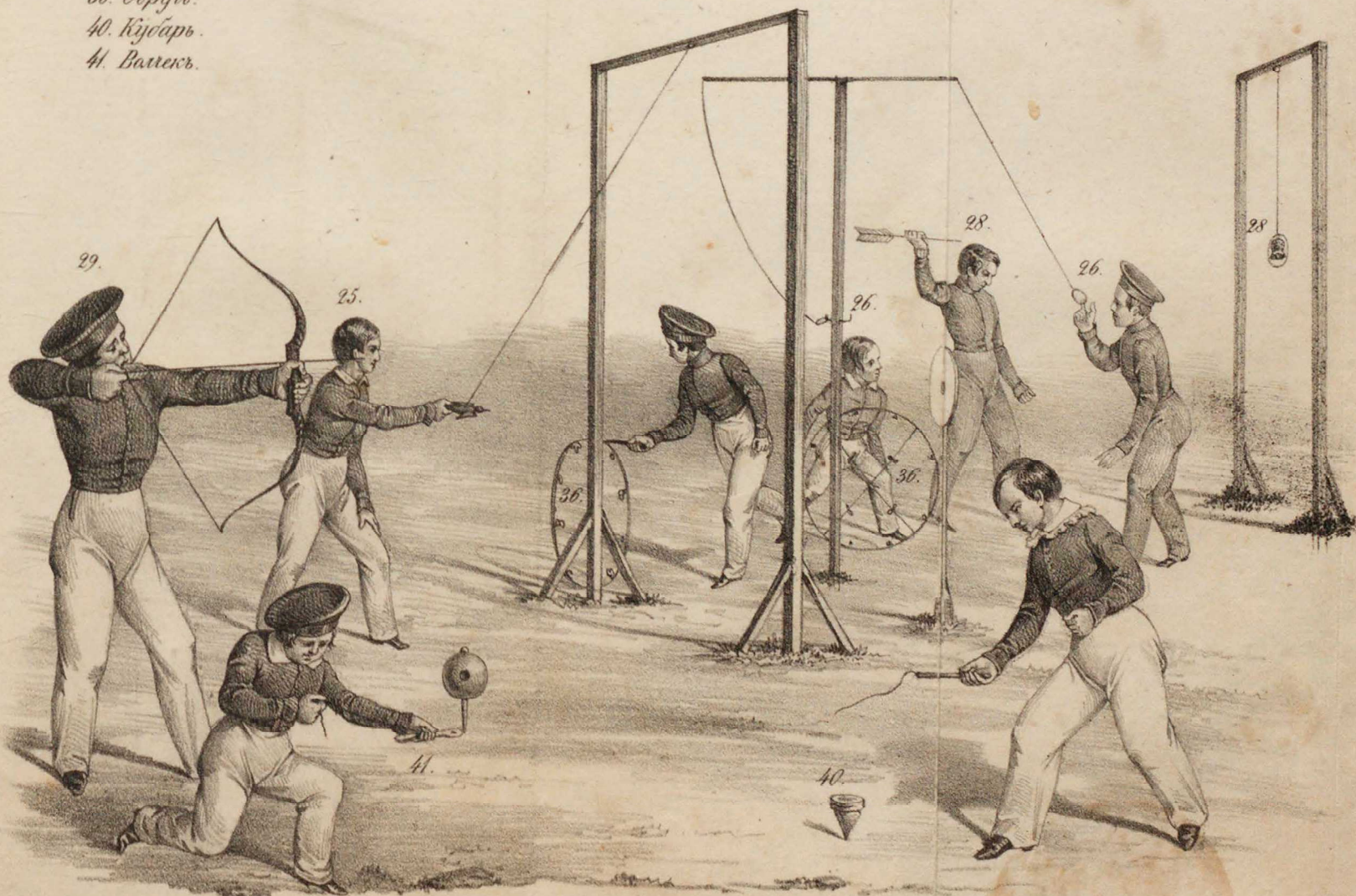


17. Цурокъ.
 31. Волянъ.
 32. Лашетки.
 37. Веревожка.
 42. Свайка.

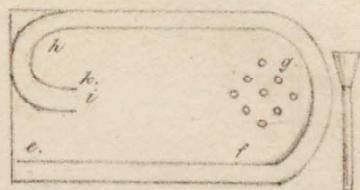




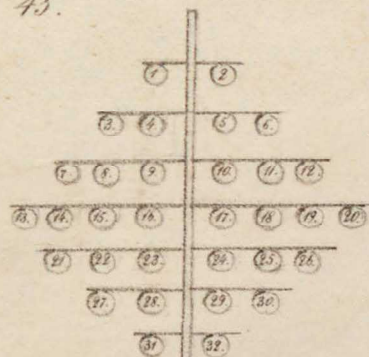
25. Птица въ цѣль.
 26. Кольцо на кругомъ.
 28. Звонъ колоколь.
 29. Стрѣляніе изъ лука.
 36. Обручъ.
 40. Кудьбъ.
 41. Валекъ.



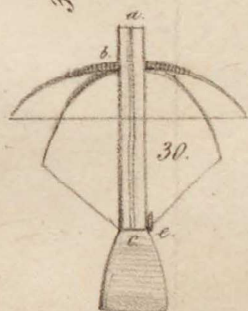
14 Келли на столе.



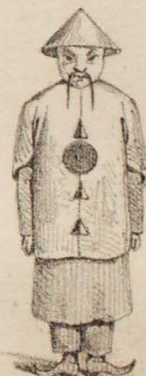
43.



30 Сидящая в.



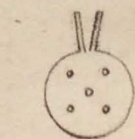
6. Карогка.



23. Моравь б. Фузур.

Фиг. 9.

27. Ристание.



42. Овайка.



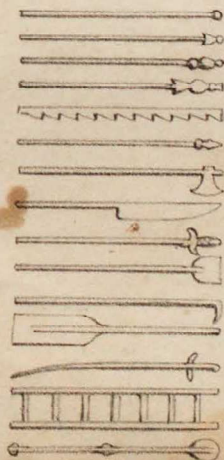
35. Рулетка.



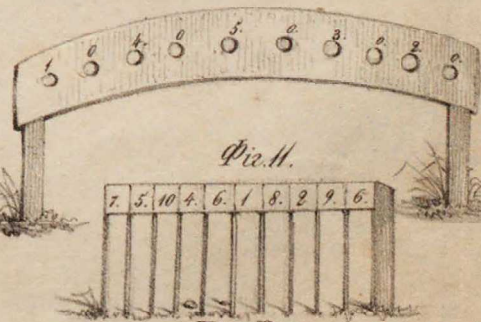
Фиг. 33.



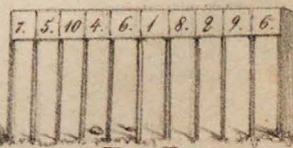
38. Бурюлка.



Фиг. 10.



Фиг. 11.



34. Вильсоке.



61