

ПОЛЕЗНАЯ БИБЛИОТЕКА

ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ

Две дюжины наиболее увлекательных игр
прошлого столетия, как занимательных,
так и поучительных, пригодных для развлечения
и тренировки детей и их воспитателей
в комнате и на воздухе.
С прибавлением старинных забав и самоделок.



© Книготорговое предприятие ЛО ИМА-пресс, 1990
Ленинград 199053 А/Я 709. КП ЛО ИМА-пресс

М-29083. 23.05.90.

Формат 60×90¹/₁₆. Усл. печ. л. 1,0.

Печать офсетная.

Тираж 50 000 экз. Зак. № 768. Цена 80 коп.

ПО-3 Ленуприздата. 191104, Ленинград, Литейный пр., 55

ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ

Новые казаки-разбойники	2
Сиа́мские кегли	2
Водяной	3
Флюгера	3
Кошка	3
Игра в мячик со спичками	4
Жмурки сидячие	4
Жмурки с палочкой	4
Борьба за знамя	5
Музыканты	5
Охота на оленя	5
Великий Могол	6
Баба Яга	6
Ножной мяч в кругу	6
Медведь	7
Прятки-выручалки	7
Подброски	8
Болгарин	8
Стукушка	9
Западня	9
Пуговичный бой	9
Игры с орехами	10
Игры с тенями	10
— Угадывание теней	10
— Театр теней	10
— Силуэты	11
Ванька-Встанька	11
Ходули	11
Вертящаяся скорлупка	12
Видит око, да зуб неймет	12
Морской смотр	12

НОВЫЕ КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ.

Для этой — вечерней — игры выбирается ровная местность, свободная от пешеходов и проезжающих, и изобилующая потайными местами. Игроки разделяются на две партии: «разбойников» и «казakov». У казаков главным является «атаман». Разбойники заблаговременно прячутся. Казаки с подвязанными вокруг руки белыми платками или какими-нибудь другими условными знаками, отправляются ловить разбойников по указанию атамана. Казак, заметивший разбойника и сказавший вслух свой пароль (то есть слово, которое было заранее по общему уговору выбрано по секрету для отличия в темноте казаков от разбойников), имеет право его ловить. Если казаку не удастся одному изловить замеченного им разбойника, он сзывает на подмогу товарищей.

Пойманного разбойника ведут к атаману, который придумывает ему какое-нибудь наказание, — обыкновенно — несколько ударов жгутом. Пойманный и осужденный разбойник, в свою очередь, становится казаком и получает свое отличие — белую повязку вокруг руки.

Разбойники могут тоже ловить казаков, обращая их в разбойников. Для этого достаточно, чтобы разбойник, подкравшись незаметно, ударил казака и раньше его произнес пароль, который выбрали для себя разбойники. Если же казак успеет предупредить разбойника, то есть сказать свой пароль раньше, чем разбойник запятнал его, разбойнику остается только спастись бегством.

Особенное внимание разбойники обращают на атамана. Они могут подкрасться и захватить его. Поэтому у атамана должны быть телохранители.

Правила игры: 1. Разбойники и казаки могут пускаться во всевозможные хитрости, но не имеют права вводить в заблуждение противника отличием на рукаве. 2. Когда казак произносит пароль, разбойник уже не имеет права его трогать, но и казак не должен произносить пароль до тех пор пока действительно не увидит разбойника. 3. Игра кончается, когда одна партия возьмет другую в плен, или когда будет взят в плен атаман. 4. Больно не драться. И в этой, и в других играх это — главное правило.

СИАМСКИЕ КЕГЛИ.

Для сямских кеглей нужно 9 очень легких кеглей, так как чтобы сбивать их берут не шар, а легкий диск (летающую тарелку). Кегли ставят или по три в ряд три ряда, как при обыкновенной игре в кегли, или же в круг. В последнем случае 8 кеглей ставят в кружок, а девятую по середине.

Каждый игрок бросает диск с произвольного места, но не слишком близко от круга. Диск должен обойти кругом расставленные кегли прежде чем сбить их. Средняя кегля считается за 5, остальные за 1 балл.

Делают обыкновенно по одному удару; когда двое игроков сбили

одинаковое число кеглей, им предоставляется сделать еще по удару, чтобы решить, на чьей стороне преимущество.

Для этой игры требуются совершенно ровное место и большая ловкость при метании диска.

ВОДЯНОЙ.

Кому выпал жребий быть водяным, тот становится в канаву или в ров, остальные игроки стоят на краю рва.

Все протягивают водяному руки, приговаривая: «Водяной, водяной, на, возьми меня с собой!» Водяной схватывает кого-нибудь из играющих за руку и тащит к себе в ров. Кто попал к водяному должен помогать ему как союзник. Стоящие же у рва, в свою очередь, пока еще водяному не удалось втащить пойманного за руку в ров, помогают последнему удержаться на краю рва.

ФЛЮГЕРА.

Чертят на земле квадрат, четыре угла которого изображают север, юг, восток и запад.

Четыре игрока становятся по этим углам и изображают из себя флюгера. Пятый игрок — это Эол, бог ветров. Он предупреждает флюгера, что каждый из них должен повернуть голову в противоположную сторону от того места, которое он назовет.

Игра начинается. Эол кричит: «Север!» — Все головы должны повернуться к югу, Эол скажет: «Юг!» — Все головы обращаются к северу. Если Эол закричит: «Буря!», то каждый флюгер должен 3 раза повернуться на своем месте.

Если Эол крикнет: «Переменно!», то флюгера должны медленно поворачиваться в разные стороны, пока Эол не определит направление ветра, сказавши, например: «Переменно-восточный!», тогда флюгера медленно поворачивают головы по направлению к западу.

Если какой-нибудь флюгер не тотчас исполнит приказание или ошибется направлением, то с него берется фант (какая-нибудь мелкая вещь). Игра продолжается пока не наберется достаточное количество фантов, которые впоследствии разыгрываются.

КОШКА.

Когда по жребию определили кому быть «кошкой», она должна назвать того игрока, которого будет ловить. При этом кошка дает игроку отойти на три шага вперед.

Если кошка поймает игрока, то пойманный становится кошкой, но если какой-нибудь игрок «подрежет» кошку, т. е. пробежит между ею и догоняемым игроком, то кошка должна бросить преследовать его и ловить того, кто ее «подрезал» и т. д., пока она не поймает последнего, кто ее «подрезал».

Новая кошка не может ловить старую до тех пор, пока старая ее не «подрежет».

ИГРА В МЯЧИК СО СПИЧКАМИ.

Чертят на земле или на полу круг приблизительно в 4 или 6 вершков (18—27 см) в поперечнике.

Каждый игрок ставит по равному числу спичек, предварительно отрезавши у них головки, и кладет их как попало в кружок.

По жребию решают, кому первому бросать мячик. Первый игрок берет мячик и бросает его в круг, стараясь выбить лежащие в нем спички за черту. Он должен поднять мячик тотчас после того, как тот один раз прикоснулся к земле.

Он продолжает бросать его до тех пор пока не уронит, тогда мячик передается следующему игроку.

Каждый раз, когда спичка выкатывается за черту круга, играющий поднимает ее и продолжает игру. Игра кончается, когда все спички выбиты из круга.

ЖМУРКИ СИДЯЧИЕ.

Прежде чем завязать жмурке глаза, каждый из игроков становится на место, которое он в продолжение игры не смеет уже покинуть. Когда все игроки разместились, один из них завязывает жмурке глаза, затем поворачивает его несколько раз, чтобы сбить его с дороги. Затем жмурку предоставляют самому себе и он ошупью начинает разыскивать участвующих в игре.

Игроки могут менять положение, могут становиться на колена, садиться, принимать всевозможные положения для того, чтобы обмануть жмурку, но они всегда должны или рукой или ногой касаться выбранного ими при начале игры места.

Позволительно двум игрокам меняться местами, но до того, как жмурка подойдет к ним. Если жмурка найдет место пустым, тот игрок, который должен был занимать его считается пойманным.

Жмурка должен узнать того, до кого он дотронулся.

ЖМУРКИ С ПАЛОЧКОЙ.

Все играющие становятся в круг, держась за руки. Жмурка с завязанными глазами и палочкой в руке становится в середине круга. Все ходят кругом жмурки.

Жмурка старается концом палочки прикоснуться к кому-нибудь.

Стремясь ускользнуть от его палочки, играющие не должны разрывать круг.

Как только палочка жмурки дотронулась до кого-нибудь, хоровод тотчас останавливается, тот, кого коснулась палочка должен взять ее за противоположный конец и повторить громко три раза заданное ему жмуркой слово или крик какого-нибудь животного. При этом позволяется менять голос.

Жмурка должен узнать по этому голосу товарища и назвать его. Если он ошибся, то игра продолжается в прежнем порядке. Если узнал, жмурка и узнанный игрок меняются местами.

БОРЬБА ЗА ЗНАМЯ.

Небольшой холмик или куча песку изображает крепость. Играющие делятся на две партии непременно равные по количеству игроков. Одна партия занимает крепость, становясь вокруг холма, спиной друг к другу. Предводитель с флагом помещается на середине, на верхушке холма. В нескольких шагах от крепости проводится черта, изображающая окопы осаждающей армии.

По сигналу предводителя нападающих начинается штурм крепости, заключающийся в том, что нападающие стараются стащить с крепости кого-нибудь из ее защитников и перетянуть к себе, за черту окопов. Попавший за черту считается пленником и лишается права продолжать игру. Защитники крепости, в свою очередь, стараются втянуть в крепость кого-нибудь из осаждающих и сделать последнего, таким образом, тоже пленником.

Когда одна из партий настолько ослаблена другою, что не в силах будет больше защищаться или нападать, а также ежели осажденные потеряют знамя — игра считается законченной.

МУЗЫКАНТЫ.

Все игроки становятся в кружок, «капельмейстер» (по жребию) назначает каждому изображать какой-нибудь инструмент жестами и даже слегка голосом. Когда все музыканты принялись играть, капельмейстер быстро принимается играть на инструменте кого-либо из участвующих в оркестре. Тот должен немедленно остановиться. Если он не успел, то платит фант или становится дирижером.

ОХОТА НА ОЛЕНЯ.

Для этой игры надо большое место — луг, например, на котором и обозначают все места игры. По середине выбранного места чертят круг, который обозначают колышками с протянутым по ним шнуром.

Это озеро.

В разных местах ставят барьеры, состоящие из двух палочек и протянутой между ними веревки.

Один из игроков берет на себя роль «оленя». Все остальные делятся поровну на «собак» и «охотников».

Олень становится впереди охотников, около которых группируются собаки. Охотники подражают звукам охотничьего рога. Олень бежит, перепрыгивая через барьеры. Охотники пускают за ним в погоню собак.

Собаки не смеют нападать на оленя, они только стараются преградить путь и заставить оленя идти по известному направлению, чтобы выгнать его на охотников.

Если олень тронет собаку, она считается убитой и в игре больше не участвует. Охотники могут ходить только шагом, они стараются окружить оленя и поймать его.

Если оленю удастся пробраться к озеру, он выигрывает партию.

ВЕЛИКИЙ МОГОЛ.

По жребию один из игроков становится на стул, скамейку или табурет и принимает величественную позу. Это — Великий Могол.

Остальные игроки проходят перед ним один за другим, кланяются ему, становятся на колени, смотрят ему в лицо и говорят: «Великий Могол! Преклоняюсь тебе без слез и смеха!»

Эту фразу надо произнести торжественно и серьезно. В это время Великий Могол делает всевозможные гримасы, корчит рожи, чтобы заставить рассмеяться говорящего. Если это ему удастся, то засмеявшийся занимает его место.

БАБА ЯГА.

Для этой игры каждый должен выбрать себе тонкий прутик. Затем нужно определить, кто будет бабой Ягой — это должен быть один из самых ловких игроков. Баба Яга чертит на земле границы своего лагеря на одном конце двора или поля, а остальные игроки с прутиками в руках находятся вне лагеря, доступ в который им воспрещен.

Баба Яга выходит из своего лагеря и кричит: «Баба Яга вышла погулять!» и бросается в погоню за игроками с прутиком в руках.

Кого ей удастся ударить своим прутиком, тот становится ее сыном и оба они должны как можно скорее укрыться в лагере, так как остальные игроки преследуют их ударами прутиков по спине и ногам.

При втором выходе Яга держит своего сына за его прутик и они вместе отправляются за другими игроками. Баба Яга одна имеет право ударять своим прутиком преследуемого, сын может только задерживать попавшегося ему на пути игрока, но тот делается пленником только тогда, когда Баба Яга дотронулась до него своим прутиком.

Новые пленники тоже становятся детьми Бабы Яги и держатся друг за друга или за прутики так, что образуют из себя цепь.

Как только пойман новый игрок — цепь порывается и Баба Яга, и дети ее со всех ног бегут в лагерь, преследуемые прутиками других игроков.

Точно также они должны спастись, если какой-нибудь игрок разорвет цепь, или если выходя из лагеря Баба Яга забудет выкрикнуть: «Баба Яга вышла погулять!».

Тот, кто ударит, когда не следует делается пленником Бабы Яги.

Игра кончается, когда все играющие становятся детьми Бабы Яги, или же когда она поймает себе 4—5 пленников, смотря по условию.

НОЖНОЙ МЯЧ В КРУГУ.

Чем больше играющих, тем игра оживленнее. Игроки берутся за руки и становятся в круг. Один из мальчиков заходит с мячом в середину круга и делается гонщиком. Его задача — вывести мяч из круга, протолкнув последний между игроками одной ногой (правой или левой, смотря по уговору). Если, согласно условию, гонщик толкает мяч правой ногой, все остальные игроки имеют право защищать выход

из круга только левой ногой, толкая мяч в обратную сторону, препятствуя таким образом, его выходу из круга.

Если игроков мало, уговорившись, можно играть и обеими ногами.

Гонщик, протолкнувший мяч сквозь цепь, занимает место того игрока, по вине которого мяч проскочил, а виновник становится гонщиком.

Когда мяч из круга вытолкнут, все играющие поворачиваются в обратную сторону, спиной к центру круга, и стараются уже не впустить мяч обратно, а новый гонщик старается вогнать мяч в круг.

Если мяч случайно вылетит из круга или влетит в круг выше пояса играющих, то это не принимается в зачет и мяч кладется на прежнее место.

Труднее бывает ввести мяч в круг, чем вытолкнуть из круга. Бывает очень забавно, когда гонщик после долгих трудов, подогнал мяч к самому кругу, но ловкий удар одного из игроков отбрасывает его опять на далекое расстояние.

Если играющих соберется очень много, можно вести игру с двумя гонщиками и двумя мячами.

МЕДВЕДЬ.

По жребию решают кому быть «Медведем». Медведя ставят в центре круга, начертанного на земле и имеющего приблизительно 2 м в диаметре. Медведь выбирает себе одного из игроков, который становится его хозяином и должен защищать медведя. Хозяин берет веревку приблизительно в один метр длиною, и привязывает одним концом к руке медведя. Другой конец он держит в левой руке. В правую руку он берет тонкий прутик.

Все играющие стараются задеть медведя своими прутиками, но для этого им надо стать одной ногою в круг. В это время хозяин старается ударить их своим прутиком, но при этом он не должен выпускать из рук конец веревки. Тот, кого ударит хозяин прутиком, становится медведем в следующей партии и выбирает себе нового хозяина.

За удар по голове или болезненный удар виновный становится медведем.

ПРЯТКИ-ВЫРУЧАЛКИ.

Игроки делятся на две партии и бросают жребий, какой партии водить. Другая партия прячется.

Водильщики остаются в лагере и отворотившись в сторону так, чтобы не было видно прячущихся товарищей, считают до заранее определенного числа. Затем они оборачиваются и идут на поиски.

Они должны отыскать своих противников, но действовать при этом крайне осторожно и вот почему: как только водильщик издали увидит кого-нибудь из спрятавшихся, он что есть силы кричит: «Вижу такого-то!» — По этому сигналу водильщики со всех ног бросаются к лагерю, тогда как найденный тоже, что есть духу, бежит за ними и старается кого-нибудь поймать.

Если ему это удастся, то игра начинается снова и водильщикам опять приходится водить, а те, кого они нашли раньше и благополучно доставили в лагерь, опять идут и прячутся.

Если же, напротив, найденный никого не поймал, то его отводят в лагерь и водильщики опять отправляются на розыски остальных товарищей.

Иногда случается, что найденный, не будучи в состоянии поймать водильщика, загораживает ему дорогу в лагерь и не пускает его пройти в него. Тогда он кричит: «На помощь!»

На этот крик спрятавшиеся товарищи выбегают из своих убежищ и бегут на помощь своему товарищу. Если удастся поймать водильщика, то игра возобновляется, все водильщики должны снова водить.

Если же водильщики без особых приключений отыщут всех противников, то тогда они прячутся сами, а противники их ищут.

ПОДБОРКИ.

Для игры нужен мяч, лапта (довольно тяжелая ровная палка для подбрасывания мяча), небольшая метательная дощечка 6 вершков (27 см) длины с выемкой для мяча и столбик или просто кирпич, на который кладется дощечка.

Вколотив столбик или установив кирпич, положив на него дощечку, игроки становятся вокруг метателя. Предварительно они отмечают свои места камнями или ямками. Метатель занимает главное положение и цель каждого игрока — занять его место.

Положив дощечку так, чтобы на одном ее конце держался мяч, а другой конец оставался свободным, метатель делает размах лаптой и сильно ударяет по свободному концу дощечки. Мяч взлетает в воздух и все игроки оставляют свои места, стараясь поймать его. Метатель в это время должен успеть тронуть лаптой все камни, отмечающие места игроков и положить лапту в ямку у столбика. Если в это время кто-либо из игроков успеет поймать мяч и попасть им в метателя, или положить мяч в ямку у столбика, метатель теряет свое место, и уступает его поймавшему мяч.

Ясно, что чем больше игроков, тем труднее задача, которую должен выполнить метатель. Поэтому если игроков мало, их места отмечаются дальше от метателя, если же игроков много, для облегчения дела места занимают ближе к метателю.

БОЛГАРИН.

В эту игру играют на столе, покрытом скатертью и разделенном перекрещивающимися чертами на четыре равных части.

У каждого игрока должно быть по равному (от 20 до 30) количеству французских булавок с разноцветными головками — черными, красными, белыми и зелеными. Каждый игрок расставляет свои булавки по собственному усмотрению на доставшемся ему участке стола. Одну булавку побольше других втыкают в середину участков, в том месте, где линии перекрещиваются. Ее то и называют Болгарином.

Если нет булавок с разноцветными головками, то вырезают кро-

шечные разноцветные флаги из бумаги и прикрепляют к булавкам.

У каждого игрока по два шарика, которые они бросают по очереди.

Игра состоит в том, чтобы шариком сбить булавки противника, не уронивши при этом Болгарина. Игра кончается, когда Болгарина уронят. Победителем считается тот, у кого в этот момент оказалось больше всего неубитых булавок.

По уговору владелец каждой поваленной булавки может класть в общую копилку копейку или две. Тот кто уронит Болгарина ставит двойное число против того, которое находится в данную минуту в копилке. Тот у кого сбиты все булавки из игры выбывает.

СТУКУШКА.

В стукушку играют около какой-нибудь гладкой стены. Первый игрок бросает свой шар о стену, приблизительно на 20 см от земли. Шарик отскакивает от стены и катится обратно к игроку, затем останавливается.

Второй игрок поступает также, причем старается бросить его так, чтобы он, отскочив от стены, попал в шарик противника уже лежащий на земле. Остальные игроки поступают точно также.

Тот, кто попадет в шарик забирает себе все лежащие на земле шарики. Каждый раз играют новым шариком. Игра долго не продолжается потому, что, когда на земле лежит десятка два шаров, попасть в один из них легко.

При отсутствии шаров, их легко можно заменить большими пуговицами.

ЗАПАДНЯ.

Вырывают в земле около какой-нибудь стенки ямку вершка в два (9 см) глубиной — это западня.

На известном расстоянии бросают в нее шарики или пуговицы. Игрок берет в руку два, четыре или шесть шариков (пуговиц) и спрашивает: «Кто мне держит два, четыре или шесть шаров?» Желающий дает ему 2, 4 или 6 шариков и игрок, забравши их всех в правую руку, вместе со своими, бросает все зараз в западню.

Если они все попали в западню, или там осталось четное количество шариков, то он выигрывает их все, и оставляет прозакладованные шарики (пуговицы) противника в свою пользу. Если же, напротив, он не попадает ни одним шариком в западню или там оказывается нечетное число, то он, в свою очередь теряет свои брошенные им шары.

В сущности, только двое игроков принимают действительное участие в игре, но партии так быстро оканчиваются, что около западни вертится обычно человек 12 игроков.

ПУГОВИЧНЫЙ БОЙ.

Двое играющих выбирают из шкатулки по дюжине крупных пуговиц-солдат и под одной пуговице-офицеру. Обычно в качестве офицера выбирается наиболее красивая пуговица. Кроме того, находят металлическую пуговицу-биту.

«Солдат» строят на полу в ряд друг против друга на расстоянии двух метров или более, при этом расстояние между солдатами в шеренге не должно превышать размеров биты. Офицер ставится позади строя в некотором отдалении.

Играющие по очереди метают биту, стараясь выбить солдат из шеренги. Выбитой считается пуговица значительно выступающая из строя. Наиболее ловкие игроки могут уговориться считать за выбитую, например, перевернутую пуговицу. Выбитые солдаты считаются пленниками и поступают во владение выбившему их. Выбивший офицера получает победу и половину вражеского войска. Игра заканчивается, когда у одной из сторон оказывается преимущество в 4 солдата.

ИГРЫ С ОРЕХАМИ.

Один игрок берет в горсть орехи, показывает другому зажатый с орехами кулак и спрашивает: «Сколько витязей у ворот?»

Другой игрок должен точно угадать по размерам кулака количество орехов в нем. Если он угадает — все орехи его. Скажет он число меньше или больше, чем орехов в руке, — доплачивает столько, сколько орехов не хватает или в избытке.



Одного играющего отводят от стола, на котором рассыпаны орехи, затем метят как-нибудь один орех, и кладут его среди других. После этого зовут того, которого отводили в сторону, и он должен брать по одному ореху, какие захочет. Едва он коснется отмеченного ореха, все вскрикивают: «Стой!» Взятые орехи остаются в пользу бравшего, но отмеченный орех ему уже не принадлежит.

ИГРЫ С ТЕНЯМИ.

— Угадывание теней.

Если в комнате нет свободной белой стены или гладкой шторы на окне, то берут белую простыню или скатерть и вешают ее на стену.

Лампу или свечу ставят на стол таким образом, чтобы тень игрока, проходящего между лампой и стеной падала на эту стену. Один из игроков, выбранных по жребию садится на маленькую скамеечку лицом к стене и спиной к свету и по теням должен угадывать, кто из играющих пробежал сзади. Тот, кто был назван верно садится на место угадавшего.

— Театр теней.

Для устройства театра необходимо занять две комнаты. В одной комнате против открытой двери помещаются зрители. Эта комната должна быть совершенно темной, отделенной от другой, где помещаются артисты, тонкой простыней или папиросной бумагой, натянутой на раму открытой двери. Лампа ставится в комнате артистов не далеко от стены, против двери с простыней. Таким образом при появлении артиста между лампой и дверью, тень падает на простыню и зрители видят ее из другой комнаты, не видя артиста. Чем ближе подходит

артист к свету, тем тень его на занавеске становится больше и, наоборот, чем дальше отойдет он от лампы, тем меньше станет тень. Если же перешагнуть через лампу к стене, покажется, будто артист улетел вверх.

Есть много положений, вызывающих смех у публики, так, например, один артист недалеко от простыни ляжет на пол и начнет делать такие движения будто ему больно, в то время как другой, сидя за лампой, будет двигать перед лампой вилкой — на тени получится комичная картинка: огромная вилка колет человека.

Можно сделать театр и проще. Вырезать из бумаги несколько фигурок в различных позах и подвесить их на расстоянии аршина (70 см) от белой стены. Затем взять в обе руки по свече и начать водить ими в разные стороны перед фигурками. Тени на стене придут в движение и будут принимать разные позы. Подобного рода театры очень распространены в Китае, поэтому называются «китайскими театрами».

— Силуэты.

В начале XVIII века, когда фотография не была еще изобретена, во Франции ее заменяли вошедшими в большую моду тeneвыми портретами, т. е. портреты, писанные маслом были очень дороги. Делали тeneвые портреты очень просто.

На стену вешался лист белой бумаги. Желавший получить свой портрет садился так, чтобы тень его в профиль падала на бумагу. «Художник» обводил тень карандашом, а затем замазывал все изображение тушью. Иногда такое изображение вырезалось из черной бумаги и накладывалось на светлый лист.

Во Франции в то время министром финансов был славившийся своей скупостью и любовью ко всему дешевому Этьен де Силуэт, поэтому всякую недорогую вещь называли его именем: силуэт. За описанными тeneвыми портретами это название сохранилось до сих пор.

ВАНЬКА-ВСТАНЬКА.

Сделав небольшое отверстие в узком конце яйца, выпустите из него белок и желток. Затем через то же отверстие насыпьте немного дробин, а сверху наполните крупинками воска, подержите немного яйцо над пламенем, так, чтобы воск растаял, а затем дайте ему остыть, подержав яйцо широкой стороной книзу. Когда яйцо остынет, нарисуйте на нем волосы и лицо. И Ванька-Встанька готов.

ХОДУЛИ.

Ходули нетрудно устроить в каких-нибудь четверть часа. Для этого нужно иметь два ровных шеста, приблизительно пальца в три толщиной и аршина на полтора длиннее желаемого ходить на них. К шестам привинчивается по подножке в ступню шириною и ходули готовы.

Тем, кто никогда еще не ходил на ходулях следует для начала привинтить подножки очень низко, не более как на четверть аршина от земли.

Прислонив ходули к стенке, становятся на подножки так, чтобы шесты были плотно прижаты к подмышкам. В таком положении пробуют ходить, каждый раз крепко прижимая шест к той ноге, которой делают шаг. Когда уже достигнуты некоторые успехи, и бегун на ходулях может свободно ходить, подножку можно привинтить гораздо выше.

Можно сделать и две-три подножки на каждой ходуле, это дает возможность опытному бегуну взбираться на верхние подножки, не прислоняя ходуль к стене. Держаться на ходулях нужно прямо, выставив грудь вперед. Хороший бегун может проделывать на ходулях разные фокусы: хромать на одной ходуле, держа при этом другую на плече как ружье, скакать на одной ходуле с переменной ног, а затем менять ходули на ходу, то есть — переставлять их с правой ноги на левую и наоборот.

Не следует ходить на ходулях вблизи играющих малышей, так как при падении или при неудачном соскакивании с ходуль, последними можно очень сильно ушибить детишек.

Во Франции, в Аркогонских степях пастухи и пастушки постоянно ходят на ходулях, чтобы лучше видеть на далеком расстоянии пасомые стада. При этом женщины прядут лен, а мужчины покуривают трубочку. Если желают отдохнуть, подпирают под себя палку, устраивая таким образом треножник.

ВЕРТЯЩАЯСЯ СКОРЛУПКА.

Смочите водой маленький закругленный кусочек ореховой скорлупы, положите его на край тарелки и осторожно начните ее колебать. Скорлупка начнет вертеться, как волчок, вокруг себя и по краю тарелки, подобно Земле, вращающейся вокруг своей оси и в то же время — вокруг Солнца. Можно, для забавы приклеить ко дну скорлупки кусочек пробки с разрезом, в которую вставить бумажную куколку или собачку. Фигурка будет вертеться вместе со скорлупкой благодаря каплям воды, удерживающим скорлупку на краю тарелки.

ВИДИТ ОКО, ДА ЗУБ НЕЙМЕТ.

Положите стул на пол, на передние ножки, так чтобы спинка и задние ножки были в горизонтальном положении, положите на верхний край спинки кусочек хлеба, станьте коленями на перекладину, меж задними ножками, возьмитесь руками за спинку и попробуйте наклониться головой к кусочку хлеба и схватить его ртом. Не думайте, что для этого совсем не нужно умения: нагибая голову вы должны податься всем туловищем назад, иначе центр тяжести вашего тела окажется впереди сидения, стул опрокинется и хлеб свалится на пол.

МОРСКОЙ СМОТР.

Прежде всего надо построить корабли, остовы которых следует изготовить из аккуратно обструганных кусочков мела, для мачт использовать спички, оконца на кораблях можно нарисовать кисточкой, а флаги вырезать из бумаги.

Когда корабли будут готовы, поместите их на поднос предварительно увлажненный уксусом. Уксус должен растечься тонким слоем по всему подносу. Едва корабли коснутся «воды», тотчас вокруг ваших крейсеров и броненосцев покажется пена подобная морской и они двинутся, обгоняя друг друга, без посторонней помощи, при этом некоторые из них будут совершать повороты.

К О Н Е Ц