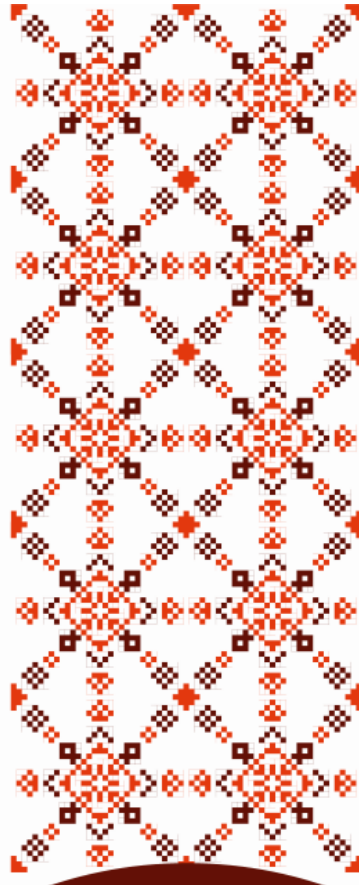
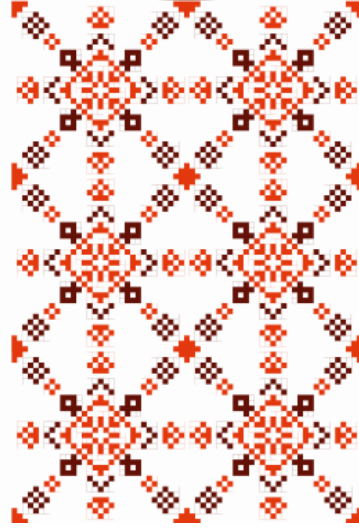




ГОУОЗ
СТУДЕНЧЕСКИХ
ОТЯДОВ



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ



СБОРНИК НАРОДНЫХ ИГР

СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТА
«СКОБАРИАДА: ОТ ДОСУГА К РАЗВИТИЮ»

СОДЕРЖАНИЕ

Название игры		Стр.
1	Лесные обитатели	2
2	Блокада	4
3	Коридор	5
4	Баррикады	8
5	Игра-головоломка	10
6	Дюжина	12
7	Математическая игра Ним	13
8	Игра Баше	15
9	Бокс-хоккей	16
10	Настольный футбол с прищепками	18
11	Настольный футбол с шайбой	19
12	Игры-балансиры	20
13	Баусак	23
14	Кульбуто	28
15	Японский бильярд	30
16	Сапёр	32
17	Аэробилли	35
18	Рошфор	36
19	Горячие пирожки	41
20	Кубарь	42
21	Гатспин	45
22	Голландский волчок	46
23	Жульбак (Джакколо)	49
24	Колесо да Винчи	51
25	Диаболо	52
26	Скачки	54

ЛЕСНЫЕ ОБИТАТЕЛИ



Игра «Лесные обитатели» - это прежде всего игра на внимание и развитие зрительной памяти. В неё любят играть семьями или компаниями, поскольку в игре простая игровая механика, и оптимальное количество участников от 4 до 8 человек.

Инвентарь для игры следующий:

- 8 односторонних квадратных жетонов с изображением лесных обитателей. Это белка, дятел, енот, ёж, заяц, лиса, сова и лось.

- 16 круглых двухсторонних жетонов с изображением этих же лесные обитатели в определенном порядке. Например, на этом жетоне с одной стороны изображен енот, а с другой заяц. А на этом жетоне с одной стороны сова, а с другой белка и так далее.

Важно, чтобы изображения на каждой стороне жетона были разные. И всего на этих жетонах по 4 изображения каждого из 8 лесных обитателей.

- небольшие фишки для подсчета очков. Их может быть разное количество, в нашем случае 45 фишек.

Итак, перед началом игры на столе в круг выкладываются 16 жетонов с лесными обитателями. Рядом стопочкой кладутся квадратные жетоны изображением вниз.



Один из игроков берет верхний квадратный жетон и кладет его в центр круга изображением вверх. Все игроки видят, кто изображен на данном жетоне.

Затем все внимательно смотрят, сколько жетонов с изображением лесного обитателя на открытой стороне жетонов.

Если ни одного, что бывает очень редко, то в центр круга выкладывают 4 фишки, которые означают, что в данном туре игры нужно найти 4 круглых жетона с изображением лесного обитателя.



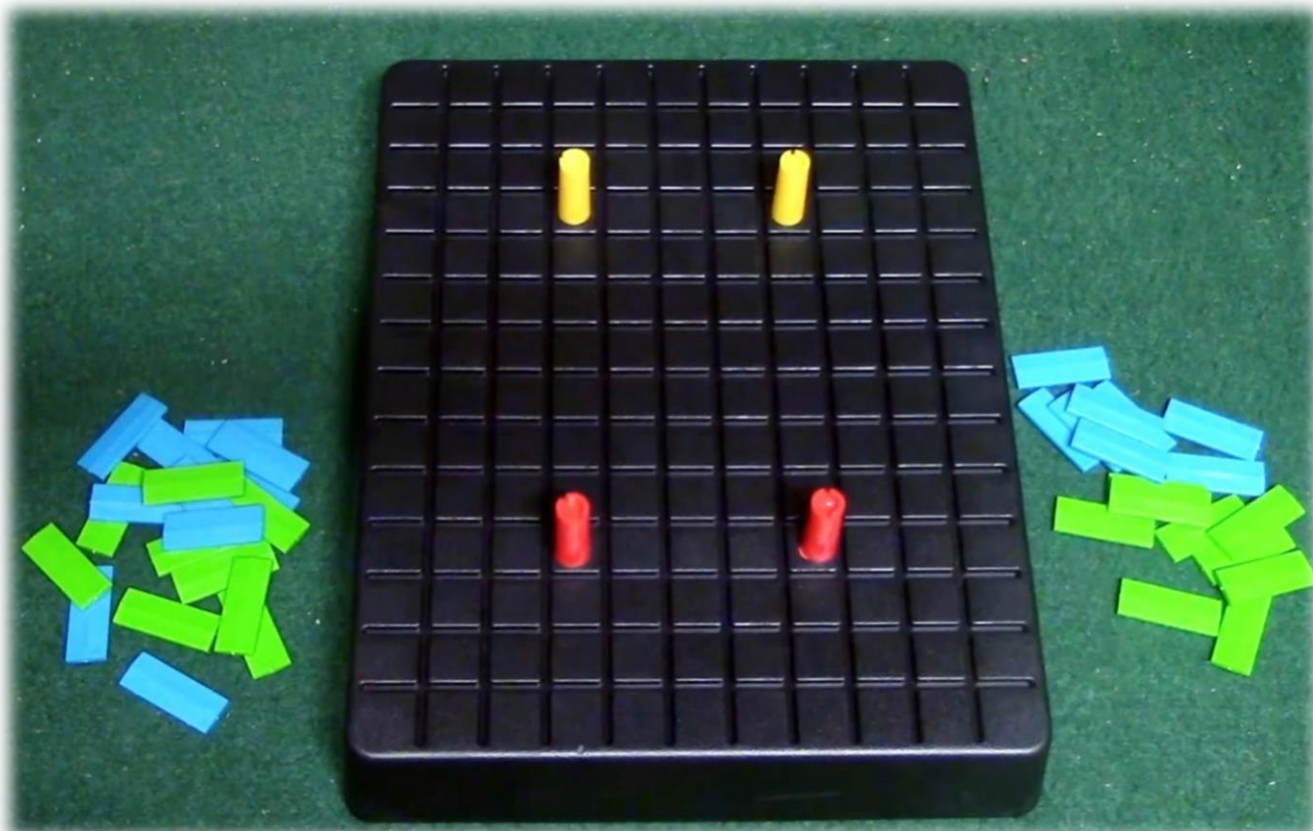
Если видим одного лесного обитателя, то выкладывается 3 фишки, если два, то 2 фишки, если три, то 1 фишка. Если же мы видим сразу всех четырёх лесных обитателей на круглых жетонах, то значит искать их не имеет смысла. Тогда выкладывается в центре круга следующий квадратный жетон с изображением другого лесного обитателя, а предыдущий квадратный жетон откладывается в сторону или убирается в самый низ стопки с квадратными жетонами. За каждого найденного лесного обитателя игрок получает 1 фишку. Есть вариант правил, когда за последнего найденного лесного обитателя игрок получает 2 фишки.



Для того, чтобы найти лесного обитателя, указанного на квадратном жетоне, игроки по очереди переворачивают круглые жетоны. И не зависимо от того, нашел игрок лесного обитателя или нет, ход переходит к следующему игроку.

Можно играть 1 круг пока не закончатся квадратные жетоны, а можно несколько или пока не закончатся фишки. Затем производится подсчет очков. Побеждает тот, игрок кто найдет больше лесных обитателей и соответственно соберет больше фишек.

БЛОКАДА



Игра «Блокада» была создана в 1975 году и рассчитана на 2 игроков.

В игровой комплект входят: игровое поле 11x14 клеток, 4 фишки (по 2 для каждого игрока). Также каждому игроку выдается 9 зеленых (вертикальных) перегородок и 9 синих (горизонтальных) перегородок.

Правила этой игры довольно просты, но при этом обеспечивают интересную и глубокую игру.

Перед началом игры фишки устанавливаются на клетках с координатами (4;4) и (8;4) для первого игрока, (4;11) и (8;11) для второго игрока.

Цель игры состоит в том, чтобы каждый игрок перевёл обе свои фишки на начальные клетки соперника. Побеждает тот, кто сделает это первым.

В свой ход игрок совершает следующие действия:

- передвигает одну из своих фишек на одну или две клетки по горизонтали, вертикали или в комбинации (ход на одну клетку по горизонтали + ход на одну клетку по вертикали);
- выставляет одну из перегородок в любом месте доски, желательно, чтобы она максимально блокировала продвижение фишек соперника.

Перегородки всегда занимают две клетки и располагаются в соответствии с их цветом (зеленые - вертикально или синие - горизонтально).

Фишки могут перепрыгивать через другие фишки, преграждающие им путь, но через перегородки фишки перепрыгивать не могут.

Перегородки выставляются таким образом, чтобы у игроков была возможность перемещать свои фишки на начальные клетки соперника.

Если перегородки заканчиваются, то игрок продолжает игру только передвигая фишки.

Игра «Блокада» хорошо развивает логическое мышление.

Несмотря на то, что данную игру не выпускают аж с 1983 года, при желании её можно сделать своими руками или поискать другие версии игры, которые появились во многом благодаря игре «Блокада».

Так более современной версией игры «Блокада» являются игры «Пинко Паллино» и «Коридор», которые имеют некоторые отличия (размеры игрового поля, количество фишек и перегородок), но при этом сохранили похожую игровую механику.

КОРИДОР

Игра «Коридор» появилась в 1997 году и практически сразу обрела большую популярность во всем мире, став поистине народной игрой. Существуют самые разные варианты исполнения этой игры, но суть игрового процесса остается неизменной.

Прообразом этой игры является игра «Пинко Паллино», разработанная итальянским дизайнером Мирко Марчези в 1995 году. Игровая механика в играх схожа с игрой «Блокада». Игровое поле в «Пинко Паллино» имеет размер 11х11 клеток, разделенных дорожками. Игра рассчитана на двух человек, у каждого по 1 фишке и по 21 перегородке.



Игровое поле в «Пинко Паллино» имеет размер 11х11 клеток, разделенных дорожками. Игра рассчитана на 2 человек, у каждого по 1 фишке и по 21 перегородке.

Игроки располагаются по разные стороны доски, каждый из них ставит фишку на средний квадрат ближней стороны доски. Цель игры состоит в том, чтобы переместить свою фишку по доске и добраться до последнего ряда на противоположной стороне. На каждом ходу игрок может либо переместить фишку на один квадрат, либо поставить перегородку. Когда у игрока заканчиваются перегородки, он может только перемещать свою фишку.



Фишка может перемещаться на одно поле в любом направлении (по горизонтали, по вертикали или по диагонали), если на пути нет перегородки. Перепрыгивать через перегородку фишка не может.

Установленные перегородки остаются неподвижными до конца игры. Единственное ограничение на их размещение заключается в том, что они не должны полностью перекрывать движение фишек по доске, чтобы они могли добраться до противоположной стороны доски.

Побеждает тот, кто первым доведёт свою фишку до противоположной стороны доски.

В игре «Коридор» используется **поле 9х9 квадратов**, разделенных дорожками, в которые устанавливаются перегородки. В отличие от «Блокады» и «Пинко Паллино», **в игру «Коридор» может играть 2, 3 и даже 4 человека.**

Всего в игре **20 перегородок**. Если играют вдвоем, то у каждого игрока по 10 перегородок.



Когда играют 3 или 4 человека, то у каждого игрока есть одна фишка и 5 перегородок.

Цель игры - первым провести свою фишку до противоположной стороны игрового поля. Между клетками находятся дорожки, необходимые для установки перегородок.

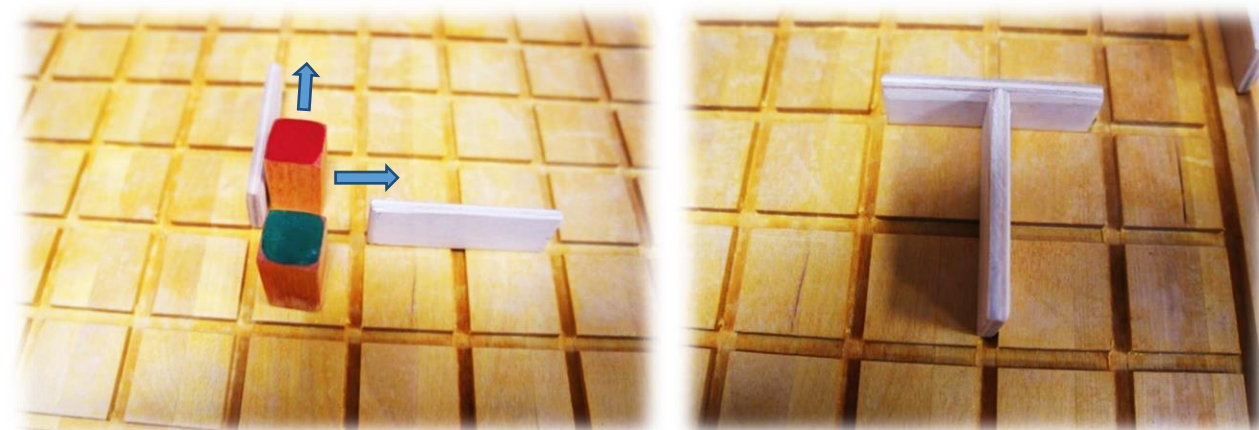
Перегородки – это деревянные брусочки, закрывающие ровно 2 клетки. Всего в игре 20 перегородок. Также в игре 4 фишки, поэтому в "Коридор" может играть 2 или 4 человека.

Если играют 2 человека, то у каждого игрока по 10 перегородок, если игра на 4 человек, то у каждого по 5 перегородок.

В начале игры каждый игрок выставляет свою фишку на центральную клетку ближайшей к себе стороны. По жребию определяется, кто будет ходить первым, и игра начинается.

Каждый ход игроки стоят перед выбором: передвинуть свою фишку вперёд или поставить преграду на пути соперника. Нужно максимально запутать соперника или соперников в коридорах лабиринта и первым прорваться к финишу. Но возведённые вами стены могут оказаться и на вашем пути, и у соперника тоже есть возможность ставить преграды перед вашей фишкой. В этой игре есть место и для серьёзного расчёта, и для ярких эмоций, а кто станет победителем часто неизвестно до самого последнего хода.

Правила движения фишки. Фишка передвигается на ближайшую (только не по диагонали) клетку, то есть вперёд-назад или влево-вправо. Если перед соседней клеткой установлена перегородка, то фишка ходит в других направлениях, так как через перегородку перепрыгнуть нельзя (рис. слева).

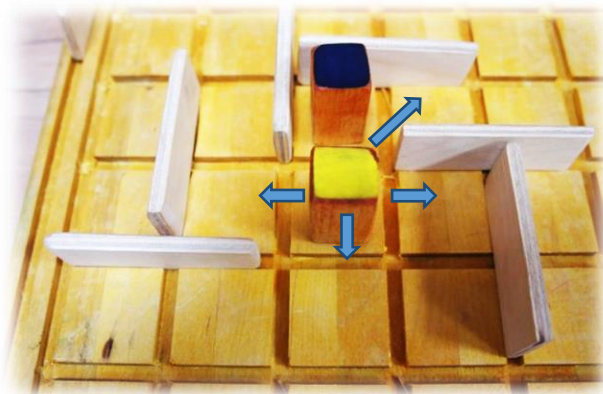
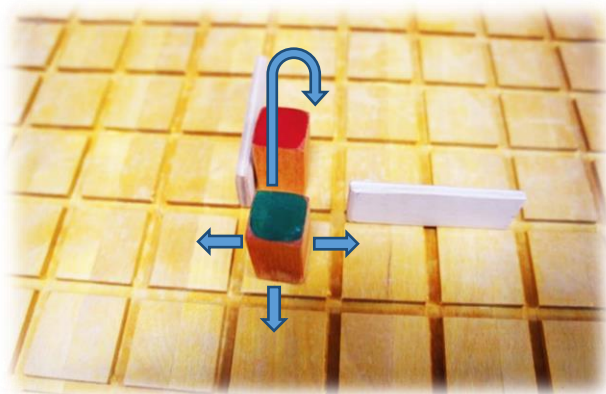


Перегорodka ставится в канавки так, чтобы заблокировать ровно 2 клетки (рис. справа).

При этом у соперника всегда должен быть выход к финишной линии на противоположной стороне игрового поля.

Если игрок использовал все свои перегородки, то продолжает играть только фишкой.

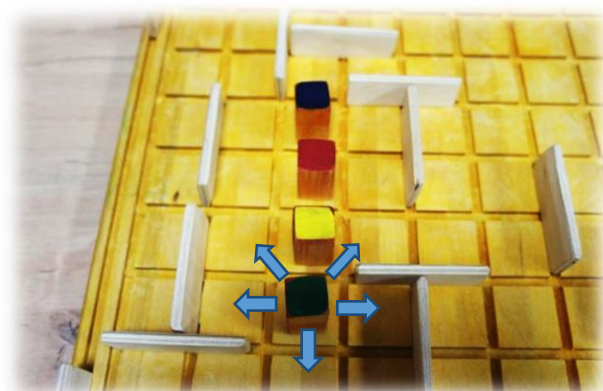
Если фишки игроков находятся на соседних клетках (не по диагонали) и между ними нет перегородки, то для продвижения вперед игрок может перепрыгнуть своей фишкой через фишку соперника (рис. слева).



Если сразу за фишкой соперника стоит перегородка, то для продвижения вперед игрок может переместить свою фишку только на свободную клетку справа или слева от фишки соперника. На рисунке справа видно, что слева и за фишкой соперника находятся перегородки. В этом случае игрок может переместить свою клетку на свободную клетку справа от фишки соперника.

Побеждает тот, кто первым проведет свою фишку до любой крайней клетки на противоположной стороне игрового поля.

При игре вчетвером правила аналогичные. У каждого игрока по 1 фишке и 5 перегородок. Ход в игре передаётся по часовой стрелке, а фишка не может перепрыгивать больше, чем через 1 фишку соперника.

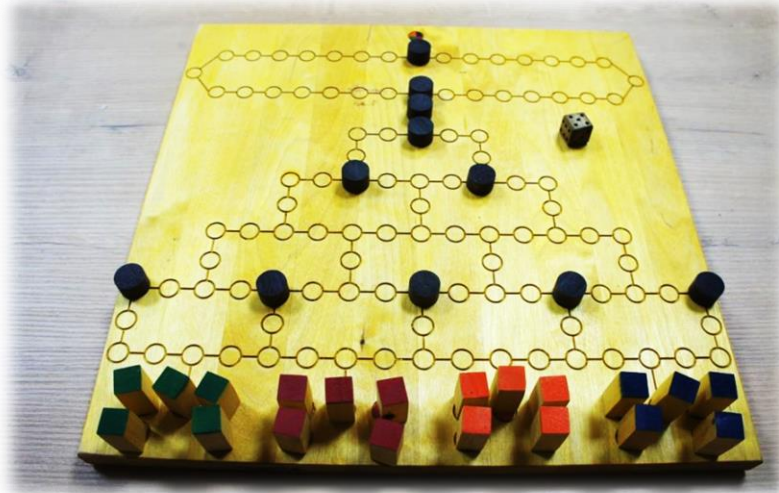


Если вы ещё не играли в игру «Коридор», то обязательно попробуйте. Игра вам понравится своей простотой и тем, что развивает логическое мышление.



На просторах Интернета можно найти и онлайн версию игры «Коридор». Играть против компьютера в логические игры – это непростая задача, но при определенной подготовке и внимании к действиям компьютерных соперников, удастся одерживать победы. Хотя игра вживую в семейном кругу или в хорошей компании всегда интереснее и полезнее, чем игра за смартфоном или за компьютером.

БАРРИКАДЫ



Игра «Баррикады» появилась в 1960 году. Изначально название игры «Баррикады» отсылало к событиям Великой французской революции, но позже у игры появились и другие названия, например, «Преграда» или «Вредительство», хотя никакого вреда эта игра не несёт.

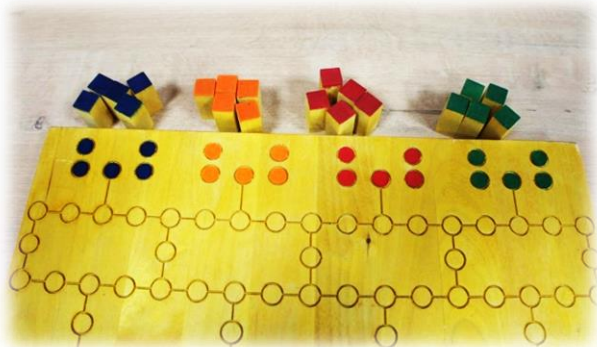
Игра прекрасно развивает логику и внимание, учит грамотно выстраивать стратегию. Считается, что игра «Баррикады» - это переработанная версия популярной игры «Пачиси» или «Лудо».

Действительно, в этих играх есть что-то общее, но отличий намного больше. Пожалуй, главное отличие игры «Баррикады» - это 11 фишек-баррикад, которыми можно блокировать движение фишек соперника. Фишки в игре продвигаются не по кругу, как в играх «Пачиси» и «Лудо», а от старта (дома) к финишу. Для победы совсем необязательно привести к финишу все свои фишки, а достаточно первым довести до финиша одну из пяти своих фишек. В игру одновременно может играть 2, 3 или 4 участника. Если же расширить игровое поле, то получится игра для 5-6 участников.

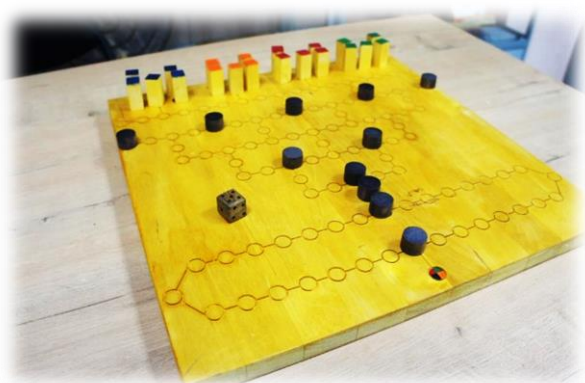


В продаже игра "Баррикады" встречается не часто, но её можно сделать самим. Есть различные варианты игровых полей, в том числе и для детей. Можно распечатать игровое поле на принтере или нарисовать своё эксклюзивное игровое поле, чтобы поиграть в эту интересную игру, преодолеть все баррикады и стать победителем.

Инвентарь: игровое поле, 20 фишек (по 5 фишек 4 цветов), 11 блокирующих фишек-баррикад и 1 шестигранный кубик.



Каждый игрок получает 5 фишек одного цвета и помещает их в свой дом (на поля соответствующего цвета на нижней части доски). Фишки-баррикады - ставятся на 11 специально отмеченных полей.



Бросая кубик определяют, кто будет начинать игру. Затем игроки продолжают делать ходы по очереди по часовой стрелке. В свою очередь игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на соответствующее количество полей.

Первое поле - это центральное черное поле над «домом» игрока. При совершении хода поля в «доме» не считаются, то есть каждая фишка всегда начинает ход с центрального чёрного поля над своим «домом». Фишки могут перемещаться в любом направлении, вперед, назад и вбок, они также могут совершать повороты в движении. Тем не менее, нельзя двигать фишку вперед и назад в одном и том же ходе. Фишка должна всегда полностью пройти количество полей, выпавших на кубике.

Можно ходить над собственными фишками и фишками соперника - это считается как ход по пустому полю. Может получиться, что у фишек нет возможных ходов, в этом случае игрок пропускает ход. Игрок каждый ход может двигать любую из своих фишек. Однако, если игрок может сделать ход, он обязан его сделать, даже ход в обратном направлении.

Выбивание других фишек. Одно поле может занимать только одна фишка. Если фишка останавливается на поле, занятом фишкой противника, она выбивает её, и она возвращается домой. Оттуда игрок может в свой ход вновь вернуть её в игру.

«Баррикады» - блокирующие фишки, которые нельзя перепрыгнуть. Чтобы убрать «баррикаду», фишка игрока должна завершить ход точно на поле, на котором стоит «баррикада». Игрок снимает взятую «баррикаду» и выставляет её на любое другое поле на доске, кроме полей первого ряда. Переставленная «баррикада» может быть взята и перемещена вновь.



Советы по тактике игры:

Размещая баррикады с умом, можно помешать другим игрокам двигать их фишки, а также защитить свои собственные.

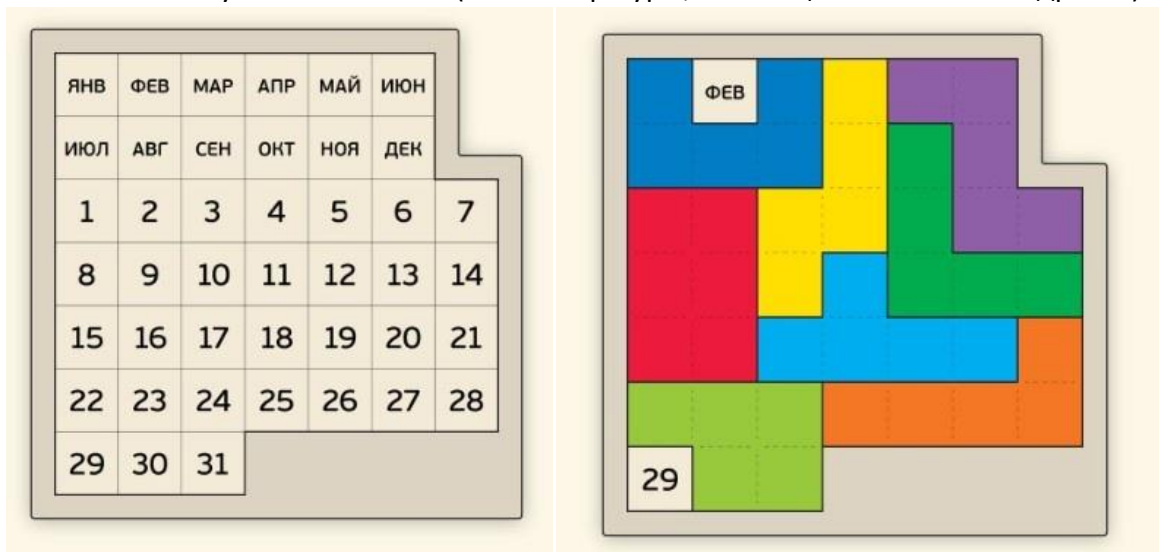
Баррикады легче захватывать, когда рядом с ними есть большое количество ваших собственных фишек, так как шансы выбросить на кубике нужное число увеличивается.

Игра заканчивается, когда один из игроков ставит свою фишку на финальное поле. Он и становится победителем игры. Остальные игроки могут продолжать игру для выявления призеров.

ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА



Игра-головоломка «Выбери свой день» представляет собой пазл-календарь, в котором в качестве пазлов выступают пентамино (плоские фигуры, состоящие из клеток-квадратов).



В игре необходимо как можно быстрее составить определенную дату (день и месяц), используя 8 пазлов-пентамино, причем количество способов зависит от конкретной даты.



Например, для составления даты 31 мая существует 77 различных способов, для даты 25 января существует 191 способ – это самое легкое задание в игре.

В таблице показано, сколькими способами можно сложить каждую конкретную дату. Чем меньше способов, тем дата светлее, тем сложнее складывать.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
ЯНВ	58	98	45	97	82	23	168	71	104	71	74	54	125	81	78	65	129	68	97	178	102	75	178	45	191	80	75	131	70	115	164
ФЕВ	69	39	20	37	42	25	81	44	25	39	25	29	55	29	25	21	50	33	42	64	27	18	68	18	67	60	44	73	57	30	62
МАР	15	22	39	55	32	16	80	57	61	24	39	35	49	39	39	30	59	21	51	57	28	26	90	23	52	70	48	69	45	17	102
АПР	52	44	76	56	63	8	101	109	45	84	68	41	63	60	56	57	62	41	52	121	75	49	144	25	111	81	65	131	83	52	181
МАЙ	54	56	29	45	53	22	112	41	27	43	50	20	70	47	50	40	62	36	45	60	36	14	75	13	88	52	44	116	65	69	77
ИЮН	44	43	51	45	47	19	179	77	47	42	73	40	37	52	51	36	73	39	84	110	53	32	99	29	131	71	69	143	51	39	130
ИЮЛ	96	17	25	67	33	12	120	54	63	36	42	33	68	47	26	35	104	42	61	104	52	24	72	21	85	38	65	119	40	46	73
АВГ	64	78	38	87	70	42	161	91	71	79	56	54	108	60	66	70	97	64	97	111	53	33	115	22	137	83	106	171	77	68	126
СЕН	30	16	48	35	24	26	85	42	32	50	33	19	45	20	57	34	51	31	31	65	36	28	79	23	45	47	37	70	46	31	103
ОКТ	51	29	27	56	13	7	89	48	29	56	28	14	50	48	38	22	48	25	50	59	25	27	84	21	81	35	27	90	55	27	105
НОЯ	78	86	74	68	171	32	162	100	67	95	98	83	76	61	62	59	108	81	82	150	104	38	94	33	145	105	79	164	84	69	110
ДЕК	22	29	53	43	32	53	107	53	62	57	29	67	90	23	64	64	72	35	53	92	43	47	108	28	74	48	64	140	49	55	75

проще сложнее

А вот чтобы составить дату 6 октября придется как следует постараться, так как возможных способов всего 7.



Со стороны кажется всё довольно просто, но на практике для того, чтобы составить конкретную дату, приходится затратить много времени.



Постепенно игра затягивает настолько, что от неё становится невозможно оторваться. После первой удачной попытки хочется закрепить успех и собрать ещё одну дату, а затем ещё и ещё... И это не удивительно, ведь игра хорошо развивает логическое мышление.

Кстати, встречаются игры-головоломки с оригинальными игровыми полями, а также усложненный вариант, как на рисунке справа, где нужно собрать не только день и месяц, а ещё и название дня недели. Но и с таким заданием тоже можно справиться, нужно только включить логику и проявить немного смекалки.

ДЮЖИНА



Такое название игра получила скорее всего из-за двух шестигранных кубиков, максимальная сумма чисел которых составляет «12» или дюжину.

Различают два варианта исполнения игры: для двух и для четырёх игроков.

Но ничто не мешает сделать такую игру для шести и восьми игроков. Только размеры игрового поля будут побольше.

Материалы для изготовления игры: дерево и фанера. Игровой комплект состоит из игрового поля с цифрами от 1 до 10 для каждого игрока, а также двух шестигранных кубиков.



Задача игрока - перевернуть все цифры, в зависимости от числа, которое выпадает на кубиках. Причем сумму, которая выпадает на двух кубиках, можно распределять сразу на несколько цифр.



Например, если на кубиках выпало 3 и 4, то игрок может перевернуть только одну цифру 7 или две цифры 3 и 4. А может перевернуть две цифры 2 и 5 или сразу три цифры: 1, 2 и 4.



Обязательно нужно перевернуть цифру или цифры, равные сумме чисел, выпавшей на кубиках. Если на кубиках выпадает число, которое уже нельзя использовать, то игрок пропускает ход. Выигрывает тот, кто быстрее перевернет все цифры на своей стороне.



Игра способствует развитию внимания, устного счета и логического мышления.

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «НИМ»



Ним – это математическая стратегическая игра, в которой два игрока по очереди убирают (ниммируют) предметы из разных кучек (стопок). За каждый ход игрок должен убрать по крайней мере один предмет и может удалить любое количество предметов при условии, что все они взяты из одной кучки (стопки).

В зависимости от варианта игры, конечная цель может состоять в том, чтобы избежать взятия последнего предмета, либо в том, чтобы взять последний предмет.

Ним является основой теоремы Шпраге-Гранди, которая используется в теории игр и гласит, что любая беспристрастная игра эквивалентна игре в Ним с одной кучкой (стопкой).

Данная теорема и ее доказательство объединяют основные результаты теории, открытой независимо немецким математиком Рональдом Персивалем Шпраге и английским математиком Патриком Майклом Гранди.

Теория Шпраге-Гранди — это теория, описывающая так называемые равноправные игры двух игроков, т.е. игры, в которых разрешённые ходы и выигрышность/проигрышность зависят

только от состояния игры. От того, какой именно из двух игроков ходит, не зависит ничего: т.е. игроки полностью равноправны. Кроме того, предполагается, что игроки располагают всей информацией о правилах игры, возможных ходах и положении соперника.

В различные варианты игры Ним играли с древних времён. Считается, что игра зародилась в Китае, поскольку она очень похожа на китайскую игру «Цзян-шицзы» или «Собирание камней».

Самые ранние европейские упоминания об игре Ним относятся к началу XVI века, а современное название игра получила якобы от немецкого глагола «*nimm*», означающего «брать».

В игре «Ним» два игрока по очереди берут предметы, разложенные на несколько кучек. В классическом варианте число кучек равно трём. За один ход может быть взята любое количество предметов (больше нуля) из одной кучки. Выигрывает игрок, взявший последний предмет.

Игра «Ним» вошла в историю тем, что это первая компьютерная игра.



И сделал игру «Ним» компьютерной в 1939 году американский физик и основоположник квантовой механики Эдвард Кондон. Как-то за обедом, обсуждая с коллегой счетчик Гейгера, он подумал, что те же схемы, которые позволяют счетчику калибровать показатели, могли бы научить компьютер играть — просчитывать варианты и выбирать наиболее выигрышный ход. Для реализации этой идеи Эдвард Кондон выбрал самую изученную математиками игру «Ним», стратегия выигрыша в которую была опубликована еще в 1901 году.

На разработку ушло четыре месяца, результатом чего стала первая в мире компьютерная игра Nimatron. Компьютер для этой игры представлял собой шкаф весом в одну тонну. Функцию предметов в игре выполняли лампочки (28 штук, разбитые на четыре столбца). С помощью рычажков игрок гасил нужное количество лампочек в столбце, а компьютер гасил лампочки в ответ.

Широкой публике Nimatron представили в 1940 году на Всемирной выставке в Нью-Йорке, где он сразу произвёл фурор: было сыграно 100 тыс. партий, из которых 90 тыс. выиграл компьютер.

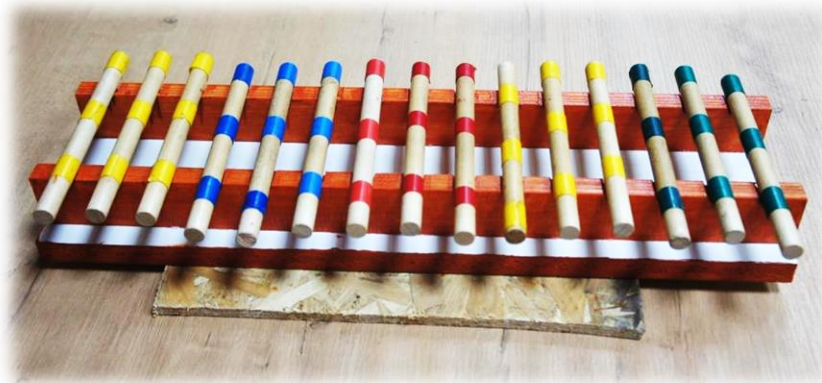
Первых пользователей игра напугала до ужаса: компьютеру требовалась доля секунды, чтобы совершить ответный ход, но сколько бы ни просчитывал стратегию человек, он неизменно проигрывал. Чтобы вселиие машины не сеяло панику и не отпугивало людей, Кондону даже пришлось добавить в микросхемы замедляющие цепи — благодаря им создавалось ощущение, что компьютер размышляет над следующим ходом. Еще 10 тыс. поражений были маркетинговым ходом: у стенда дежурили знающие выигрышные алгоритмы люди, задача которых была раз в какое-то время демонстрировать публике, что человек еще может составить конкуренцию машине.

Кстати, вторая компьютерная игра появилась только в 1950 году, когда канадский инженер Джозеф Кейтс создал для Национальной выставки Bertie The Brain устройство, игравшее с посетителями в игру «Крестики-нолики».

Частным случаем игры «Ним», когда в игре есть только одна кучка предметов, и ограничено максимальное число предметов, которое можно взять за ход, является игра Баше.



ИГРА БАШЕ



В данной игре участники из определенного количества предметов (в нашем случае это 15 палочек) по очереди берут не менее одного и не более 3 предметов за один раз. Проигравшим считается тот, кому нечего брать. Или же можно считать проигравшим того, кто возьмет последний предмет (это как договорятся участники игры).



Варианты игры:

Вариант 1. Можно менять общее количество палочек, например, 13, 14 или 20 палочек.

Вариант 2. Можно менять количество палочек, которое можно брать за один раз, например, можно за один раз брать 1, 2, 3 или 4 палочки.

Вариант 3. Проигрывает тот игрок, кто возьмет последний предмет.



Игра названа в честь французского поэта и математика Клода Гаспара Баше де Мезирака (на рис. слева), который описал эту игру в своей книге «Занимательные и приятные числовые задачи», вышедшей в 1612 г. Но сам Баше не является автором этой математической игры, поскольку он позаимствовал её из «Книги абак», написанной в 1202 году средневековым математиком Леонардо Пизанским, больше известным как Леонардо Фибоначчи (на рис. справа). Таким образом можно считать, что этой игре уже более 800 лет.

Поскольку игра математическая, то средневековые математики ещё тогда посчитали возможные выигрышные варианты. Если интересно, то почитайте книги Баше или Фибоначчи, там вообще найдется много всего интересного.

БОКС-ХОККЕЙ



«Бокс-хоккей» (или «Хоккей в коробке»)- это увлекательная активная игра с клюшками и шайбой на специальном игровом поле в форме коробки. Игровое поле разделено тремя перегородками с лузами для шайбы. Задача участника - забить шайбу в ворота соперника, проведя ее через эти самые лузы. Для этого игрокам понадобится смекалка и ловкость.

В 19 веке Хоккей в коробке был признан самой популярной игрой в Канаде, где он не утратил своей популярности. Играют в Бокс-хоккей и в других странах по всему миру.

Это динамичная и увлекательная напольная игра, которая напоминает миниатюрную версию хоккея с шайбой, где игроки сражаются за контроль над шайбой и стремятся забить её в ворота соперника. Игра проводится на плоской поверхности с использованием небольших клюшек для управления шайбой в ограниченном пространстве «коробки».

О происхождении бокс-хоккея мало что известно, но она существовала с конца XIX века, как описано в различных книгах по играм, таких как «Игры на детской площадке, дома, в школе и в спортзале» (1913 г.) и «400 игр для школы, дома и детской площадки» (1920 г.).

Правила и особенности этой игры:

Игровое поле представляет собой прямоугольный короб (2,4 м × 1,0 м × 0,3 м), с дном из фанеры и тремя фанерными перегородками для создания четырех секций в коробке. В коротких бортах короба по центру расположены небольшие лузы-ворота.



Внутри игрового поля установлены барьеры-перегородки с отверстиями-лузами. Обычно в средней перегородке 3 лузы, в двух других перегородках по 2 лузы. Но встречаются игровые поля с одним отверстием в центральной перегородке.

Игровые элементы:

- шайба, обычно деревянная или пластиковая;
- две укороченные хоккейные клюшки или деревянные палочки длиной 40-50 см для управления шайбой.

Цель игры: забить как можно больше шайб в ворота соперника, используя клюшки для управления шайбой.

Перед началом игры игроки занимают позиции по обе стороны коробки, держа клюшки в руках. Шайба размещается в центре поля.

Игра начинается с удара по шайбе из центра поля. Затем игроки одновременно ударяют по шайбе, стараясь забить её в ворота соперника. Для перемещения шайбы игроки используют клюшки, стараясь контролировать её и защищать свои ворота.



Когда шайба попадает в ворота, игрок, забивший шайбу, получает одно очко, и игра возобновляется с центра поля.

Игра продолжается до определенного количества очков (например, до 10 очков) или до истечения времени. Побеждает игрок, набравший больше очков.

Принципы игры:

- Контроль и точность. Старайтесь контролировать свои удары и направлять шайбу точно в ворота.
- Защита. Не забывайте защищать свои ворота, удерживая клюшку в правильном положении.
- Быстрота реакции. Игра требует быстрых рефлексов и точных движений, поэтому старайтесь быть внимательными и оперативно реагировать на действия соперника.

Традиционно игровое поле для «Бокс-хоккея» изготавливается из дерева или фанеры, но есть варианты игровых полей из пластика.



Напольная игра «Бокс Хоккей» — это захватывающее и энергичное развлечение, которое подходит для игроков всех возрастов.

Она развивает ловкость, координацию движений и стратегическое мышление, а также доставляет массу удовольствия игрокам.

Игра отлично подходит для семейного досуга или соревнований с друзьями.

НАСТОЛЬНЫЙ ФУТБОЛ С ПРИЩЕПКАМИ



Эта игра - аналог игры «Кикер» (настольный футбол), которая имеет большую популярность и встречается в маленьком (настольном) исполнении, а также в большом (напольном).

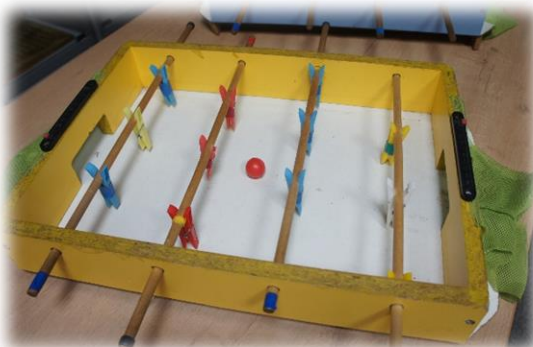


Принцип игры: игроки управляют фигурками футболистов своей команды, установленными на специальных стержнях, и стараются забить гол в ворота соперника. Игра ведётся на счёт до десяти. В зависимости от размеров игрового поля фигурки футболистов устанавливаются на 4, 6 или 8 стержней. Тогда количество фигурок футболистов: 12, 14 и 22 соответственно.

Правила игры могут отличаться в разных странах, но на профессиональных турнирах игроки следуют регламентам, установленным Международной федерацией настольного футбола. Главное правило - не трогать мяч руками и не

вращать ручки-стержни более чем на 360 градусов. Также запрещено трясти, поднимать или сдвигать стол.

В «Кикер» можно играть вдвоем, тогда игрок управляет всеми фигурками своих футболистов, а можно вчетвером, тогда 2 игрока составляют одну команду и распределяют, кто какими фигурками футболистов будет управлять.



В нашем варианте игры вместо фигурок футболистов используются бельевые прищепки. Выглядит это оригинально и функционально. Если во время игры кто-то из «футболистов» получает травму, а это периодически случается, то довольно легко можно провести замену на нового свежего игрока. В игре также имеется табло, на котором можно отмечать счет игры до 10 голов или играть по времени.

НАСТОЛЬНЫЙ ФУТБОЛ С ШАЙБОЙ



Есть такая игра, как хоккей с мячом. Её ещё называют "бенди" или "русский хоккей". Это спортивная командная игра на льду, даже вид спорта с участием двух команд (по 10 полевых игроков и 1 вратарю в каждой команде).



Если есть игра "хоккей с мячом", то почему бы не быть игре «футбол с шайбой». Настольный вариант этой игры мы изготовили в Мастерской народных игр.

Игра «Футбол с шайбой» представляет собой настольную игру, разновидность настольного футбола, только вместо мячика используется деревянная шайба или пластиковая шайба с шариком в центре.



Механика игры также отличается от настольного футбола, поскольку игроки передвигают шайбу по полю не с помощью фигурок футболистов, а непосредственно щелкая по шайбе пальцем.

У каждого игрока своя шайба, которую они вводят в игру не с центра поля, а от своих ворот. Игроки делают ход по очереди, а побеждает тот, кто первым щелчком забьет шайбу в ворота соперника.



Автогол в этой игре явление очень редкое. Забить шайбу одним щелчком от ворот до ворот также довольно сложно, поскольку на поле установлены фигурки-футболисты и шайба после щелчка сталкивается с фигурками, меняя свою траекторию.

По договоренности игра ведется до 10 очков, которые отмечаются на табло или по времени.

ИГРЫ-БАЛАНСИРЫ



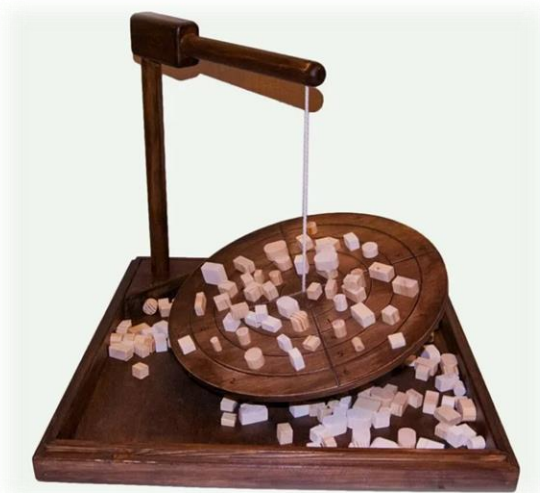
Игры-балансиры присутствуют в культуре всех народов. Они бывают самой разнообразной формы: от простых до довольно сложных подвесных конструкций.

Игра состоит из подставки-балансира и определенного количества предметов меньшего размера. Предметы могут быть самой различной формы: деревянные брусочки, бочонки, камешки.

Принцип игры довольно простой: нужно по очереди аккуратно ставят на подставку по одному предмету. Под весом этих предметов подставка будет наклоняться, поэтому важно ставить предметы таким образом, чтобы сохранить общее равновесие всей системы (подставки и находящихся на ней предметов). Если в твой ход равновесие нарушается, то предметы падают с подставки, и игрок проигрывает.

Часто в играх-балансирах для детей предметы окрашивают в 6 разных цветов и добавляют в игру кубик с гранями, окрашенными в такие же цвета. Тогда игрок в свой ход бросает кубик и должен поставить на подставку предмет того цвета, который выпал на кубике.

В других вариантах игры балансир представляет собой диск, подвешенный на веревочке или на цепочке.



Игроки по очереди выкладывают на диск по одному предмету за один ход. Фигурки можно ставить как на пустое место на диске, так и на ранее выставленные предметы. Количество игроков неограниченно. Выигрывает игрок, который последним поставил предмет, сохранил равновесие диска и не спровоцировал падение остальных предметов. Для усложнения игры на диске делают разметку в виде шести окружностей и игровых зон, поделенных на четверти.



Тогда в игру вводится кубик для того, чтобы игроки выкладывали предметы в определенной части диска, соответствующей цифре, выпавшей на кубике. Кроме того, если играют 4 игрока, то перед началом игры они определяют свои игровые зоны и выкладывают предметы на диск каждый в своей игровой зоне.



Игра продолжается до тех пор, пока не будет нарушено равновесие, в результате которого предметы упадут с диска. Игрок, нарушивший равновесие, проигрывает. Можно изменить условия игры и просто по очереди выкладывать на диск количество предметов, равное выпавшему числу на кубике. А можно придумать и свои правила.



Игры-балансиры полезны, особенно для детей, по следующим причинам:

- они очень хорошо развивают мелкую моторику, активизируя участки мозга, отвечающие за сенсорику и мышление;
 - они учат пространственному и архитектурному мышлению: чтобы конструкция находилась в состоянии баланса, нужно учитывать физические законы, которые ребенок дошкольного возраста еще не знает, но способен понять интуитивно. В ходе игры ребенок самостоятельно, путем проб и ошибок, начинает осваивать эти физические законы;
 - они развивают командный дух: дети могут играть в неё вместе и улучшать свои навыки коммуникации;
 - они очень хороши в качестве семейной игры: в них интересно играть и детям, и взрослым.
- Игра не имеет ограничений по возрасту и полу. В эту игру можно играть одному, а также вдвоём, вчетвером и даже более.



Игр-балансиров очень много. Существуют игры-балансиры и без подставки. В таком случае игроки по очереди ставят предметы один на другой, соблюдая баланс всей конструкции. При игре с кубиком выбор предмета определяется числом или цветом, выпавшим на кубике. В остальном правила те же самые, что и в предыдущих вариантах игры.



Баусак – это разновидность игры-балансира без подставки. Она появилась в 1987 году и получила звание одной из самых лучших игр на ловкость. Кроме того, эта игра прекрасно развивает глазомер и нестандартное мышление.

Баусак - это не обычная игра с определенными правилами, а целый набор игр, суть которых заключается в строительстве башен из деревянных фигурок неправильной формы.

Каждая построенная башенка будет уникальной, поскольку выбор элементов для строительства очень разнообразен, так что вашей фантазии не будет границ.

В игровой комплект входят следующие элементы:

1. Набор из 38 белых фигурок всевозможных форм. Тут есть и обычные цилиндры, и скошенные, и кубики, и пирамидки, и другие, которым даже сложно придумать название.



2. Набор из 24 красных фигурок. Этих фигурок поменьше, но они имеют ещё более изощренные формы.



3. Мешочек с «бриллиантами», которые используются в качестве игровой валюты.



Важные моменты игры

Все игроки должны соблюдать правило честной игры. Во время игры нельзя подталкивать стол, стараясь спровоцировать падение башни соперника.

Первая фигура используется игроком как основание. Это означает, что остальные фигуры каким-то образом устанавливаются на неё и не должны касаться стола.

Запрещается трогать башни руками, то есть нельзя придерживать башню или перемещать любые её элементы. Уже использованные при строительстве башки фигуры могут быть передвинуты только с помощью новой фигуры.

Игроки должны строить башни подальше друг от друга, чтобы при падении одной из них не пали другие башни, находящиеся рядом.

Перед началом игры все фигуры выкладываются в центр стола, так, чтобы было видно всем игрокам. Играть лучше на твердой, устойчивой поверхности. А еще лучше, на полу, чтобы никто по неосторожности не разрушил вашу башню, например, случайно качнув стол.

Существует два основных варианта правил игры.

Первый вариант игры «Опрокинь!» подходит для игроков от 12 лет и старше. Количество участников: от 2 до 6 человек.

Цель игры: построить наиболее устойчивую башню из фигур, выставленных на аукционе. Победителем становится игрок последней устоявшей башни.

Начальный капитал: каждый игрок перед началом игры получает по 10 бриллиантов, которые можно использовать на аукционе для приобретения фигур.

Порядок хода: первым ходит самый юный игрок. Он выбирает фигуру со стола и начинает аукцион. Первая фигура в игре «Баусак» очень важна, поскольку она является основанием башни, на котором будут располагаться остальные фигуры.

Как только фигура покупается, она сразу же добавляется в башню, а право проведения аукциона переходит к следующему игроку, который находится слева.

Хозяин аукциона может выбирать между двумя вариантами проведения аукциона.

Первый вариант аукциона: «Высшая ставка».



В данном варианте хозяин аукциона называет начальную ставку и затем произносит «Кто больше?». Право сделать ставку первым получает игрок, находящийся слева от хозяина аукциона. После этого право сделать ставку переходит к другим участникам по кругу. Игроки могут либо поднимать стоимость фигуры, либо отказаться от участия в аукционе. Фигуру получает тот игрок, который предложит за неё наибольшее количество бриллиантов. При этом заработанные на продаже фигуры бриллианты отправляются в банк (складываются в мешочек).

Если не было сделано ни одной ставки, то хозяин аукциона забирает эту фигуру себе и бесплатно.

Второй вариант аукциона «Отказ».



Хозяин аукциона предлагает приобрести одну из самых сложных фигур (обычно это красные фигуры) по своему выбору, а игроки должны заплатить за то, чтобы им эта фигура не досталась.

Хозяин аукциона объявляет «Отказ!», делает нулевую начальную ставку и передаёт фигуру игроку слева. Этот игрок должен либо забрать фигуру себе, либо поставить на кон один бриллиант, чтобы передать фигуру следующему участнику, который должен поставить уже два бриллианта за то, чтобы отказаться от сложной фигуры. И так далее...

Тот, кто отказывается платить ставку, получает фигуру бесплатно. В таком случае все остальные игроки должны заплатить свою последнюю ставку.

В ходе аукциона игроки выкладывают поставленные бриллианты перед собой. Как только раунд аукциона заканчивается, все ставки отправляются в банк.

Если фигура возвращается к хозяину аукциона, то он должен тоже сделать ставку, как и все игроки, чтобы отказаться от этой фигуры.

Если пришла ваша очередь принимать фигуру, но у вас нет достаточного количества бриллиантов, то вы обязаны забрать фигуру и добавить её в свою башню.

Тот, у кого закончились все бриллианты, продолжает игру, но получает все фигуры, разыгранные Отказом.

Тем не менее, он может выбирать между двумя стилями проведения аукциона. Если он выбирает «Высшую ставку», то просто делает нулевую ставку в надежде на то, что никто из других игроков не сделает ставок и фигура ему достанется бесплатно.

Каждый игрок абсолютно свободен в том, как располагать фигуры на фундаменте – друг на друге, рядом, боком, на острие или плашмя.

Окончание игры и определение победителя:

Если башня падает, её строитель выбывает из игры. Победителем становится тот, чья башня устояла. Игра также заканчивается, если на столе на осталось блоков для строительства. В таком случае побеждает игрок, построивший самую высокую башню.

Пример 1:

Анна предлагает Святославу фигуру в форме яйца с правом отказа. Святослав ставит на кон один бриллиант и передаёт яйцо Наталье. Наталья ставит два бриллианта и передаёт яйцо Льву. Лев ставит три бриллианта, чтобы не получить сложную фигуру. Яйцо возвращается Анне, и она с радостью ставит её на фигуру в форме подставки для яйца. А Святослав, Наталья и Лев теперь должны заплатить все поставленные бриллианты в банк.

Пример 2:

Предположим, что у Анны не было в башне фигуры в виде подставки для яйца, и она не хочет, чтобы яйцо к ней попало. Тогда после отказов Святослава, Натальи и Льва она тоже отказывается от фигуры и ставит 4 бриллианта. После этого Святослав ставит уже 5 бриллиантов. Для этого он добавляет к одному уже поставленному ещё 4 бриллианта и передаёт яйцо Наталье. Наталье кажется, что 6 бриллиантов – это слишком дорого, и она забирает яйцо себе, добавляя его в башню. А все остальные игроки платят в банк: Лев – 3 бриллианта, Анна – 4 бриллианта, Святослав – 5 бриллиантов.

У «Опрокинь!» есть еще дополнительный вариант, который сокращает время игры и лучше всего подходит для дуэли. Этот вариант называется «Собери красные». Суть в том, что наименее устойчивые фигуры, например, яйцо или полусфера, в игре «Баусак» окрашены в красный цвет. И если игроку удастся первым поместить в башне 3 таких красных фигуры, то он празднует победу.



Еще один вариант игры называется «Взберись выше всех!».

Рекомендуемый возраст игроков: от 12 лет.

Каждый игрок строит свою башню, преследуя цель построить самую высокую конструкцию. С каждым ходом высота башни обязательно должна увеличиваться.

Здесь также для выбора фигур для строительства используются аукционы «Высшая ставка» и «Отказ». Особенность последнего аукциона в том, что игрок, получивший фигуру может специально отдать ее любому из соперников, делая его башню более неустойчивой и опасной.



Второй вариант игры «Вавилонская башня» подходит для игроков от 5 лет и старше. Количество участников: до 6 человек.

Все игроки строят одну башню. Самый младший начинает игру, выбирая фигуру, которая послужит основанием башни. Он ставит её на центр стола. Следующий игрок выбирает новую фигуру и кладет её на основание. Все остальные игроки делают то же самое, до тех пор, пока башня не упадет. Последний игрок, которому удалось удачно разместить свою фигуру и не вызвать обрушения башни, получает один бриллиант. Затем начинается строительство новой башни. По договоренности новый раунд начинает игрок, получивший бриллиант или обрушивший башню.

Игра ведется несколько раундов. Для победы нужно получить пять бриллиантов.

Вариант игры «Вавилонская башня вслепую». Фигуры не расставляются на столе, а выбираются игроками вслепую из мешка.

По этому сценарию можно играть и без победителей, просто стараясь построить башню как можно выше, без соревновательного момента.

Вариант игры «Строительная цепочка».

Рекомендуемый возраст игроков: от 6 лет.

Цель игры: построить самую высокую башню.

Казалось бы, что может быть проще!? Выбирай себе подходящие фигурки и строй башню.

Но все не так просто. Игроки сначала выбирают по очереди фигуры из общей кучи и выкладывают их перед собой в той последовательности, в которой достали. После этого начинается строительство. Каждый игрок по очереди берет первую фигуру из своей цепочки или из цепочки соперника и устанавливает в свою башню. Выбор фигур для строительства все же есть, но он очень сильно ограничен. А чем больше сложностей, тем интереснее. Выигрывает тот, чья башня простоит дольше всех.

Баусак – это игра для любой компании. У игры есть много вариантов, рассчитанных на разные вкусы, возраст и количество участников. Обычно при игре одним комплектом оптимальное количество участников составляет 6 человек. Но если добавить ещё один комплект игры «Баусак», то и количество участников может достигать до 10-12 человек. Любой из вариантов игры сопровождается здоровым азартом, расчетом, выдержка и сноровка.

Глядя на фигуры для строительства, не сразу приходит в голову, как можно использовать многие из них, и можно ли их использовать вообще. Многие фигуры кажутся неустойчивыми. Но на деле они все отлично стоят и здорово подходят друг к другу.

Прежде, чем начать играть, советуем попробовать просто так построить произвольные башенки из предлагаемых фигурок. Даже это несложное занятие, может увлечь вас надолго.

КУЛЬБУТО



«Кульбута» - увлекательная настольная игра, подходящая для игроков всех возрастов. Она развивает навыки координации и планирования, делая её отличным выбором для семейного досуга и дружеских соревнований.



В комплект для игры «Кульбута» входит игровое поле (размеры бывают разные) в виде короба с бортами и лунками, а также деревянных или пластиковых шаров в количестве 8 шт. (7 простых шаров и 1 королевский шар другого цвета).

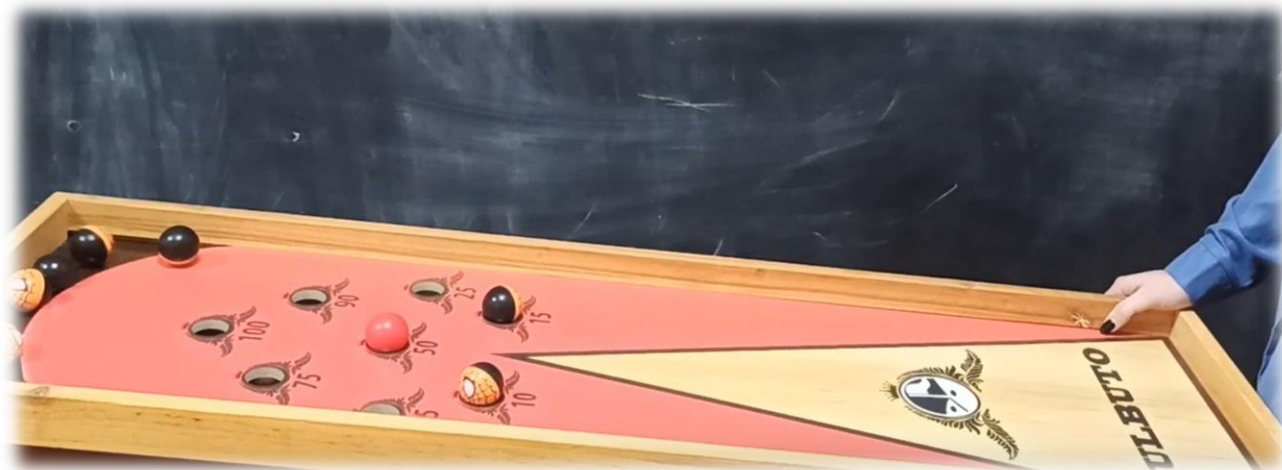
Также в комплект входит конус, который устанавливается под игровым полем и позволяет игроку совершать самые разные вращательно-качательные движения в попытке закатить шары в лунки.

Название игры «Кульбута» переводится с французского как «неваляшка», вроде нашего «Ваньки-Встаньки».

Задача игрока – аккуратно управляя столом, загонять шары в лунки. При этом королевский шар удваивает количество очков, указанное рядом с лункой.

Можно встретить два основных варианта игровых полей.

Первый вариант – это **игровое поле с «мертвой зоной»**, расположенной за лузами. Эта зона находится ниже уровня игровой поверхности, по которой катаются шары. Поэтому, если туда закатывается шар, то он проваливается в «мертвую зону» и выходит из игры.



Второй вариант – **игровое поле без «мертвой зоны»**. В данном варианте игрок закатывает шары до тех пор, пока все они не окажутся в лунках.



Максимально возможное количество очков, которое может заработать игрок, зависит от количества лунок и их цифровой разметки. Так как игровой комплект состоит из 8 шаров (7 простых и 1 королевский шар), то при разметке лунок (10,15,25,35,50,75,90,100) максимально можно получить 500 очков, при условии, что королевский шар займет лунку 100 и удвоит это значение. Если разметка лунок (10,10,20,20,50,80,80,100), то максимально можно получить 470 очков.

Существует 3 варианта правил:

Вариант **«На время»**, когда нужно просто закатить 8 шаров в 8 лунок. Побеждает тот, кто сделает это быстрее всех.

Вариант **«На подсчет очков»**, когда скорость не имеет значения, а важно набрать как можно больше очков. При этом королевский шар, попадая в любую лунку, удваивает очки, остальные 7 шаров, считаются по номиналу.

Вариант **«Турнирный на подсчет очков»**, когда на то, чтобы закатить все 8 шаров, отводится ровно 1 минута. При этом королевский шар, попадая в любую лунку, удваивает очки, остальные 7 шаров, считаются по номиналу.

Есть ещё вариант **«На подсчет очков минус время»**, когда на игровом поле не 8, а 7 шаров, один из которых королевский.

При подсчете очков сначала считают сумму очков всех простых шаров + удвоенная сумма королевского шара. Затем от суммы очков вычитают время (в секундах), за которое игрок закатил эти шары в лунки.

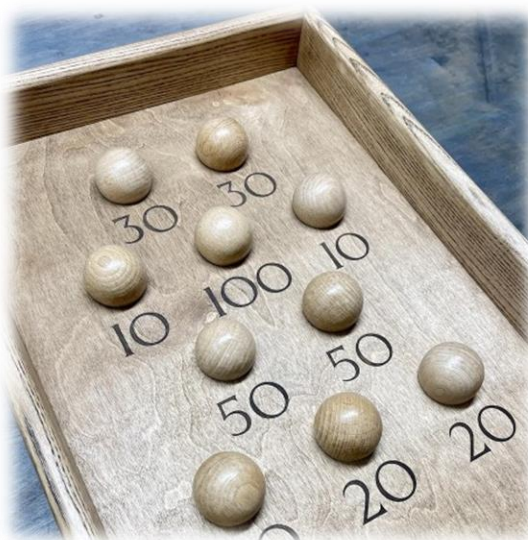
ЯПОНСКИЙ БИЛЬЯРД



«Японский бильярд»- это ещё одна игра на меткость очень напоминающая «Кульбуто». Отличия от «Кульбуто» практически не заметны, но они имеются. Так, в «Японском бильярде» 10 лунок и 10 шаров. Вместо конуса под игровым столом крепится дощечка, которая задаёт только угол наклона стола. В передней части игрового стола имеется отсек для шаров.



Шары имеют размер 5 см, не различаются по цветам и нет королевского шара, который удваивает очки. Разметка лунок (10,10,20,20,20,30,30,50,50,100), то есть максимально в игре можно набрать 340 очков.



Ход игры:

В начале игры у каждого игрока есть 10 деревянных шаров. Игрок должен бросать их один за другим, пытаясь попасть в желаемые лунки с очками. Всего игрока есть 2 попытки на 1 шар. Если шар не попадает в лунку или вылетает за пределы игрового поля, то он выбывает из игры. Когда все 10 попыток израсходованы, производится подсчет очков.

В данную игру может играть любое количество игроков. Тот, кто за партию зарабатывает меньше всех очков, выбывает. Если количество очков равное, для разрешения спора дается еще один шар и у игроков есть по одной попытке попасть в лунку с наибольшим количеством очков.

Можно встретить и **универсальный комплект (2 в 1) размером 120х40 см для игры в «Японский бильярд» и «Кульбута».**



В таком комплекте 8 лунок, но 10 шаров, в том числе королевский шар. Имеется шарнир для установки под игровое поле, чтобы можно было им управлять в игре «Кульбута».



Также имеется сектор, которым закрывается «мертвая зона», когда играют в «Японский бильярд».

Такой игровой комплект (2 в 1) стоит дешевле, чем два отдельных, экономит место и позволяет чередовать эти игры в зависимости от желания и настроения игроков.



Эта игра привлекает внимание прежде всего своей необычностью. Ведь что мы видим, когда смотрим на неё? Деревянный короб, на котором выложены шайбы разных размеров. Если попытаться взять одно из этих колец, что окажется, что оно довольно плотно соприкасается с соседними кольцами, как будто его что-то держит. Приложив небольшое усилие, мы вынимаем одно кольцо, и в этот момент происходит импровизированный «взрыв» - это остальные кольца подскакивают и встают на дыбы под действием неизвестной силы. Что же происходит? А происходит игра под названием «Сапёр».



И вот как устроена данная игра. На игровом поле в форме короба с бортиками имеется игровая зона, где находятся шайбы. Шайбы в игре имеют разный диаметр. и разную ценность. В игровом комплекте, представленном на рисунке, 78 шайб двух разных цветов:

- по 9 светлых и темных шайб стоимостью 1 балл;
- по 9 светлых и темных шайб стоимостью 2 балла;
- по 9 светлых и темных шайб стоимостью 3 балла;
- по 9 светлых и темных шайб стоимостью 4 балла;
- по 3 светлых и темных шайбы стоимостью 5 баллов.

Для удобства стоимость шайбы обозначена точками на самой шайбе.

В игру «Сапёр» можно играть по-разному. В первом варианте задача игрока набрать максимальное количество очков. Как же это сделать?

Сначала необходимо подготовить игровое поле. Для этого игроки оттягивают специальную ручку механизма, которая находится на тыльной стороне короба. Затем они вставляют специальный ключ в отверстие, блокирующий пружину, скрытую внутри короба. Именно эту пружину и разжимают с помощью ручки.



Теперь можно раскладывать шайбы. Шайбы на игровом поле размещаются в произвольном порядке, но нужно следить, чтобы между ними было как можно меньше свободного места.

Когда все шайбы разложены, игроки вынимают ключ из отверстия в коробе, и пружина начинает давить на платформу. Однако смещению платформы мешают шайбы, и пока между ними мало свободного места, платформа сдвинуться не может. Вот теперь и начинается игра.



Участники определяют, кто каким цветом будет играть, и кто начинает игру первым. Затем по очереди они аккуратно вынимают по одной шайбе своего цвета и кладут наверху платформу.

В варианте игры на максимальный результат игроки стараются сначала выбирать шайбы, которые принесут им больше очков. Но это не всегда удаётся, поскольку выбирать приходится только из тех шайб, которые можно забрать, сохранив на месте остальные шайбы.

Постепенно количество шайб на игровом поле уменьшается, а платформа под действием пружины продолжает поджимать шайбы, уменьшая размер игрового поля.

И в один прекрасный момент, когда кто-то из игроков возьмет очередную шайбу, равновесие системы нарушается и шайбы «встают на дыбы». Это означает, что сила упругости пружины сделала своё дело, и пружина разжалась.

В таком случае, последняя шайба, которую взял игрок, нарушивший равновесие системы, возвращается обратно. Игра заканчивается и производится подсчет очков. Побеждает тот игрок, который набрал больше очков.

В другом варианте игры, который больше подходит к названию "Сапёр", игроки по очереди вынимают шайбы, причём размер шайбы не имеет значения. И самих игроков может быть больше двух. Тот игрок, в результате действий которого шайбы "взрываются", и считается проигравшим.



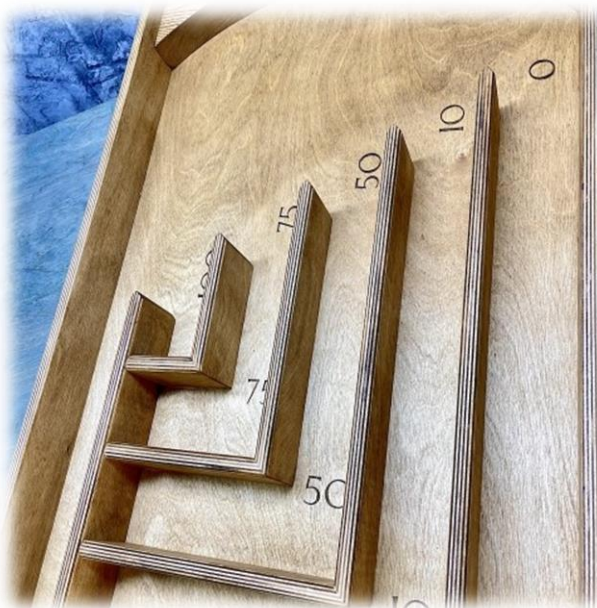
Если вы встретите эту игру, от не проходите мимо, а обязательно поиграйте в неё всей семьёй или с друзьями. И вы прочувствуете на себе, что значит быть сапёром, где цена ошибки очень высока. Ведь не зря говорят, что сапёр ошибается только один раз. А в случае с игрой вашу ошибку можно будет исправить, но для этого нужно сыграть ещё раз.



АЭРОБИЛЛИ



«Аэробилли» - увлекательная игра, которая будет особенно интересна тем, кто увлекается бильярдом и подобными играми. В ней, как и в бильярде, используются шары и кий. Принцип игры довольно простой: нужно при помощи кия закатывать шары в лунки.



Каждая лунка имеет свою стоимость. Если смотреть справа-налево, то самая правая лунка – 0 очков, затем 10, 50, 75 и 100 очков. Всего в игровом комплекте 10 шаров.

Эти 10 шаров и должен игрок закатить в лунки. Если шар после удара по нему кием не закатился в лунку или вернулся обратно, то такой шар выходит из игры и снимается с игрового поля. Когда все шары использованы производится подсчет очков. Затем наступает очередь следующего игрока, и так далее... Все результаты записываются и после того, как партия сыграна, из игры выбывает участник с наименьшим количеством очков. И так каждую партию, пока не определится победитель. Можно играть и командами, тогда очки игроков суммируются и сравниваются с результатами других команд.

Лунки сделаны и расположены так, что в лунку, которая даёт 100 очков, можно закатить только 1-2 шара, в лунку, которая даёт 75 очков, можно закатить не более 4-5 шаров, и т.д.

Чтобы набрать в игре максимальное количество очков, потребуется много мастерства и везения. Поэтому результат игры «Аэробилли» довольно сложно предсказать.



Появление этой оригинальной игры относят к концу XVII – началу XVIII века, но кто именно первым придумал эту игру, доподлинно не известно. Исходя из значения французского названия игры Рошфор (Rochefort), которое буквально означает «крепкая скала», можно предположить, что эта игра символизирует восхождение на скалу. Игровое поле, которое похоже на мольберт, устанавливается вертикально с небольшим наклоном. И для того, чтобы добраться до вершины, нужны ловкость и осторожность, поскольку на пути к вершине встречается множество препятствий, и есть реальная опасность сорваться вниз со скалы. Кроме французского названия «Рошфор», у этой игры имеется ещё много других названий и вариантов исполнения. Например, названия «Кусок сыра», «Сырный ломтик» или «Сыр» появились благодаря форме игрового поля, которое представляет собой щит из дерева или фанеры с множеством круглых отверстий разного диаметра. Внешний вид очень напоминает кусочек сыра. Согласитесь, определенное сходство видно даже невооруженным глазом.



Другие названия игры, которые можно встретить – это «Восход», «Вертикальный лабиринт», «Высокая гора», «Вертикальный лабиринт». Они появились, исходя из содержания самой игры.

Смысл игры – аккуратно провести шарик на подставке вдоль игрового «сырного» поля так, чтобы он не провалился в отверстия. Это делается «в ручном режиме», то есть при помощи двух деревянных ручек к которым привязаны концы верёвочек. К другим концам этих верёвочек крепится подставка, на которую устанавливается деревянный или пластиковый шарик.

Игрок аккуратно тянет за верёвочки, поднимая и опуская их для того, чтобы подставка с шариком перемещалась вдоль игрового поля, обходя «сырные дыры», по определенному маршруту или до вершины игрового поля (в зависимости от игровой задачи).



В варианте игры с названием «Кусок сыра» игрок должен провести шарик по маршруту, обозначенному линией снизу-вверх или снизу-вверх и снова вниз. Таких маршрутов на игровом поле может быть несколько. Нельзя отклоняться от маршрута, а если шарик падает с подставки и проваливается в «сырные дыры», то игрок проигрывает.



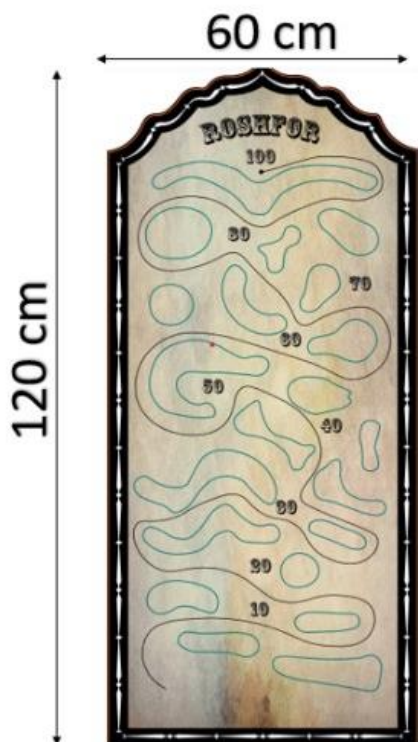
В варианте игры с названием «Восход» нужно поднимать шарик до самой верхней точки и набирать очки. Игровое поле имеет разметку, в соответствии с которой даже если шарик при подъеме вверх провалится в «сырные дыры», игрок получает определенное количество очков: на первом (самом нижнем) уровне – 0 очков, на втором уровне – 10 очков, на третьем уровне – 20 очков, на четвертом уровне – 50 очков.

Когда игрок доводит шарик до вершины, то заслуженно получает 100 очков.

Исходя из формы игрового поля и принципа игры, можно называть эту и подобные ей игры – «Сырная гора». В это название хорошо укладывается суть самой игры – провести шарик вдоль игрового поля через верх по определенному или любому маршруту до финиша, который может быть в самом верху, внизу или вообще в любом месте игрового поля.

В таком названии сочетается «сырность» (большое количество разных отверстий), конкретность (четкое определение маршрута или маршрутов движения) и стремление к достижению вершин (увлечение бонусных очков по мере приближения шарика к финишу).

Подобное реализовано на игровом поле, как на рис.



Игровое поле имеет размеры 120х60 см, на нём имеются отверстия различной формы, чётко обозначен маршрут движения к вершине и нанесены цифры очков, которые получает игрок, если поднимет доведёт шарик до определенного уровня.

Несмотря на это различные мастера и мастерские изготавливают свои оригинальные игровые поля. И это придаёт разнообразие игре.



Так, например, в варианте игры с названием «Высокая гора» (на рисунке слева) нужно просто довести подставку с шариком до самого верхнего отверстия на игровом поле. При этом игрок не получает никаких бонусных очков за частичное прохождение маршрута, да и четко обозначенного маршрута, по которому нужно перемещать шарик, тоже нет. Игрок сам выбирает как его шарик будет взбираться на вершину скалы.

В другом варианте игры (на рисунке справа) есть 3 маршрута для перемещения шарика, причем они имеют разные точки старта и финиша. Маршрут движения задаёт ведущий или выбирает сам игрок.

Можно встретить настольные варианты игры, которые имеют меньшие размеры.

На рисунке представлен вариант со сменными игровыми полями и с маршрутами движения.



Также есть вариант со сменными игровыми полями, но без маршрутов.



Формы отверстий самые разнообразные. Если надоели кружочки, можно легким движением руки поменять их на рыбок и ли на облака, и вести шарик вверх к солнышку.



Есть двухсторонние варианты игры, позволяющие устраивать состязание, кто быстрее проведёт свой шарик к вершине.



Кстати, в эту игру можно играть как одному, так и парами. Во втором случае провести шарик к финишу будет сложнее, поскольку потребуются четкая координация движений и слаженность действий сразу двух игроков. А на двухстороннем игровом поле можно устроить состязание между командами. Побеждает тот, кто первым приведет к финишу свой шарик. При этом, если у кого-то из участников шарик падает, не дойдя до финиша, то игра начинается заново с места старта.



Для усложнения игры на маршруте движения шарика устанавливают дополнительные препятствия, например, в виде деревянных шайб. Причем эти шайбы находятся в тех местах, мимо которых практически невозможно пройти. И игрокам приходится проявлять чудеса ловкости, чтобы провести шарик через эти места.

Благодаря творческой фантазии у этой игры появилось большое множество названий и модификаций игровых полей. Эта игра никого не оставит равнодушным.

ГОРЯЧИЕ ПИРОЖКИ



«Горячие пирожки» - это интересная игра на скорость и ловкость. Своё название игра получила из-за формы игровых элементов, напоминающих пирожок.

В игровой комплект входит:

- игровое поле в форме стола с бортиками, разделенного посередине перегородкой, имеющей прямоугольное окошко;
- игровые элементы в форме пирожков двух разных цветов (по 10 шт. каждого цвета);
- 4 палочки-прихватки для перебрасывания пирожков (по 2 шт. для каждого игрока).

Задача игроков – перебросить «горячие пирожки» своего цвета на сторону соперника через прямоугольное окошко при помощи двух палочек-прихваток.

Кстати, подобным образом можно перебрасывать не только «горячие пирожки», но и «холодные льдинки», и т.п. Поэтому разных названий у этой игры, соответствующих форме игровых элементов, может быть много.

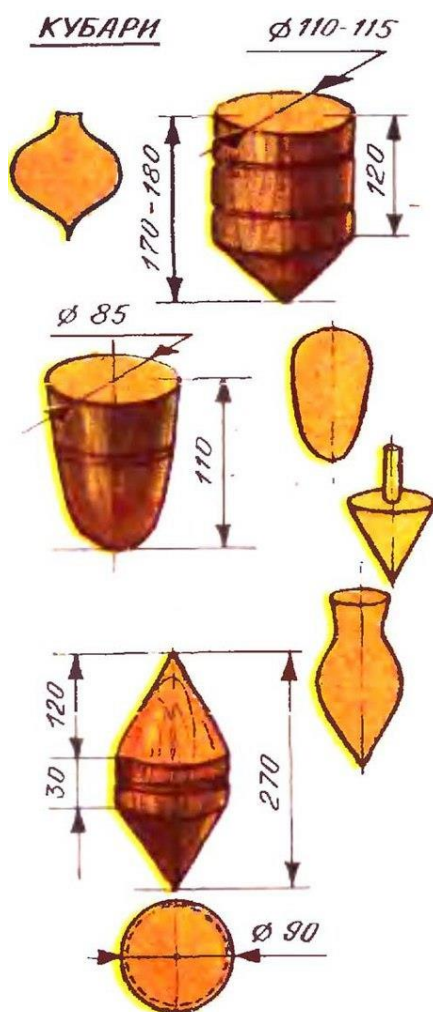
Ход игры: игроки берут в руки палочки-прихватки и одновременно начинают прихватывать «горячие пирожки», перебрасывая их через окошко на сторону соперника. Игра заканчивается, когда у одного из игроков не остается пирожков своего цвета.



Можно играть на время. Например, игроки за 1 минуту должны перебросить как можно больше пирожков на сторону соперника. Когда минута истекает, игра останавливается и производится подсчет очков. Побеждает тот, кто перебросит больше всего пирожков или пирожков своего цвета (это как договорятся игроки).



Кубарь – это шар, яйцевидный цилиндр или куб, с заостренным нижним концом и срезанным верхом. Кубарь вырезают или вытачивают из дерева и обычно ярко раскрашивают. Его насаживают на деревянную или металлическую ножку, на острие которой он и вращается, как вращаются современные волчки. Виды кубарей и их размеры показаны на рисунке.



Игра «Кубарь» была известная ещё в Древней Греции. Игры с кубарем были и в Древней Руси. При раскопках в Великом Новгороде на сравнительно небольшой территории было найдено: 52 кубаря в слоях X века, 36 кубарей в слоях XI века, 38 кубарей в слоях XII века, 54 кубаря в слоях XIII века, 188 кубарей в слоях XIV века. Кстати, уже в X веке кубарь имел настолько совершенную форму, что она почти не изменилась до наших дней. Игра эта пользовалась большой популярностью у древних славян. Другие ее названия: «Точка», «Ленивец», «Дзыга», «Волчок».

Во вращательное движение кубарь приводится руками или бечёвкой, вращение поддерживается кнутиком-плеткой. Любители этой игры в старину придумали различные приспособления для того, чтобы запускать кубарь, заставляя его вращаться с большей скоростью и силой и давать ему нужное направление.

В русских селах в «Кубарь» в основном играли зимой. В разгар зимних праздников игроки выходили на ровную ледяную площадку, на льду проводили две линии: с внешней стороны одной из них располагался один игрок, по другую — его соперник. Площадка между линиями шириной 1,5-2 м называлась игровой зоной.

Один из игроков ставил кубарь в центр зоны и ладонями раскручивал его. Кубарь весело набирал обороты, а игроки и зрители наблюдали за его вращением. Как только кубарь замедлял вращение, начинал вздрагивать и валиться набок, все оживлялись: игроки крепче брались за кнуты, зрители

плотнее сжимали кольцо. Состязание начиналось.

Игроки, ударяя кнутахми по замирающему кубарю, раскручивали его. Подпрыгивая, он начинал передвигаться по льду. Задача игроков заключалась в том, чтобы перегнать кубарь на сторону соперника. Как только кому-то из игроков удавалось перегнать кубарь на сторону соперника, игра заканчивалась. На смену проигравшему выходил другой участник.



Но это один из самых простых вариантов игры. Есть и более сложный вариант, суть которого заключается в том, чтобы, подстегивая кубарь кнутом, прогнать его по размеченной на льду извилистой дорожке. Да так, чтобы он ни разу не упал. Выполнить этот трюк нелегко – на пути кубаря устанавливают еще и различные препятствия: ворота, груды камней, деревянные чурбаки, поленья и т.п.



В некоторых районах Древней Руси использовали для игры кубарь-перевертыш – заостренный с двух сторон снаряд. В этом случае в ледовый слалом включали довольно забавное упражнение – что-то вроде акробатического сальто.

Раскручивая кнутом перевертыш, игрок в нужный момент подсекал его – резко ударял по нижнему конусу. Не переставая вращаться, кубарь делал в воздухе сальто и снова продолжал движение. Ледовая акробатика считалась у игроков в кубарь высшим классом мастерства.

На Руси устраивали и бои кубарей. Состязались обычно два игрока, у каждого был свой кубарь. Раскрутив кнутами кубари, соперники с разгона сталкивали их, а потом, снова подхлестывая кнутами, поддерживали их вращение. Побеждал, конечно, тот, чей кубарь был устойчивее и не валился набок. В больших селах играли команда на команду – это было очень захватывающее зрелище.

Были и другие варианты правил игры. Например, чей кубарь дольше вращается.

Более сложный вариант игры заключался в том, чтобы заставить кубарь не только вращаться, но и двигаться по заранее обусловленному маршруту. Вращающийся кубарь нужно направить так, чтобы он сбил выставленные на кон различными фигурами пластмассовые кегли. Кегли расставляют квадратом, диагонально, гнездами.

Выбитая с кона кегля приносит игроку очко. Удачно запущенный и направленный кубарь может умелому игроку принести за один ход много очков. Если выбиты с кона кегли, поставленные гнездами, то это приносит игроку 3 очка и дополнительный призовой ход.

Простейшие кубари вытесывали топором и ножом, а позднее на токарном станке, из деревянного цилиндра диаметром от 4 до 8,5 см и высотой от 5 до 1 см путем стесывания (стачивания) его нижнего конца до формы конуса.

Иногда кубарям придавалась более затейливая форма: с перехватом примерно по середине его высоты или вырезался желобок (кубарь в этом случае назывался «точка»). Много интересных видов кубарей известно на Кавказе, иногда там в качестве кубаря используют грецкий орех.

Обязательной принадлежностью игр с кубарем является кнутик (веревочка на короткой палке) или просто веревочка длиной 50-80 см, с помощью которых кубарь раскручивается до быстрого и устойчивого вращения.

Кубарь запускается по-разному. Иногда его раскручивают между ладонями, а чаще накручивают на кубарь веревочку и с силой дергают за ее конец. Это придает кубарю вращательное движение, которое затем можно поддерживать, подхлестывая кубарь кнутиком или веревочкой.

Кубарь при этом не падает, а только слегка подпрыгивает «как живой» и начинает вращаться еще быстрее, продвигаясь постепенно в определенном направлении. Умелые игроки соревнуются, гоняя кубарь по условленному направлению, часто извилистому, лавируя между различными преградами (камни, палки, канавки и т. д.) или преодолевая препятствие (небольшие бугорки, лужи, кучки песка, снега и т. п.).



На рисунке представлены приспособления для запуска и управления кубарем.

Начинающие игроки довольствуются простым состязанием в том, у кого кубарь дольше прокрутится без подхлестывания кнутиком или при определенном минимуме подхлестываний. Когда этим овладеют в совершенстве, начинают устраивать поединки между кубарями, заставляя их сталкиваться, пока один не повалится на бок.

Можно попытаться гонять одним кнутиком сразу несколько кубарей или заставить кубарь делать в воздухе сальто и т.д.

Количество всевозможных игр и забав с кубарем почти безгранично. Когда, например, научили гонять кубари группу современных городских школьников, они вскоре начали устраивать игры, напоминающие хоккей, где шайбой служил вращающийся кубарь, клюшками - кнутики, а целью было загнать кубарь в ворота соперника.

Кое-где в деревне кубарь гоняют точно так, как и сотни лет назад.

Способы игры в волчки:

Первый: играющие одновременно запускают все волчки. Чей волчок вращается дольше всех, тот и выигрывает.

Второй: на столе расставляют любые имеющиеся предметы: шарики, чурочки, кубики и т.д. Волчки запускают по очереди. Чей волчок собьет наибольшее число предметов, тот и выигрывает.

Третий: волчки запускают по очереди в воротца или между предметами, расставленными на столе. Выигрывает тот, чей волчок их не заденет.

Четвертый: из цветной бумаги вырезают круги или квадраты – игровое поле. Играющие одновременно пускают волчки каждый на своем игровом поле. Чей волчок не сойдет с игрового поля, тот выигрывает.

ГАТСПИН



«Гатспин» – это не что иное, как современный вариант игры «Кубарь», поскольку в игре используется та же игровая механика. Только в отличие от классического «Кубаря», в игре «Гатспин» не используется кнутик-плетка для того, чтобы поддерживать вращение кубаря.



Игровое поле представляет собой короб квадратной, шестиугольной, восьмиугольной и даже круглой формы. На бортиках короба по его периметру просверлены отверстия. Сверху над отверстием на бортах короба вырезаны пазы для удобства установки и запуска кубарей.

Для игры используются деревянные кубари-волчки, которые по форме напоминают гриб на ножке. Сверху кубари окрашивают в разные цвета, а на ножку наматывают бечёвку, один конец которой привязан к ручке в форме палочки.

Длина бечевки около 50 см. Кубари-волчки устанавливают внутрь короба напротив отверстий, в которые продевают ручку с бечёвкой.



Игроки встают вокруг игрового поля, каждый берет свой волчок и ставит его вертикально, придерживая сверху одной рукой. Второй рукой берут за ручку и на счет «Три» одновременно дергают за бечёвку, которая раскручивает волчок.



Волчки начинают вращаться и двигаться по игровому полю. Постепенно их скорость вращения снижается, и они начинают падать. Побеждает тот игрок, чей волчок упадет последним. Максимальное количество игроков в игре «Гатспин» зависит от количества кубарей. Если игроков меньше, то свободные кубари просто не принимают участие в игре.

ГОЛЛАНДСКИЙ ВОЛЧОК



Игру «Голландский волчок» (Toupe Hollandaise) можно считать родственником игры «Кубарь», поскольку в ней тоже используется вращающийся кубарь-волчок.

По одной из версий она родом из Франции XVI—XVII вв. Король Генрих IV имел страсть к азартным играм и был горячим поклонником этой игры.

По другой - игра была изобретена моряками Голландской Ост-Индской компании (1602-1798). Компания осуществляла крупные морские торговые операции со странами Востока, колониями в Азии и метрополией. Вот чтобы занять себя во время очень долгого пути (около 20 месяцев), моряки и изобрели эту игру.

Итак, что представляет собой «Голландский волчок»:

Прямоугольный деревянный стол, напоминающий бильярдный, размером 55х70 см. По бокам стола, ограждая игровое поле, сделаны перила с балясинами.

На игровой площадке в специальных местах, обозначенных точками, размещаются деревянные кегли, а волчок устанавливается на стартовую базу. В центре установлены две арки, к которым крепятся колокольчики.



С помощью пусковой установки волчок приводится во вращательное движение и начинает двигаться по игровому полю, сбивая кегли и, если повезет, даже звонит в колокольчик. Все эти действия волчка приносят определенные очки. Чем больше кеглей сбито, тем лучше.

Если брать за основу версию происхождения игры со времен Голландской Ост-Индской компании, символизм происходящего на игровом поле возводит нас к Восьмидесятилетней войне - борьбе семнадцати провинций Нидерландов за независимость от испанского владычества. Расположение кеглей на столе неслучайно: в центре поля король, с ним два копейщика и еще девять фигурок-кеглей в других частях поля. Волчок же олицетворяет голландцев, побеждающих испанцев.



Причем в игровых наборах встречаются фигурки-кегли разного цвета. Возможно, цвет сбитой фигурки влияет на количество набранных в игре очков.



Игра достигла пика популярности в XIX-XX вв. В 1877 году она уже повсюду продавалась в магазинах. Ну а сегодня ее можно найти разве что в музеях или у коллекционеров старины.

В наши дни встречаются современные варианты этой игры под названиями: «Королевская игра», «Озорной волчок», «Настольные кегли с волчком», «Боулинг с волчком» и др.



Они отличаются формой игрового поля, количеством и местом установки фигурок-кеглей, но основной принцип остается неизменным – запускать волчок и сбивать фигурки-кегли на игровом поле.



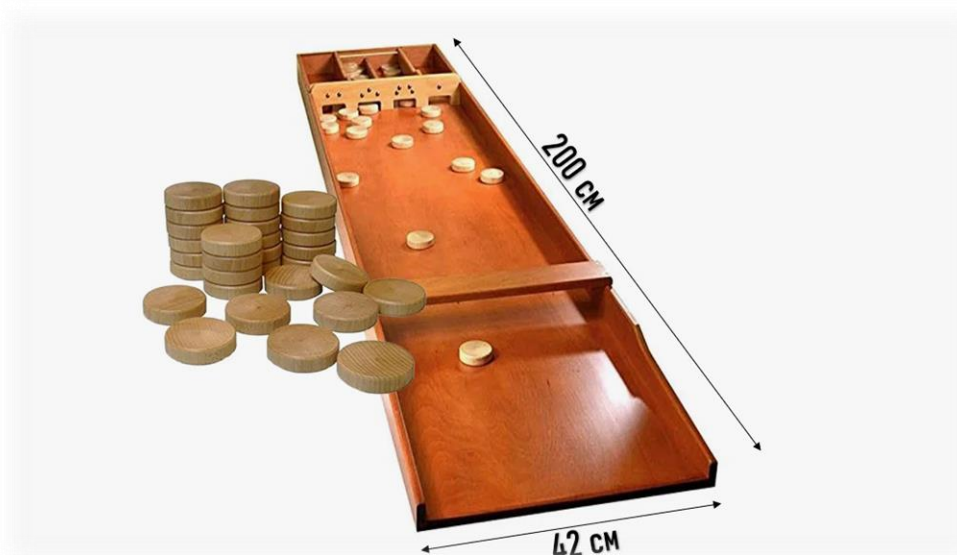
В этих играх побеждает тот игрок, который сбил больше фигур, чем соперники.



ЖУЛЬБАК



«Жульбак» (нидерл. Sjoelbak) — спортивная настольная деревянная игра, суть которой заключается в закатывании деревянных шайб (фишек) в специальные лузы на доске. Популярна в Голландии и Бельгии, встречается в Англии и Америке. В Германии известна под названием «Джакколо» (Jakkolo).



Игровое поле представляет с собой деревянный щит длиной 2 метра с бортиками по трём сторонам. Ширина игрового поля 42 см. На дальней стороне игрового поля установлены 4 лузы. Все лузы пронумерованы слева направо: 2, 3, 4 и 1. Это количество очков, которое получает игрок, когда его шайба залетит в лузу. На расстоянии 45 см от ближней стороны устанавливается планка, которая является ограничителем, чтобы рука не вытягивалась за эту планку при запуске шайбы. Шайбы имеют диаметр 5 см.

«Жульбак» — соревновательная игра. По правилам у каждого участника есть возможность забить 30 деревянных шайб в 4 лузы на доске и набрать максимальное количество очков.



Перед началом игры участники договариваются о количестве партий и правилах игры. Если играют по международным правилам, то ход игры строго регламентирован.

Всего дается 3 попытки. После каждой попытки забитые шайбы ставятся в стопку друг на друга в конце луз, чтобы они не мешали играть, а не забитые возвращаются в исходное положение, и участник пробует забить их снова.

После того, как игроки завершат все свои попытки забить шайбы, производится подсчет очков.

Каждая луза обладает ценностью (слева направо): за попадание шайбы в первую лузу начисляется 2 очка, во вторую – 3 очка, в третью - 4 очка, в четвёртую – 1 очко. Если в ходе попытки игрок смог забить по шайбе в каждую лузу, то очки за каждый такой комплект удваиваются.

Пример подсчета очков при условии, что в каждой лузе есть по 1 шайбе: $(2+3+4+1) \times 2 = 20$ очков. Соответственно, если игроку удалось забить в каждую лузу по 3 шайбы, ему начисляется $3 \times 20 = 60$ очков. Максимальное количество очков составляет 148.

Такое количество можно набрать, если игрок забьет 7 шайб во вторую лузу, 9 шайб в третью лузу, 7 шайб в четвертую лузу и 7 шайб в первую лузу: $(7 \times 20 + 2 \times 4 = 148)$. Но и это не предел.

Если забить все биты с первой или второй попытки, то игрок получает дополнительный бонус:

- если все биты забиты с первой попытки, игрок получает для броска две дополнительные шайбы.
- если все биты забиты со второй попытки, игрок получает для броска одну дополнительную шайбу.

Тогда возможное мах количество очков увеличивается до 152 или 156: $(7 \times 20 + 4 \times 4 = 156)$.



Шайбы, которые игрок не смог загнать в лузу, очков не приносят. Шайба должна полностью пересечь планку-порог лузы, чтобы было засчитано очко. Шайба, которая отскочила и не попала в лузу, в ходе текущей попытки не используется, а оставляется для следующей попытки (второй, или третьей). Такие шайбы остаются лежать на игровом поле до окончания текущей попытки, кроме случаев, когда шайба вылетает за пределы игрового поля или отлетает обратно к игроку. Такие шайбы можно сразу отложить в сторону или на планку игровой доски для следующей попытки.



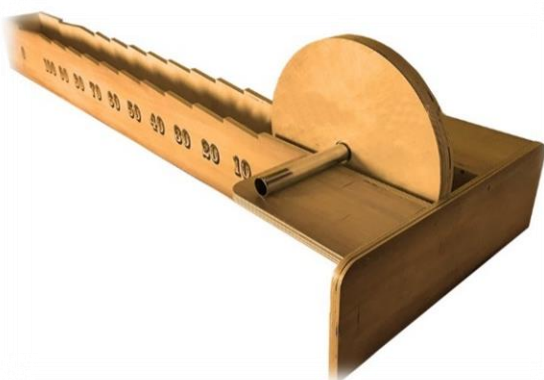
По игре «Жульбак» проводят различные турниры и соревнования, активно используют при проведении спортивных мероприятий для людей с ограниченными возможностями здоровья.

КОЛЕСО ДА ВИНЧИ



«Колесо да Винчи» или «Ярмарочное колесо» — это увлекательная игра, вдохновленная изобретениями и творчеством великого итальянского изобретателя, художника и учёного эпохи Возрождения Леонардо да Винчи. Он много работал над усовершенствованием различных видов механизмов, способных передавать движение и усилие.

Игра «Колесо да Винчи» основана на механике движения диска, в ней важна координация силы и ловкости. Изначально в игре в качестве диска использовался тяжелый каменный мельничный круг. Его было довольно трудно раскрутить, поэтому со временем был заменён на деревянный.



В игровой комплект входят: игровое поле (лоток) длиной 150-180 см с зубцами, которые разделяют лоток на сектора. Эти сектора пронумерованы в следующем порядке 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 0. Встречается и другая нумерация.



Цель игры — раскрутить колесо по игровому лотку и заработать максимальные баллы.

В игру могут играть несколько человек, соревнуясь друг против друга.

При помощи ручек игрок раскручивает диск на стартовой площадке и пускает его по игровому полю, чтобы он остановился в секторе не далее 100 баллов, иначе попадёт в нулевую зону.

Сектор, где остановился диск, приносит игроку соответствующее количество очков. Побеждает игрок, который набрал больше очков, чем соперники.

Игру можно использовать и как аттракцион для розыгрыша призов на мероприятии. Для этого сам игрок или ведущий запускают колесо по лотку, на каждом секторе которого прописаны баллы или подарки. Вид приза зависит от того, в каком секторе остановится диск.

ДИАБОЛО



«Диаболо» – атрибут старинной игры, представляющий собой сдвоенные шарики или катушку из сдвоенных пустотелых конусов, напоминающую форму песочных часов. На середину катушки, где остриями соединяются два конуса, петлёй набрасывается верёвка, привязанная концами к двум палочкам, которые находятся в руках играющего.

Идея игры, скорее всего, первоначально возникла в Китае примерно в XII веке. Сейчас её изначальный вариант именуется «китайским йо-йо», где верхняя часть игрушки, состоящая из двух полых цилиндров, выполненных из металла или из дерева, была соединена со стержнем, часто большого размера. Игрушка при вращении издавала громкий звук и использовалась разносчиками, чтобы привлечь клиентов.

Из Китая она была завезена миссионерами в Европу в XVIII веке.

Но наибольшего распространения игрушка достигла во Франции в 1812 году, где её верхнюю часть называли «le diable». Сохранились старые рисунки, иллюстрирующие примеры популярности и повального увлечения ей во Франции в то время. «Диаболо» тех дней напоминало шаровидную деревянную гантель с узкой центральной частью, и звонкий звук, издаваемый ей при вращении, был её характерной особенностью.

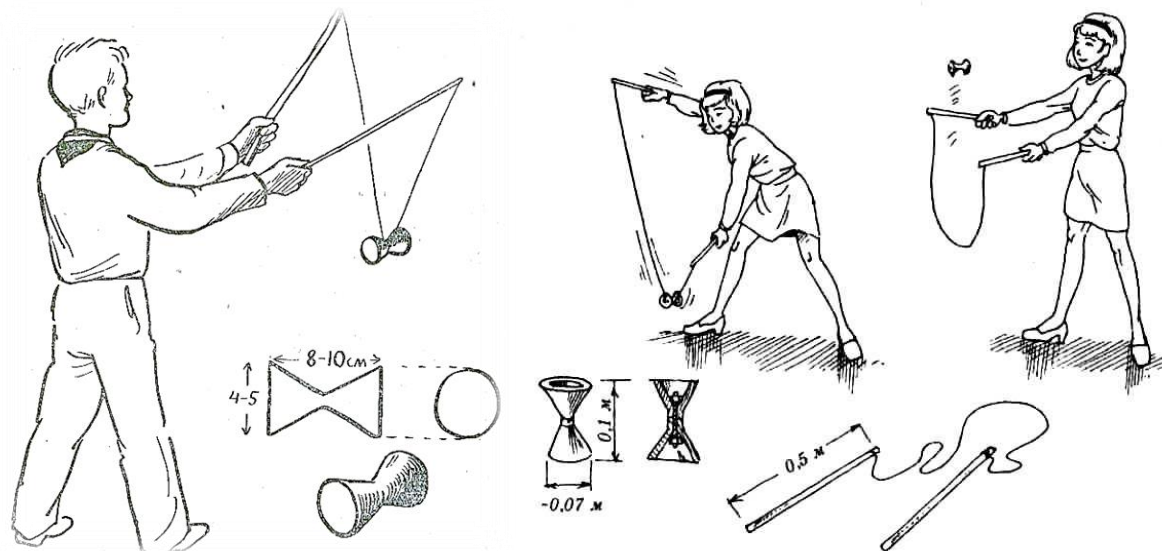
В течение XIX столетия в разное время предпринимались попытки возродить популярность этой вертящейся на верёвке игрушки, но только в 1906 году случился второй пик её популярности. Французский инженер Гюстав Филиппар, обнаружив старые образцы игрушки, экспериментировал в течение некоторого времени с новыми формами её верхней части. Он создал форму двойного конуса и добавил миниатюрную велосипедную резиновую шину вокруг оправ двух концов двойного конуса, а также несколько других улучшений. И назвал эту игрушку «диаболо». При этом данное слово происходит от греческого διαβάλλω - *diabállō*, что примерно переводится как «бросаю через».

Игра в diabolo, включавшая вращение, броски и ловлю двойного конуса, быстро распространилась в различных направлениях и вариантах: и как соревнование в мастерстве выполнения тех или иных трюков с ней, и как «диаболо-теннис», и как многие другие виды спортивного времяпрепровождения.

Из Парижа и главных французских морских курортов, где она стала популярной в 1906 году, мода на diabolo распространилась так, что во Франции и в Англии она стала супермодным «хитом» и среди детей, и среди взрослых.



Описание и правила игры



Играющий держит в руках две палочки длиной 50-70 см. Палочки соединены верёвкой, длина которой от 1 до 2 метров. На этот шнурок кладут катушку в виде двойного конуса и, перекатывая ее по верёвке, придают ей вращательное движение, после чего палочки резким рывком раздвигают в стороны — и катушка взлетает вверх. Задача играющего: поймать вращающуюся катушку, посадить её на верёвку и снова подбросить вверх.



Опытные игроки в диаболо ухитрялись не только ловить катушку на верёвку, но и перебрасывать ее на верёвки друг другу, меняться вращающимися катушками, придавать их полету самое неожиданное направление.

Современные диаболо по-прежнему иногда изготавливаются из металла, но чаще из пластика или резины.

Самостоятельно изготовить диаболо совсем несложно, только нужно следить за тем, чтобы конусы были одного веса. А свои правила игры в диаболо придумать еще легче.

Если в вашей компании окажется два-три комплекта для игры в диаболо, можно будет провести состязание, командную игру, состоящую в перебрасывании катушек друг другу через линию, разделяющую площадку пополам.



Часто в цирковых представлениях и в различных шоу можно видеть номера с диаболо, где артисты демонстрируют различные трюки. Смотрится это всегда очень эффектно. В цирке даже есть такой жанр как жонглирование диаболо.

СКАЧКИ

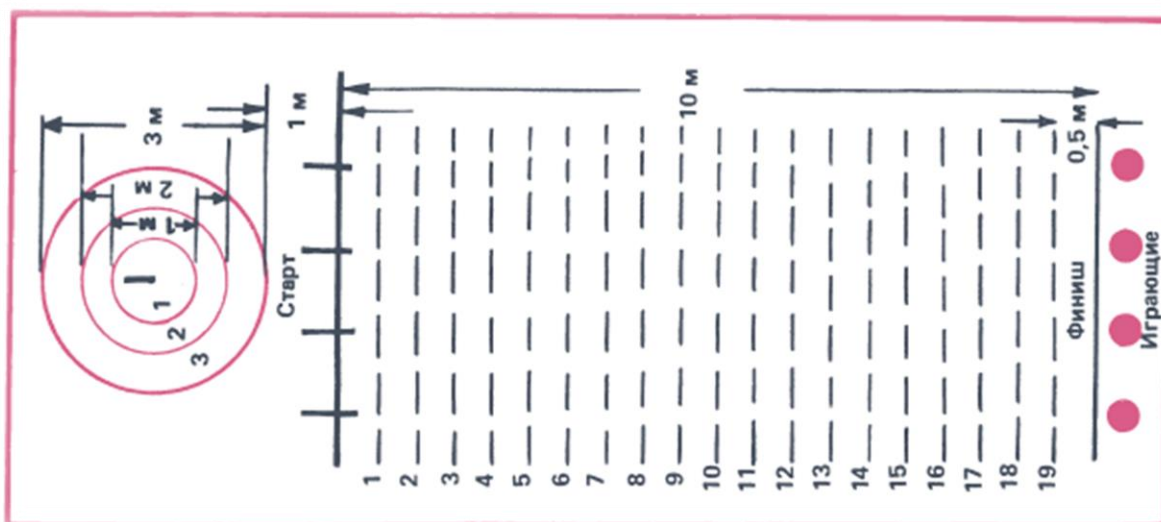


Игра «Скачки» появилась в коллекции социального проекта «Скобариада: от досуга к развитию» из книги «Игры народов СССР» 1985 года. В книге содержится описание свыше 400 народных подвижных игр всех союзных и автономных республик Советского Союза. Более 50 специалистов участвовали в отборе народных игр. Составители книги: Л.В. Былеева и М.В. Григорьев. Книга предназначена для педагогов, воспитателей, общественников, родителей, а также для самостоятельного проведения игр детьми и молодёжью.

При первом знакомстве с книгой отметили одну башкирскую игру под названием «Скачки». Игра рассчитана на 3-10 чел. и отлично подходит для игры во дворе или в детском лагере.

Инвентарь и правила этой игры довольно простые.

В оригинальном варианте правил для игры используются прутья или колышки высотой 20 см по количеству участников и один колышек высотой 40 см, который является мишенью, а также плоский деревянный диск в форме шайбы диаметром 6-7 см.



Для игры подойдет любая площадка на песке или грунте, куда можно воткнуть колышки.

Важным элементом является разметка игрового поля, которая начинается от колышка-мишени. Вокруг него нужно начертить 3 окружности, диаметром 1, 2 и 3 метра.

Затем на расстоянии 1 метра от края самой большой окружности проводится стартовая линия, куда выставляются прутья-лошадки в начале игры.

От стартовой линии с интервалом 50 см проводится ещё 20 линий. Последняя 20-я линия является финишной. За этой линией располагаются участники во время игры. Таким образом расстояние от линии финиша до колышка-мишени составляет 12,5 метров.



Принцип игры довольно прост. Участники по очереди бросают деревянный диск, стараясь попасть как можно ближе к колышку-мишени. Здесь можно провести аналогию с игрой «Петанк», где нужно бросать шары как можно ближе к маленькому шару-мишени под названием «кошонет».

В зависимости от того, где окажется шайба после броска, игрок получает очки, по количеству которых перемещает свой прутик от линии старта к линии финиша.

За попадание в центральный круг диаметром 1 метр игрок получает 3 очка и сразу переставляет свой прутик, символизирующий скакуна, на 3 линии. За попадание в круг диаметром 2 метра даётся 2 очка, а попадание диска в круг диаметром 3 метра приносит 1 очко. Промах очков не приносит.



После броска игрок бежит за своим диском, переставляет скакуна на соответствующую линию и передаёт диск следующему игроку. И так далее.

Во время игры должна соблюдаться установленная очередность, игрокам запрещается заступать за финишную черту и бросать два раза подряд.

Победителем игры считается тот игрок, чей прутик-конь первым пересечет финишную черту.

Это были оригинальные правила игры из сборника «Игры народов СССР». Но эти правила не идеальны, тем более что прошло уже 40 лет.

Поэтому, после того, как мы протестировали данную игру, предлагаем свой вариант правил, имеющих следующие отличия:

1. Вместо прутиков предлагаем использовать деревянные колышки с фигурками лошадей. Фигурки мы сделали на подставках, чтобы можно было играть не только на песке или грунте, но ещё в помещениях и на спортивных площадках.



Все фигурки промаркировали разноцветной изолентой или акриловыми красками, чтобы игрокам проще было отличать их друг от друга. Получился довольно привлекательный игровой комплект.



2. Для разметки игрового поля предлагаем использовать колышки, если игра проводится на песке, грунте или на траве, и малярный скотч, мел или конусы, если играть в помещении или на жестком покрытии.

3. Расстояние 12,5 метров от центра мишени до линии броска нам показалось слишком большим. С такого расстояния игрокам, особенно младшего возраста, очень сложно попадать в мишень. Поэтому мы уменьшили количество линий и расстояние между ними, и сделали разметку маршрута движения так, чтобы колышки с фигурками лошадей перемещались, как на ипподроме. При этом расстояние до центра мишени сокращается, а маршрут становится практически бесконечным. Колышки, конусы или скотч, обозначающие линии, располагаются по центру. Тогда фигурки начинают движение с одной стороны и, дойдя до финишной черты, поворачивают обратно и продвигаются к стартовой линии уже с другой стороны разметки.

Дойдя до стартовой линии, фигурки могут снова повернуть в сторону финиша. Таким образом можно увеличивать или сокращать дистанцию и, соответственно, регулировать продолжительность игры.

4. Деревянный диск диаметром 6-7 см, который бросают участники, имеет довольно легкий вес и не всегда может долететь до мишени.

Поэтому при игре на улице мы стали использовать вместо деревянного диска настоящую металлическую подкову. Участники отмечают, что с таким аксессуаром играть стало ещё интереснее.





5. Поскольку не всегда удобно делать мишень в форме окружностей (попробуйте ровно начертить на песке окружность диаметром 3 метра, этой линии просто не будет видно), предлагаем делать 3 прямоугольных сектора шириной 3 м и длиной от 0,5 м до 1 м. Это существенно упростит процесс разметки, и если в ходе игры какие-то линии сотрутся, то их можно будет легко восстановить. Тогда за попадание в дальний сектор, где установлен колышек-мишень, игрок получает 3 балла, за попадание в средний сектор – 2 балла, за попадание в ближний к стартовой линии сектор – 1 балл.



6. Правило равных возможностей. Если игрок, который стоит первым в очереди на бросок, первым достигает финиша, то другие участники игры имеют возможность завершить свои попытки. И победитель определяется после того, как все участники игры сделают бросок и переместят свои фигуры.



Если в результате окажется, что несколько игроков одновременно достигают финишной черты, то они определяют победителя между собой, бросая диск ещё раз, пока не выявят победителя.

В данной брошюре представлено описание 26 игр из сотен тысяч существующих игр и их вариантов. Но даже это количество позволит существенно разнообразить, сделать интересным и полезным семейный отдых или досуг любой компании. Играйте в народные игры и будьте здоровы!

[illegible]



Информация о социальном проекте: www.vk.com/skobariada



Информация о народных играх на сайте: www.games60.ru



Брошюра «Сборник народных игр» выпущена ПРМОД «Союз студенческих отрядов» в рамках социального проекта «Скобариада: от досуга к развитию», который реализуется при поддержке Фонда президентских грантов

Брошюра «Сборник народных игр». Издание третье, ноябрь 2024 г.

Тираж: 500 экз.