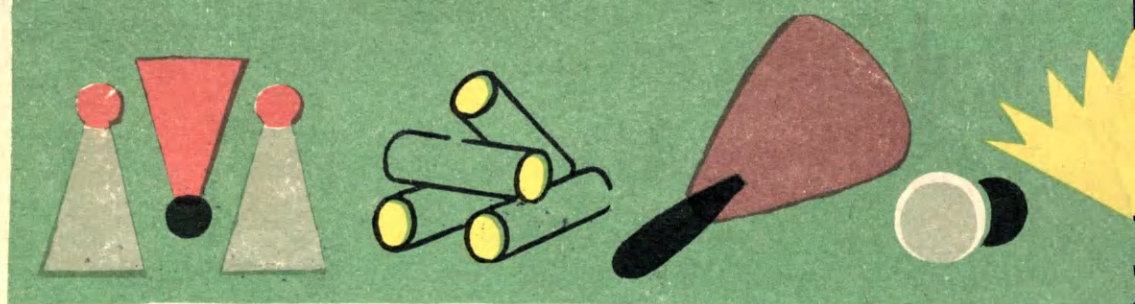
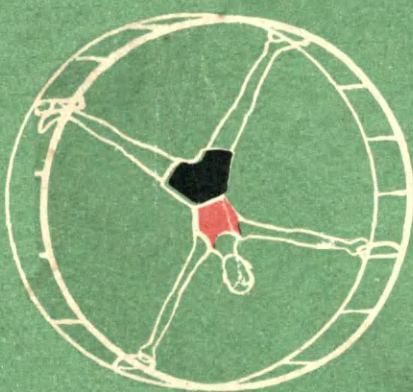


С. ГИЯЗЕР



ЕЛУ—  
ВРЕМЯ,

ПОТЕХЕ—  
ЧАС



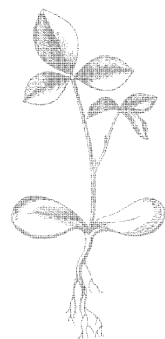
Молодая  
гвардия



С. ГЛАЗЕР

**Делу —  
ВРЕМЯ,  
ПОТЕХЕ —  
ЧАС!**

*Издательство ЦК ВЛКСМ*  
**«МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ»**  
**1962**



В беседе с известной немецкой революционеркой Кларой Цеткин Владимир Ильич Ленин говорил: «Коммунизм должен нести с собой не аскетизм, а жизнерадостность и бодрость... Молодежи особенно нужны жизнерадостность и бодрость. Здоровый спорт — гимнастика, плавание, экскурсии, физические упражнения всякого рода...»

В книге, которую мы вам предлагаем, мы постарались собрать самые разнообразные, увлекательные для молодежи игры разных народов.

Основное здесь — игры спортивные и подвижные: городки, лапта, крокет, гандбол — ручной мяч, башкирская игра «Яйцо в ложке», грузинская — лело, лякро́с — интересная игра, придуманная американскими индейцами.

Но вы найдете в этой книге и другие игры, забавы, аттракционы, которые помогут вам весело и не без пользы провести минуты и часы отдыха и днем на полевом стане, и вечером в клубе, и на большой перемене в школе, и на заводском дворе, и во дворе вашего дома.

Напишите, понравилась ли вам эта книга.

Наш адрес: Москва, Сущевская, 21. Издательство ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия».



# Спортивные ИГРЫ

Кто из наших юношей и девушек не занимается спортом? Очень большим успехом пользуются повсюду спортивные игры.

Неизменное внимание тысяч и миллионов болельщиков привлекают такие классические игры, как футбол, баскетбол, волейбол, хоккей.

Но наряду с общеизвестными спортивными играми существуют другие, они только начинают завоевывать признание молодежи. О них-то мы и расскажем здесь. Это хоккей на траве, бадминтон, регби, кёрлинг.

Спортивные игры укрепляют дружбу в коллективе, развивают человека физически, помогают сохранить молодость и здоровье.

Физическая культура и спорт прочно войдут в быт всех советских людей. Так сказано в Программе КПСС, принятой XXII съездом нашей партии.

Первый секретарь ЦК ВЛКСМ товарищ С. П. Павлов в докладе на XIV съезде ВЛКСМ, обращаясь к молодежи, сказал: «Строитель коммунизма, человек нового общества предстает перед нами красивым не только душой, но и телом. Привлечение каждого молодого человека к занятиям физкультурой и спортом, внедрение физической культуры в повседневный быт молодежи является одной из важных задач комсомола».

## ГОРОДКИ

В нашей стране эта игра была распространена повсеместно, но только под разными названиями: чушки, рюхи, чурки, крагли и т. п.

Большим любителем игры в городки был великий полководец Александр Васильевич Суворов. «Игра в городки развивает глазомер, быстроту, натиск. Битою мечусь — это глазомер, битую бью — это быстрота, битую выбиваю — это натиск», — говорил он.

Любил эту игру Владимир Ильич Ленин. Вот что писал об этом шофер В. И. Ленина С. Гиль: «Помню, в Горках часто играли в городки. Владимир Ильич любил эту бесхитростную и веселую игру и всегда охотно присоединялся к играющим. Играл он с оживлением. Неумело играющих он добродушно распекал:

— Какие же вы игроки! Я вот только что начал играть и всех обыгрываю! Не стыдно?

Рабочим, плохо играющим в городки, он выговаривал:

— Какие же вы пролетарии! Разве пролетарии так бьют?

За этим следовали меткий удар Владимира Ильича и его слова:

— Вот как бейте!

Владимир Ильич был искренне рад своим успехам и весело смеялся, когда удар бывал особенно удачным».

Спортивная игра в городки проводится на специально подготовленной площадке. Размер ее обычно 30×15 метров. Размечается она, как показано на рис. 2. Фигуры из городков устанавливаются на квадратах размером 2×2 метра. Квадраты бывают земляные, но обычно их делают из асфальта, цемента и даже дерева. Разметка конов и полуконов, куда выходят игроки после того, как вышибли хотя бы один городок, также показана на рисунке.

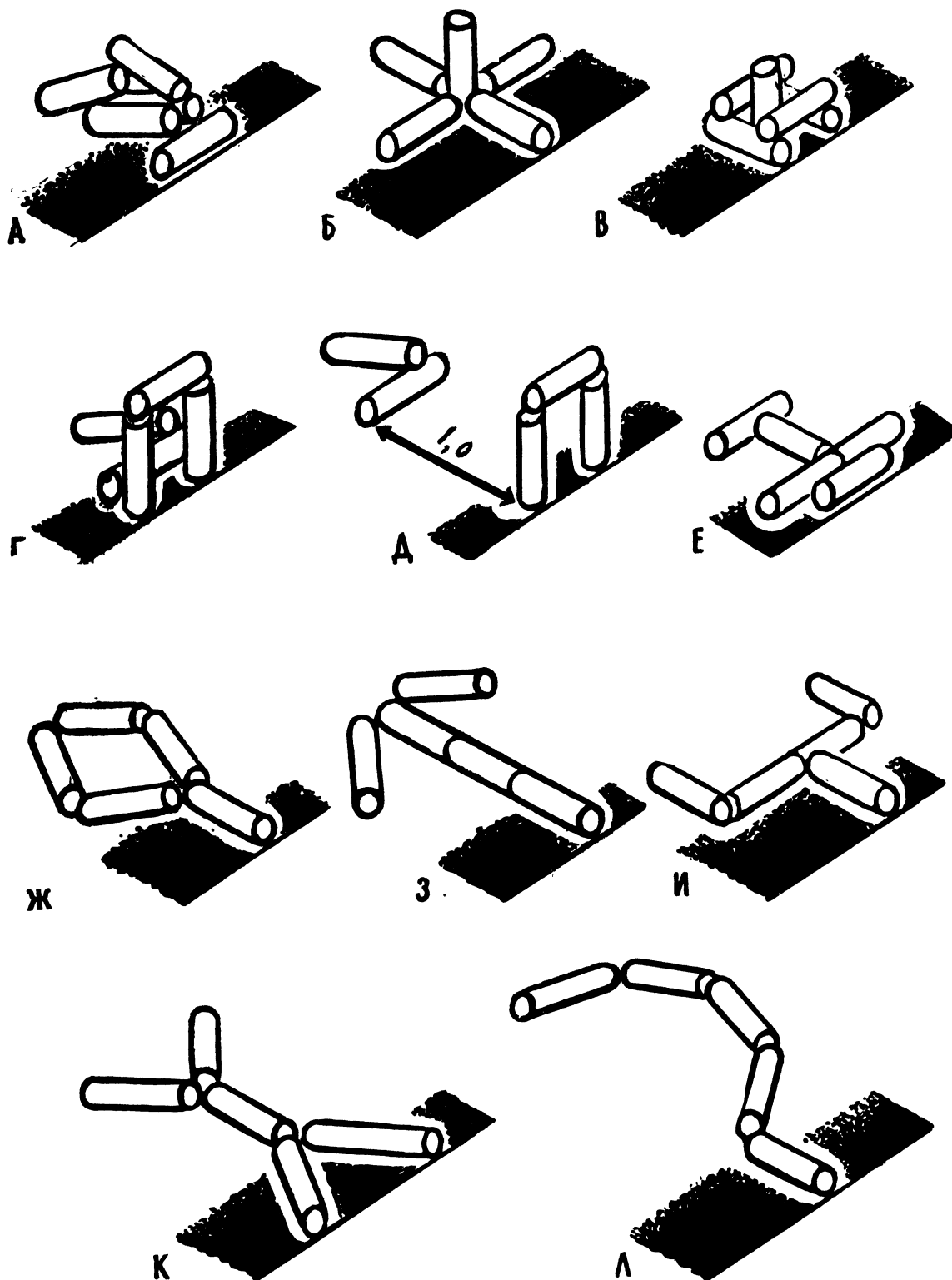


Рис. 1. ФИГУРЫ ДЛЯ ИГРЫ В ГОРОДКИ:

А) пушка, Б) звезда, В) колодец, Г) пулеметное гнездо, Д) тир, Е) самолет, Ж) ракетка, З) стрела, И) вилка, К) рак, Л) серп.



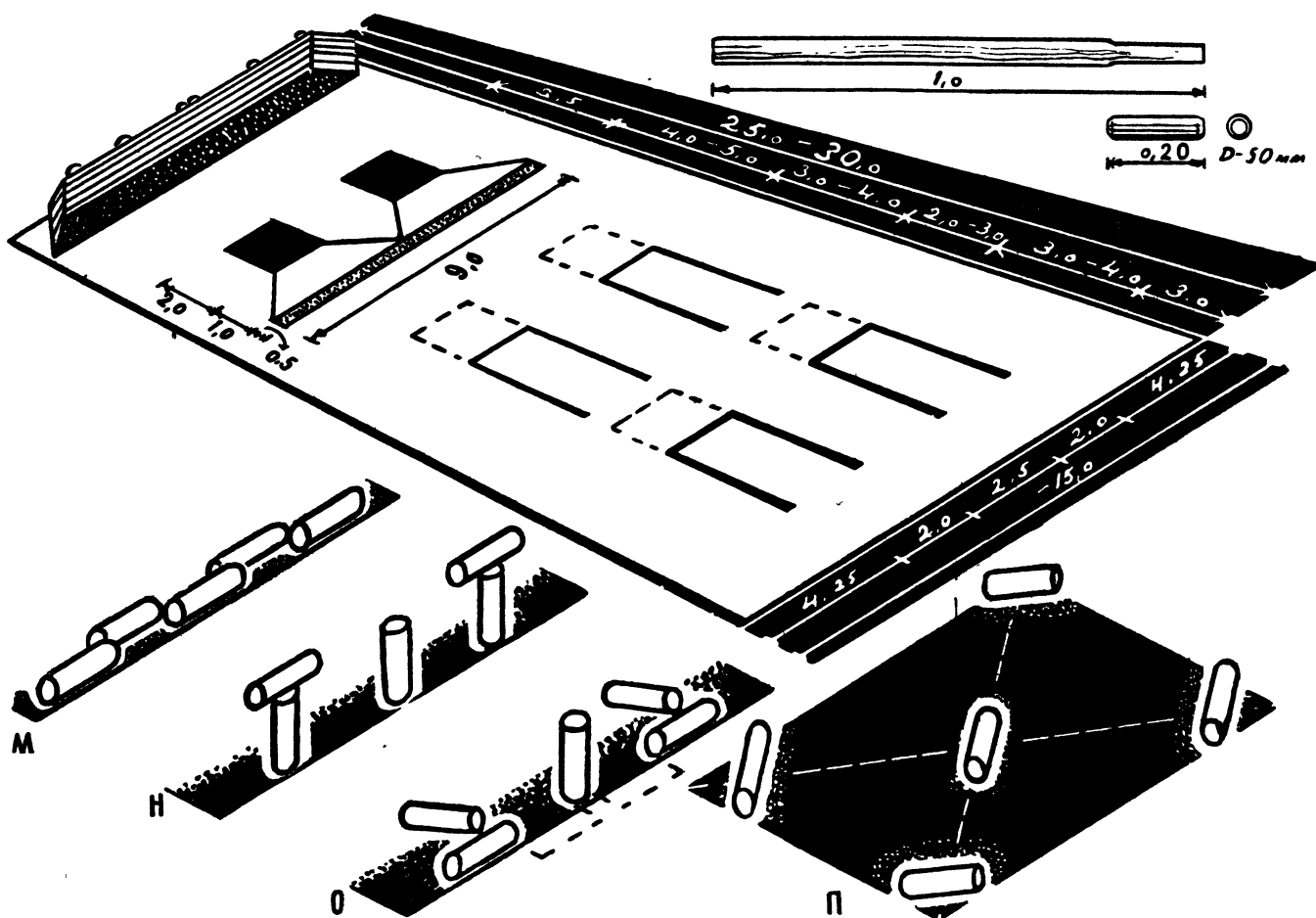


Рис. 2. ПЛОЩАДКА, ИНВЕНТАРЬ И ФИГУРЫ ДЛЯ ИГРЫ В ГОРОДКИ:  
М) коленчатый вал, Н) часовые, О) артиллерия, П) письмо,

Комбинации из городков (чурок) носят следующие названия: пушка, звезда, колодец, артиллерия, пулеметное гнездо, часовые, тир, вилка, стрела, коленчатый вал, ракетка, рак, серп, самолет, закрытое письмо.

Игра заключается в том, чтобы возможно меньшим числом ударов выбить как можно больше фигур. Успехи в игре определяются степенью спортивной подготовки игроков.

По игре в городки устраиваются чемпионаты, розыгрыши специальных призов, а лучшие могут завоевать право отличиться на первенствах республики или Советского Союза.

## ЛАПТА

«Эта народная игра — одна из самых интересных и полезных игр. В лапте нужны: находчивость, глубокое дыхание, верность своей

партии, внимательность, изворотливость, быстрый бег, меткий глаз и вечная уверенность в том, что тебя не победят.

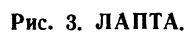
Трусам и лентяям в этой игре нет места» (А. Куприн).

Игра в лапту имеет очень много разновидностей и у многих народов проводится по-своему. В Америке она известна под названием бейсбол, в Англии — крикет, в Румынии — ойна, в Чехословакии — паляна.

Впервые русская лапта как спортивная игра нашла свое признание в 1958 году.

Чем же отличается спортивная лапта от обычной, в какую привыкли играть наши юноши и девушки?

Прежде всего это четкость правил и определенные возрастные ограничения. Дети могут принять участие в игре с 13—14 лет, юноши и девушки — с 15—16 и 17—18 лет. Взрослыми считаются спортсмены от 19 лет и старше. На



6

грудь и на спине каждого игрока в лапту четко виден номер. В каждой команде от 5 до 15 человек. Игра проводится на поле, длина которого 60—80 метров, а ширина — 20—35. Размещение игроков на поле и общий вид площадки для игры в спортивную лапту показаны на рис. 3.

Соревнования по лапте проводятся под наблюдением судьи и специального секретаря. Судья наблюдает за игрой в поле, за правильностью перебежек, подает команды, а секретарь ведет строгий учет сделанных перебежек, подсчитывает очки, считает партии и по окончании игры должен заполнить протокол, который подписывают капитаны команд и главный судья.

Кроме того, в спортивной лапте ограничено число партий. Каждая команда должна быть пять раз «бьющей» и пять раз «водящей». Таким образом, всего в игре 10 партий.

Бьющей команде засчитывается одно очко, если после удара лаптой по мячу игроку удастся добежать до «дома» на противоположной стороне поля и вернуться назад, прежде чем его успеют осалить. Таким образом, цель игры — это перебежка. Каждая команда имеет право оставаться бьющей до получения трех штрафных очков. Штрафные очки записываются, если мяч пойман с лету, а также если игрок бьющей команды будет осален при перебежке.

Инвентарь для игры несложный. Лапта — длинная палка, до 1,2 метра (а для детей — до 80 сантиметров). Но палка может быть и в виде лопатки, потому что лапта в действительности это «лопасть, плосковатая вещь, палка или веселко, коим бьют мяч», как определяет известный знаток русского языка В. Даль.

Мяч для игры резиновый, диаметром 6—7 сантиметров, весом 50—60 граммов. Его с успехом может заменить и теннисный мяч.

## КРОКЕТ

Вам, наверное, приходилось встречать название этой игры в произведениях художественной литературы. Об этой игре упоминается, например, в романе Л. Н. Толстого «Анна Каренина», в произведениях Чехова, Вересаева.

Л. Н. Толстой сам был большим любителем этой игры. В воспоминаниях современников писателя можно найти такие строчки: «В Ясной Поляне гениальный писатель во время игры в крокет веселил все общество своим

юмором и вносил жизнь в окружающих. Игра начиналась после обеда и оканчивалась при свечах. Если кому-либо из играющих удавалось сделать ловкий удар, Лев Николаевич поздравлял его с удачей. Дети добивались преимущества быть партнером Льва Николаевича».

Впервые игра получила распространение в Англии после 1860 года. Мода на эту игру была так сильна, что крокет называли «королем игр на воздухе». Подобные крокету игры были у нас в России еще в XVIII веке.

В крокет могут играть мужчины и женщины, взрослые и дети. Инвентарь для игры в крокет очень прост. Его можно купить в любом магазине спорттоваров. Можно сделать и самим. Это деревянные шары с красными и черными полосками, причем количество полосок отмечает очередной номер. По числу игроков полагаются и молотки — 8—10 штук и 10 проволочных дужек-ворот. Площадка для игры небольшая — 8×4 метра или 11×5. Располагаются ворота на площадке по схеме, показанной на рис. 4. Правда, возможно и другое расположение ворот, но мы показываем вам наиболее распространенное.

В этой игре каждый может играть за себя, но обычно играют командами «красные» против «черных». Ход начинают от колышка. Ударами молотка шар прогоняют через ворота (дужки). Каждые пройденные ворота дают право на один удар, двое ворот — на два удара. «Мышеловка» — скрещение двух дужек в центре поля — тоже дает право на два удара.

После прохождения третьей дужки шар приобретает право на «крокирование», то есть попадание своим шаром в шар противника. Право крокирования предоставляется также после прохождения «мышеловки».

После удачного крокирования игрок получает право на два удара: одним ударом он может «прогнать» шар противника на невыгодную для него позицию, а второй удар использовать для прохождения очередных ворот. С таким же успехом можно крокировать, помогая продвинуться шару товарища по команде.

Перед тем как крокировать, игрок обязан объявить, какой ход он наметил. Крокирование без объявления не дает права на дополнительный ход. Если при крокировании будет задет другой шар или будет промах, то игрок также теряет право на дополнительный ход.

В ходе игры много тонкостей. Если игрок проведет шар через все ворота, то, прежде чем он коснется шаром своего колышка, он может быть «разбойником», то есть расстраивать





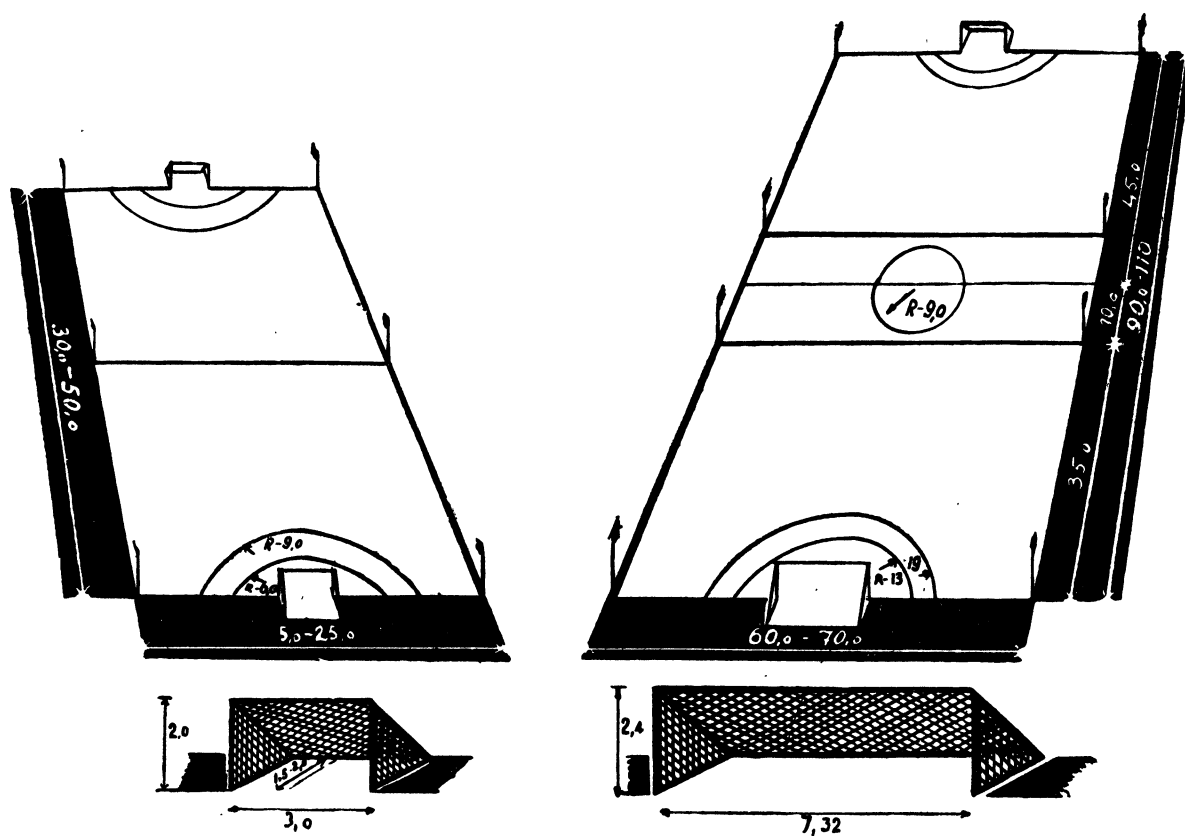


Рис. 5. РУЧНОЙ МЯЧ.

Размеры игровых полей и ворот в командах с составом 7:7 и 11:11 игроков.

110 метров и шириной 60—75. Делится поле на 3 части, и площадь ворот очерчивается полуокружностью радиусом в 13 метров. Для матчей на поле ставятся вдоль границ флаги. Размещаются игроки перед началом игры только на своей половине поля. Играют мячом окружностью 58—60 сантиметров, весом 425—475 граммов. Во время игры участники команды, владеющей мячом, применяют различные способы ведения, стремясь приблизиться к воротам противника и забросить в них мяч.

Во время игры запрещается задерживать мяч более 3 секунд, продвигаться с мячом в руках более трех шагов, хватать друг друга руками, толкать игроков, у которых нет мяча, и т. д. Продолжительность игры — две половины по 30 минут с перерывом в 10 минут. Кто забьет больше голов — тот и выиграл.

В 1957 году были введены новые правила игры в ручной мяч. Они значительно обогатили технику игры, игроки получили определенную расстановку на поле, и комбинации стали значительно богаче и увлекательнее.

Сейчас соревнования по ручному мячу проводятся не только на первенство нашей страны, но и на первенство Европы и мира.

## ЛЕЛО

Среди спортивных летних игр трудно найти более атлетическую и вместе с тем доступную, чем лело. Это грузинская национальная игра, которая насчитывает тысячелетнюю историю. В старинных хрониках Грузии указывалось, что поединки в этой игре проводились между огромными массами людей. Число участников в те времена не ограничивалось. В старину играли бородатые против безбородых, женатые против холостых, молодые против старых, селяне против горожан. Поле для игры тоже имело безграничные размеры. Ширина его доходила до 3 километров, а длина — почти до 10.

В таких условиях никаких единых правил создать было невозможно и смысл игры за-

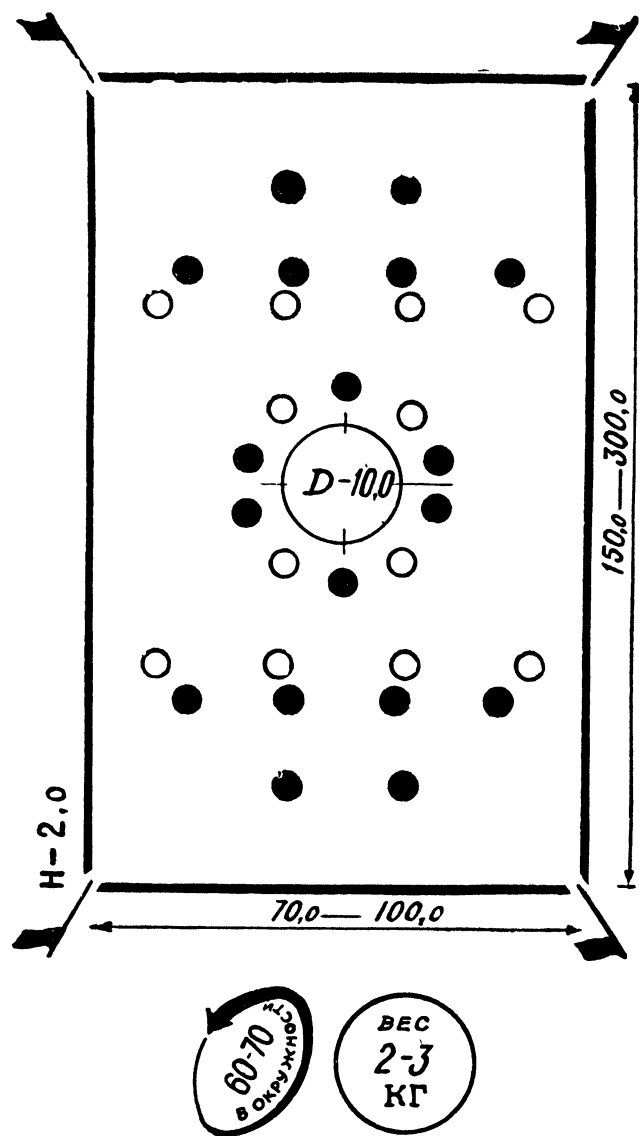


Рис. 6. ЛЕЛО.  
Размеры поля и размещение игроков.

ключался в том, чтобы участники смогли донести мяч до линии, которая по-грузински и называется «лело». Команда, сумевшая хоть раз довести мяч до границы, побеждала. В спорте же такие расплывчатые правила не могли существовать.

В 1927 году была сделана первая попытка регламентировать игру в лело. Правила не изменили цели игры — занесение мяча за лицевую линию поля. Но установили ширину поля 70—100 метров и длину — 150—300. Ограничили время игры (90 минут: по 45 ми-

нут в каждой половине). Число участников вначале оставалось довольно большим — 30 человек в каждой команде. Поле для игры разметили флагами, установили единую форму и оговорили величину мяча — 60—70 сантиметров в окружности. А так как мяч набит шерстью или волосом, то вес его колебался от 2 до 3 килограммов.

Правила запрещали захватывать игроков, не имеющих мяча, наносить удары и допускать какую-либо грубость по отношению друг к другу.

С каждым годом оттачивалась техника. Было установлено, что 30 игроков — много, и тогда сократили число соревнующихся до 15. Уменьшили и размеры поля.

Размещение игроков и размеры поля для современной игры в лело показаны на рис. 6.

Перед началом игры все участники располагаются на своих половинах круга, нарисованного в центре. Когда мяч вводится в игру, начинается борьба.

Мяч можно бросать, нести в руках и ударять ногами.

Игра в лело стала эмблемой грузинского национального спорта. Газета спортсменов Грузии носит теперь название «Лело». Сейчас каждый год проводится первенство республики по этой увлекательной игре.

## РЕГБИ

Одной из самых старинных спортивных игр с мячом считается регби. Иногда ее называют американским футболом, хотя на самом деле родилась игра в Англии в 1823 году и свое название получила от названия английского города Регби, где впервые начали ею заниматься.

Игра в регби отличается от обычного футбола, хотя по внешнему виду у них много общего. Что же отличает регби от футбола? Во-первых, мяч. Он не круглый, а овальный, вроде дыни. Игроки имеют право ударять по мячу ногами, но предпочитают нести его в руках или перебрасывать, как в гандболе, потому что удар по такому мячу ногой очень рискован. Овальный мяч крайне непослушен, и предугадать его движения просто невозможно.

И еще одна интересная особенность. По правилам игры мяч бросать вперед не разрешается. Его надо только нести. Бросить же можно только назад или вбок.

Игра в регби проводится на прямоугольном поле длиной 90—110 метров и шириной 45—60.

Можно проводить игру и на обычном футбольном поле, только вместо футбольных ворот там должны стоять Н-образные ворота, и, кроме того, на поле ясно очерчиваются 22-метровые линии, куда стремятся донести игроки свой мяч, ибо за это даются выигрышные очки.

Общий вид поля для игры в регби и расположение ворот показаны на рис. 7. По правилам игры команда, сумевшая прорваться через оборону и донести мяч до 22-метровой линии, завоевывает 3 очка и получает право произвести удар по Н-образным воротам. Удар производится весьма необычно. Один из игроков ложится на землю и держит в руках мяч, направленный в сторону ворот. Затем игрок команды противника разбегается и бьет по мячу ногой. Если мяч после удара пройдет над поперечной планкой ворот, команда получает еще 5 очков.

Игра проводится на время (два периода по 40 минут), и та команда, которая сумеет на-

брать больше очков, считается победителем.

Регби — это новая для советских спортсменов игра. Впервые команды для игры в регби стали создаваться еще в 30-х годах. В то время проводились даже матчи. В 1937 году был проведен матч по регби с участием команд трех городов — Москвы, Баку и Ижевска. В 1939 году было проведено первенство СССР по регби. В 1957 году во время III дружественных спортивных игр на VI Всемирном фестивале молодежи и студентов в Москве первенство по регби оспаривали спортсмены Румынии, Чехословакии и Франции. В 1960 году создано оргбюро Всесоюзной федерации регби. В Москве эту игру проводят «Буревестник», «Труд», «Спартак», «Динамо» и некоторые другие клубы.

Но пока эта игра у нас еще мало распространена. А регби — игра мужественная, требующая большой смелости, ловкости и взаимной выручки.

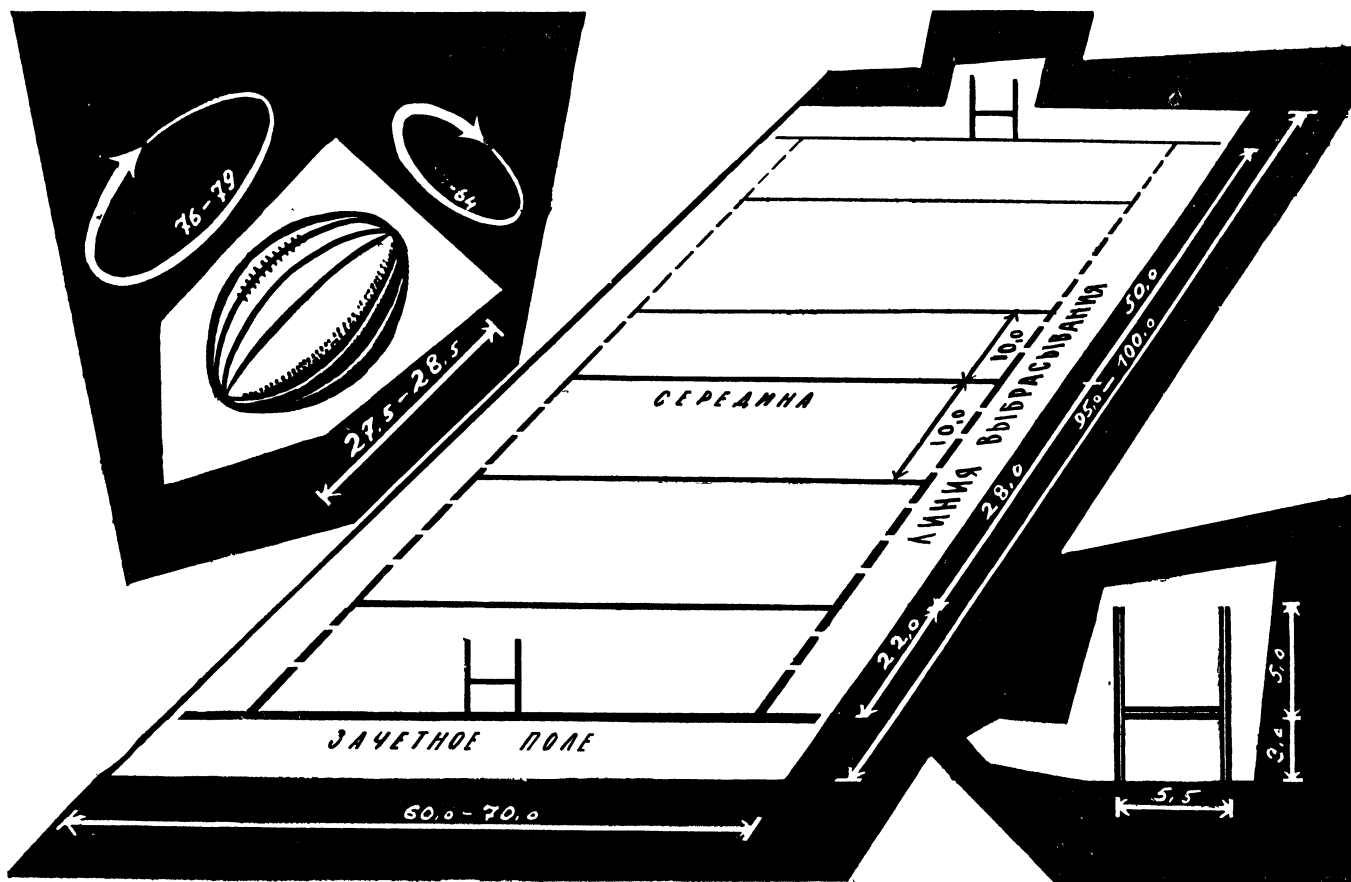


Рис. 7. РЕГБИ.

Общий вид поля для игры, размеры оборудования и инвентаря.

## СТЕНБОЛ

Для игры в стенбол нужна небольшая площадка ( $10 \times 10$  метров), но она обязательно должна примыкать к высокому забору или к глухой стене здания.

Поле для игры в стенбол размечается, как показано на рис. 8. Площадка делится на две равные части (так что каждая команда размещается на поле  $5 \times 10$  метров) бечевой или сеткой, повешенной на высоте 1—1,5 метра от земли, причем эта сетка перпендикулярна такой же бечеве или сетке, расположенной вдоль стены. На каждом игровом поле рисуется штрафной круг, его диаметр 1,5 метра. В этот круг не имеет права заходить ни один игрок. Если кто забудется, вступит в круг во время игры, его команда будет оштрафована на 1 очко. Для игры в стенбол нужен обыкновенный волейбольный, а еще лучше футбольный мяч.

В каждой команде по пять человек. Они размещаются так, чтобы на каждом углу площадки было по игроку, и один игрок — стерегущий — находится около круга, чтобы туда не мог попасть мяч.

Игра в стенбол, сочетающая элементы волейбола и футбола, ведется так: команда, на-

чинающая игру по сигналу судьи, делает подачу. Игрок, подающий мяч, бросает его в стенку на стороне своей площадки с таким расчетом, чтобы мяч рикошетом отскочил от стены и упал на площадку другой команды. Правила разрешают отбивать мяч руками, ногами, головой прямо с лета или после того, как он один раз ударится о землю. Принятый мяч нужно отбивать так, чтобы он не ударился о стенку ниже сетки или бечевки.

Игроки стремятся перепасовывать мяч на своей площадке не более трех касаний и отбивать его с таким расчетом, чтобы после удара о стенку он рикошетом попал в штрафной круг противника. Достаточно мячу коснуться штрафного круга, чтобы команда, добивавшаяся этого, выиграла подачу и 3 очка. Если команда, подающая мяч и вводящая его в игру, допустит ошибку (например, мяч полетит в аут или будет сделано четвертое касание мяча на одной стороне), то она теряет право подачи. Если же ошибка будет допущена игроками принимающей команды, то подающая команда выигрывает одно очко.

Игра ведется до 15 очков, точно так же, как при волейболе. Команда, выигравшая две партии из трех, считается победительницей.

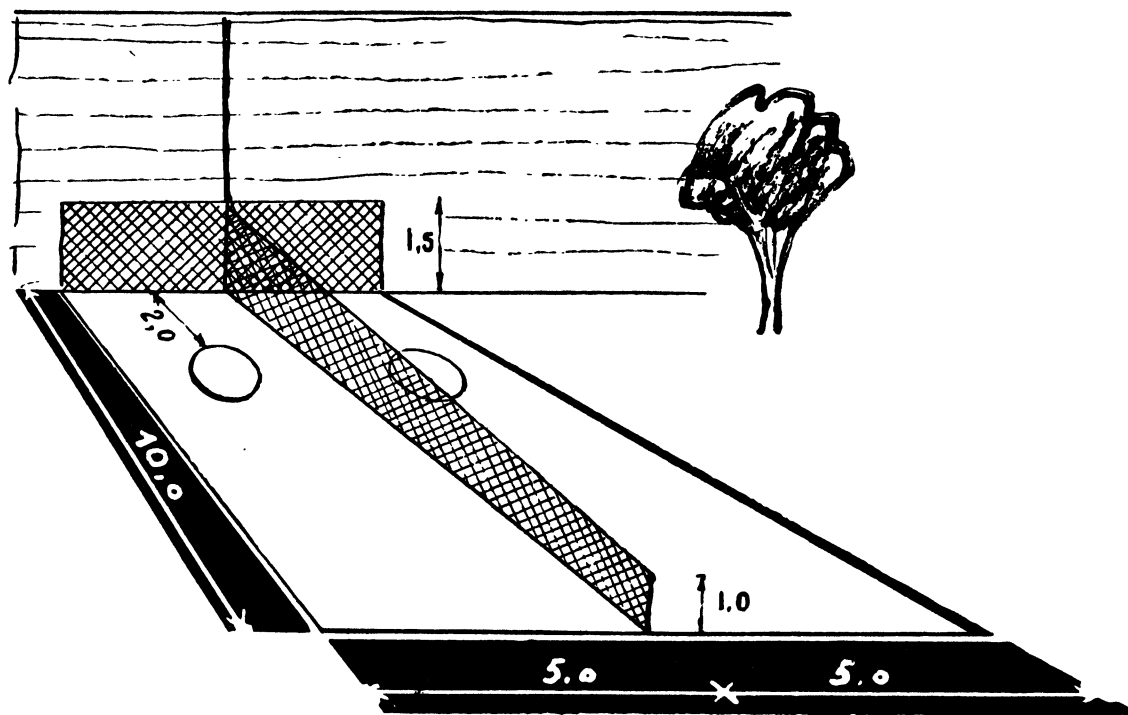


Рис. 8. СТЕНБОЛ.  
Размеры площадки для игры.

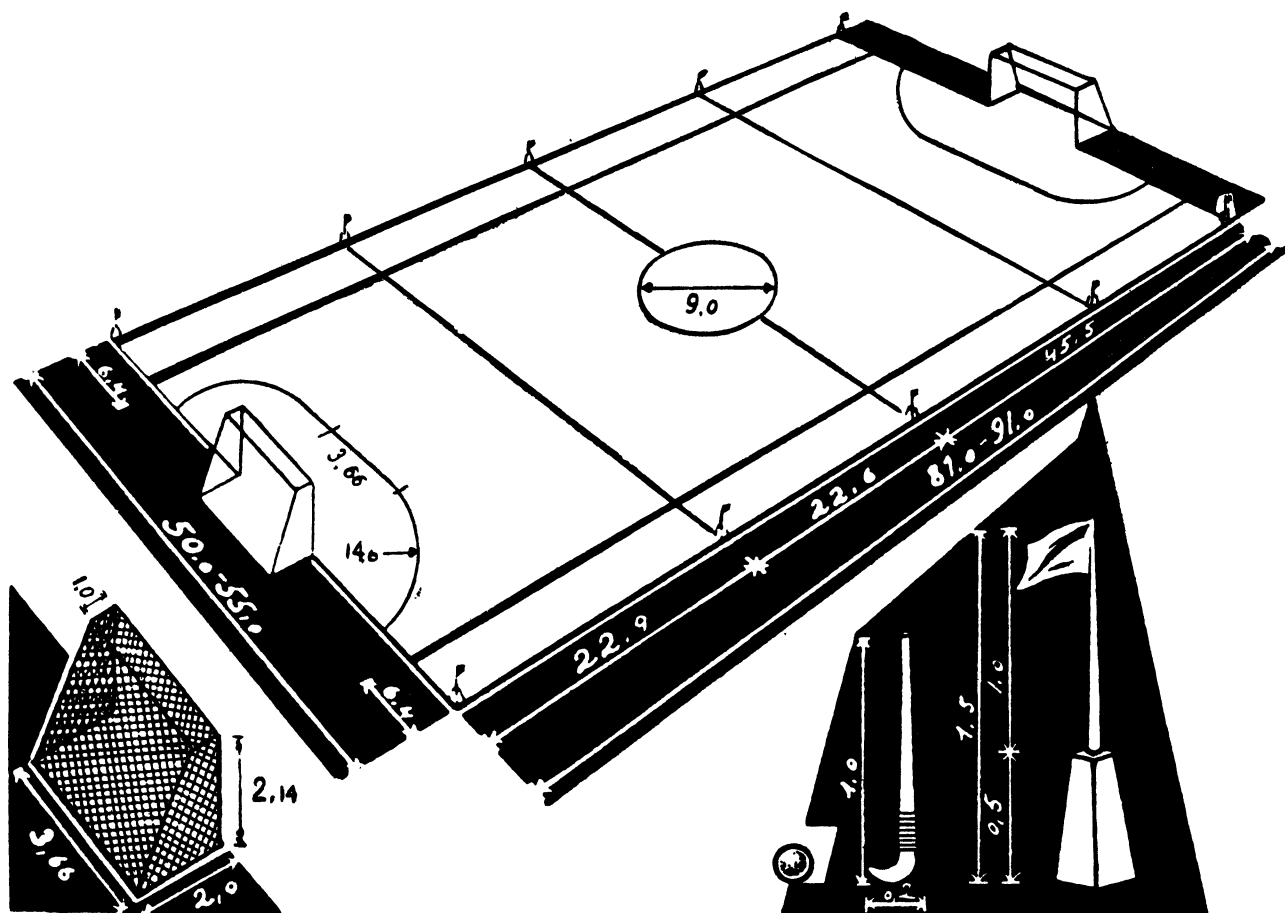


Рис. 9. ТРАВЯНОЙ ХОККЕЙ.  
Размеры поля, оборудование и инвентарь.

## ТРАВЯНОЙ ХОККЕЙ

Хоккей на траве — новый для нашей страны вид спорта. Правда, элементы этой игры существовали у нас с незапамятных времен в таких народных подвижных играх, как русские «каток», «загон», нанайская паккаури и многие другие. Но в чистом виде хоккей на траве — спортивная игра, с которой мы по-настоящему познакомились в 1957 году на III дружеских Всемирных спортивных играх, проведенных в Москве во время VI Всемирного фестиваля молодежи и студентов.

Травяной хоккей — игра международная. Федерация по хоккею, созданная еще в 1924 году, объединяет свыше 42 национальных ассоциаций. Впервые на международной арене травяной хоккей увидели на олимпиаде в 1908 году в Лондоне.

У нас в стране также проводятся всесоюз-

ные соревнования по хоккею. В 1955 году команды хоккеистов на траве прислали Москва, Ленинград, Таллин, Каунас, Архангельск и Московская область.

Правила игры в хоккей на траве следующие. Длина поля 81—91 метр, ширина — 50—55 метров. Границы поля очерчиваются белыми линиями, которые должны быть отчетливо видны на темно-зеленом травяном покрове. По обеим коротким сторонам поля устанавливаются ворота высотой в 214 сантиметров и шириной в 366 сантиметров. Глубина ворот до 200 сантиметров. Они закрыты сеткой, чтобы мяч не мог проскочить.

В игре участвуют две команды по 11 человек, причем в каждой команде должно быть не менее 8 игроков. Если одна из команд придет на соревнование с меньшим числом игроков, игра не проводится и команде засчитывается поражение как за неявку.



У каждого игрока — клюшка, деревянная, без каких-либо металлических частей. Длина клюшки не более 1 метра, крюк не более 20 сантиметров. Вес клюшки колеблется от 340 до 795 граммов.

Мяч для игры в травяной хоккей белый, диаметр его 71—74 миллиметра, вес 156—163 грамма. Делают его из пробки и войлока, которые оплетаются веревками и сверху обтягиваются белой кожей. Иногда мячи для травяного хоккея изготавливаются из смеси каучука с пробкой и окрашиваются в белый цвет.

Тактические приемы травяного хоккея напоминают обычный хоккей с мячом, в который играют на льду. Техника же значительно многообразней и сложнее. Мяч по траве летит не так гладко, как по льду. В игре неизбежны неожиданные отскоки мяча, а отсюда — необходимость быстрой ориентации и умение бить по мячу из любых положений, тем более что бить нужно строго по правилам. В травяном хоккее игроки могут действовать только левой плоской стороной крюка. Мяч останавливать ногой нельзя. Все это создает дополнительные трудности, и победителем в игре выходит только тот, кто очень хорошо владеет клюшкой.

Общий вид площадки и основные размеры инвентаря для игры в травяной хоккей показаны на рис. 9.

## ЛЯКРОСС

Эту увлекательную атлетическую спортивную игру заимствовали канадцы у коренных жителей страны — североамериканских индейцев. В былые времена игру проводили целые племена. После совершения обрядового танца в своих живописных праздничных одеждах индейцы начинали состязания, в которых требовались не только ловкость и меткость, но и умение владеть особой ракеткой, называвшейся «кросс».

В индийском фольклоре можно найти много интересного, связанного с историей этой игры, но спортивная ее жизнь началась только в прошлом веке, когда один спортивный деятель из Монреаля, Джордж Гирс, составил правила, которые признали не только в Канаде, но и во многих других странах земного шара.

По этим правилам каждая команда была ограничена двенадцатью участниками. Перебрасывая мяч ракетками, игроки стремились провести его в ворота противника.

Поле для игры в лякросс — травяная пло-

щадка длиной 99—112 метров и шириной 45—65 метров. По коротким сторонам поля — ворота, они квадратные, и высота и ширина их — 1,85 метра. Ворота помещены на площадке 5,5×3,6 метра, в пределы которой не разрешается входить ни одному игроку, за исключением вратаря.

Общий вид поля и размещение игроков показаны на рис. 10.

Очень необычно игроки располагаются на поле. Здесь нет деления поля на две половины. Команды растягиваются во всю длину обороны и нападения, причем правилами узаконены взаимные опеки игроков. Против каждого игрока одной команды расположен другой. Вот обычный строй этих команд.

### Команда «красных»

1. Вратарь.
2. Первый крайний.
3. Второй крайний.
4. Первый защитник.
5. Второй защитник.
6. Третий защитник.
7. Центр.
8. Третий нападающий.
9. Второй нападающий.
10. Первый нападающий.
11. Второй передовой.
12. Первый передовой.

### Команда «синих»

12. Первый передовой.
11. Второй передовой.
10. Первый нападающий.
9. Второй нападающий.
8. Третий нападающий.
7. Центр.
6. Третий защитник.
5. Второй защитник.
4. Первый защитник.
3. Второй крайний.
2. Первый крайний.
1. Вратарь.

Цифры соответствуют номеру игрока в команде, а названия определяют их роль.

Ракетка (кросс) представляет собой палку, передний край которой загнут, образуя обод ракетки. Ширина обода 30,5 сантиметра, общая длина всего кросса до полутора метров. У каждого игрока два кросса: один основной, которым он играет, а другой запасной, так как в ходе игры ракетки нередко ломаются и их приходится заменять. Сетка на ракетках из сыромятных ремешков или из жил. Она не

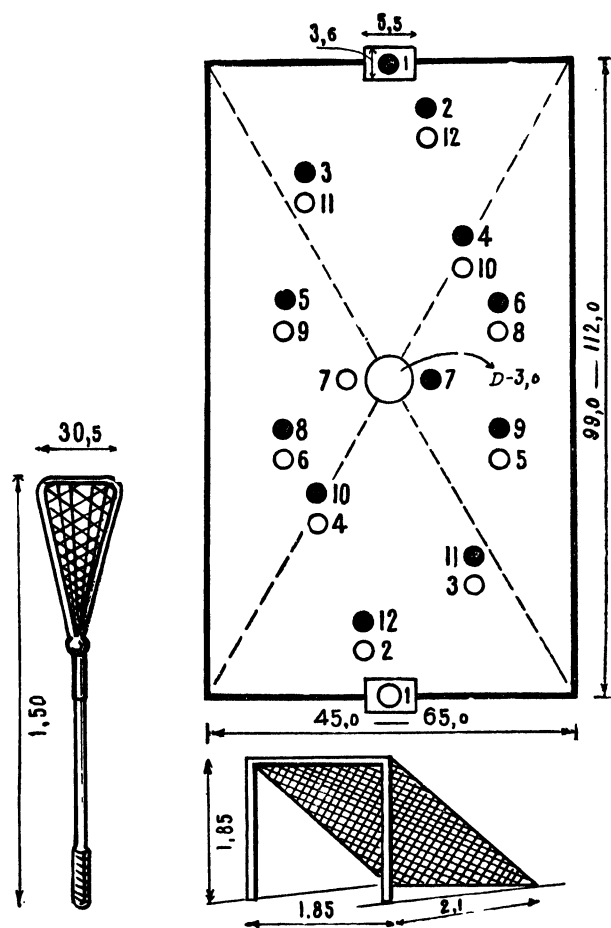


Рис. 10. ЛЯКРОСС.

Размеры поля, расположение игроков. Оборудование и ракетка для игры.

должна сильно провисать, чтобы ею было удобно подбрасывать и ловить мяч. Перед игрой команды должны иметь не менее трех мячей из губчатой резины. Окружность мяча — 20 сантиметров, вес — 140 граммов. Мячи находятся в распоряжении судьи. В тех случаях, когда мяч залетает слишком далеко, судья вводит в игру новый мяч, чтобы не замедлять темп состязания.

Продолжительность игры для взрослых команд — 70 минут (две половины по 30 минут и перерыв 10 минут).

Игра обязательно должна быть результативной. Если после двух таймов количество очков равное, объявляется 10-минутный перерыв и назначаются дополнительные 15 минут для определения победителя.

Глубокое расположение игроков, где нет правила «вне игры», обязывает участников состязания очень умело организовывать передачу

мяча, сочетать быстроту и меткость. Запрещено ударять ракеткой о ракетку, если у игрока нет мяча. Корпусом играть можно только в том случае, если игрок с мячом. Самое важное — это уметь владеть ракеткой: подбрасывать мяч, ловить его и посылать в наиболее уязвимое для противника место.

Ракетки для игры в лякросс известны под названием «индийских». Их выпускают специальные фабрики, но можно пользоваться самодельными ракетками, это предусмотрено правилами. Запрещается только пользоваться ракетками с металлической проволокой и с гвоздями.

Правила игры в лякросс постоянно совершенствуются. Ежегодно собирается федерация по этой игре, обсуждая и уточняя правила.

## МАЛЫЙ ТЕННИС

Всемирно известная спортивная игра лаун-теннис требует специально оборудованных кортов, дорогостоящего инвентаря. Поэтому очень немногие могли играть в теннис по-настоящему, по-спортивному. А успехов на соревнованиях в этой игре добивается только тот, кто имеет возможность совершенствоваться в теннис круглый год. Однако по своему характеру игра очень увлекательна.

Сторонники массовости игры в теннис стали искать разные средства и пути для того, чтобы сделать игру более доступной. Одним из таких заменителей оказался «малый теннис».

Площадка для этой игры в четыре раза меньше обычного теннисного корта. Дорогостоящие ракетки заменили самодельными деревянными лопатками. А мячи использовали старые теннисные.

И успех превзошел все ожидания. Лучшие игроки в малый теннис стали побеждать своих соперников, когда выходили на большую теннисную площадку.

Популярной игра стала еще и потому, что площадка для нее можно было сооружать на любом более или менее ровном месте.

В Советском Союзе число сторонников малого тенниса с каждым годом умножается. В пионерских лагерях, в детских парках, на дворовых спортивных площадках можно увидеть десятки любителей этой игры.

Итак, на любом грунте — асфальте, травяной лужайке, бетоне, дереве и просто земле — можно оборудовать площадку для малого тенниса. Размер ее 20×10 метров. Раз-

метка площадки в малый теннис и самодельные деревянные лопаточки показаны на рис. 11.

Игра начинается с того, что один из участников ударом лопаточки бьет резиновый мяч на сторону противника. Перелетев через сетку, мяч отбивается игроком противоположной стороны. Таким образом, участники поочередно ведут борьбу за очко.

Счет в малом теннисе тот же, что и в большом. Первое очко называется счет 15, второе очко — счет 30, третье очко — счет 40. Если оба участника игры наберут по одинаковому числу очков, то есть по 40, в дальнейшем счета нет, а только называют «ровно», «больше» и «меньше». Всего надо выиграть 50 очков, то есть завоевать четвертый мяч, но иногда розыгрыш последнего мяча продолжается 15—20 минут, пока та или другая сторона не сделает две ошибки подряд.

В каждой партии должно быть шесть игр. Если же игроки в борьбе сведут счет игры 5 : 5, то победит тот, кто выиграет на две игры больше у своего соперника. На соревнованиях играют по три партии. Кто выиграет две из трех, тот и победит.

## БАДМИНТОН

Свое название эта спортивная игра получила от местечка Бадминтон, расположенного в ста километрах от Лондона. Сюда в конце XIX века из Индии привезли незнакомую англичанам игру — мяч с перьями. И совершенно напрасно этой старинной спортивной игре с пернатым мячом дали английское название. С незапамятных времен эта игра была известна не только в Индии, но и в Китае, где она называлась «юй-мао-чу», то есть «пернатый мяч». Знали игру и в Европе еще в XVII—XVIII веках. Сохранились десятки гравюр, изображающих эту игру. Тогда она носила французское имя «волан». Под таким названием А. И. Герцен в «Былом и думах» дал яркое описание игры.

Официальные правила для соревнований в этой игре были опубликованы в Индии в 1873 году, но в Англии матчи по бадминтону начались в 1903 году.

В настоящее время в Международную федерацию по бадминтону входят представители 29 стран, регулярно разыгрываются нацио-

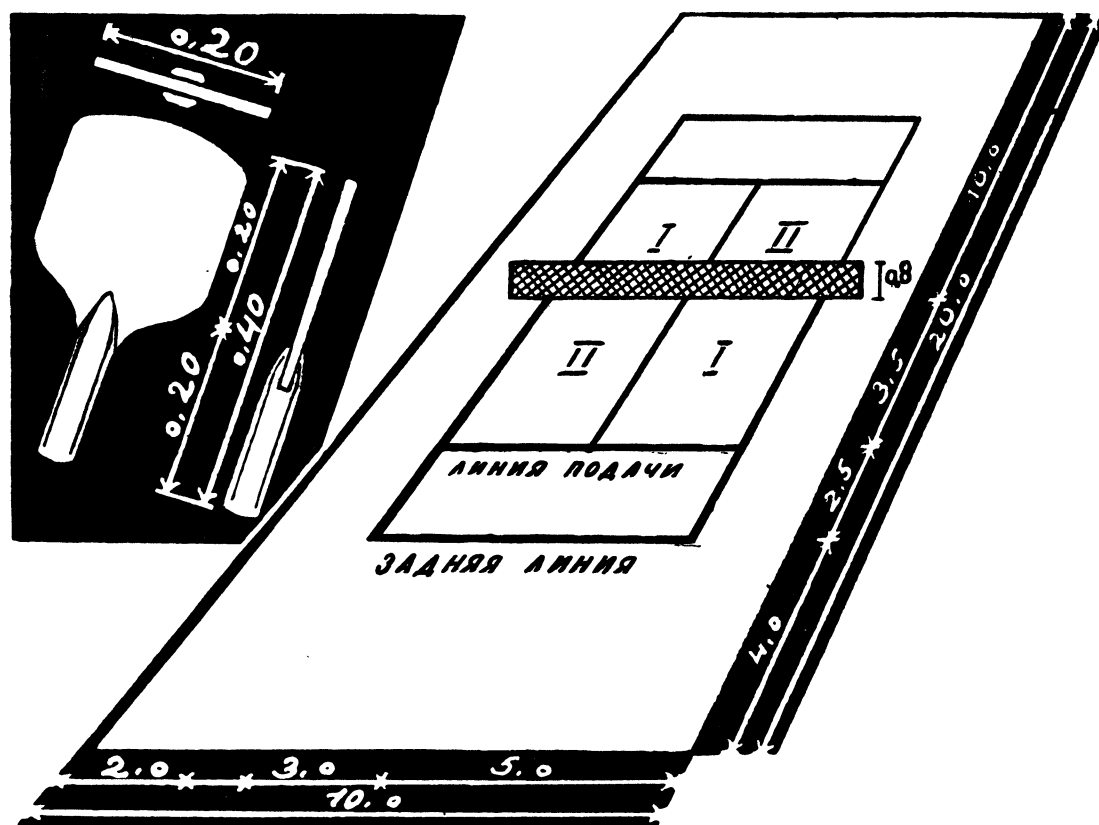


Рис. 11. МАЛЫЙ ТЕННИС.  
Размеры площадки и инвентарь для игры.

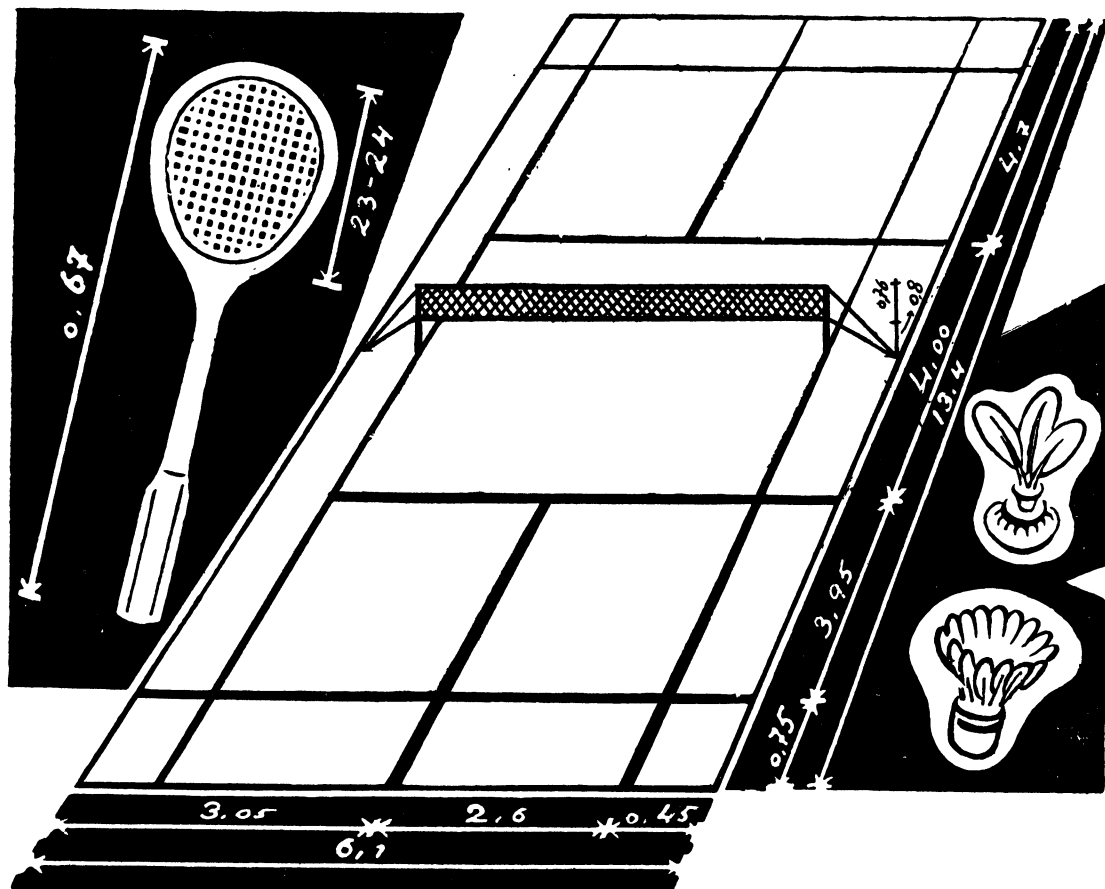


Рис. 12. БАДМИНТОН.  
Размеры площадки и инвентаря для игры.

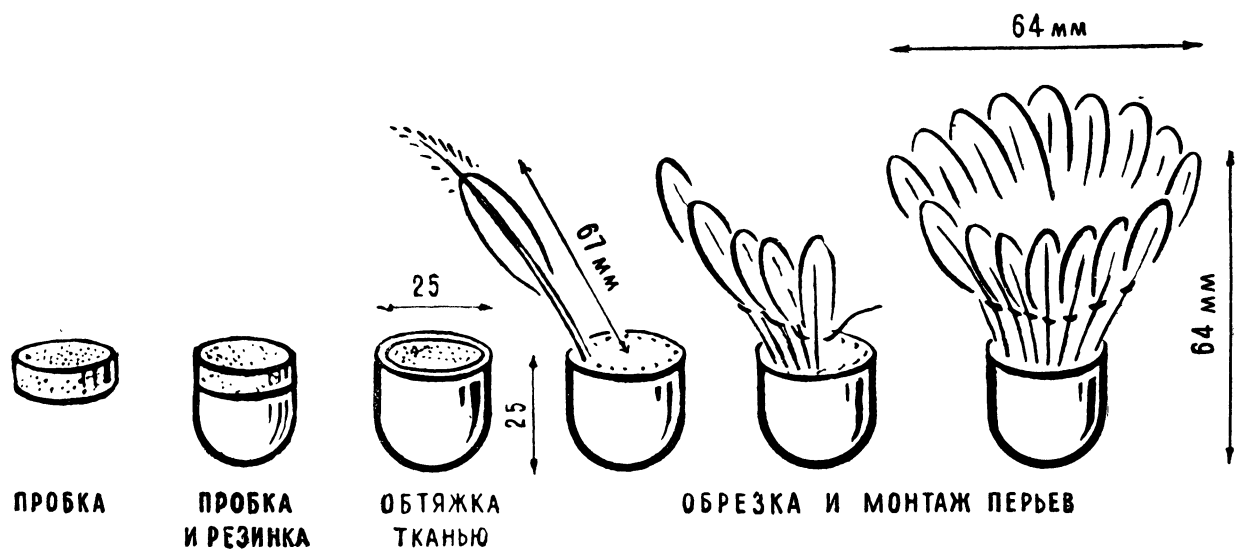


Рис. 13. Как изготовить «волан» для игры в бадминтон.

нальные первенства и чемпионаты континентов и мира по этой увлекательной игре.

По внешнему виду игра напоминает теннис. Такая же площадка, только значительно меньше, и в ней также бывают мужские, женские одиночные и парные игры.

Длина площадки для игры в бадминтон по официальным данным — 13,4 метра, а ширина зависит от числа играющих. Если игра одиночная, то 5,2 метра, а если парная, то 6,1 метра. Площадка разделена сеткой, подвешенной на высоте 156 сантиметров. У каждого игрока ракетка овальной формы, она легче теннисной и длиннее ее. Вес ракетки 141 — 156 граммов. Обычно ракетки деревянные (рис. 12).

Мяч для игры в бадминтон делается из пробки. Диаметр его 2,5 сантиметра. По ободку мяча — гусиные, утиные или куриные перья, прикрепленные к пробковому шарiku витками тонкой проволоки и клеем. Мяч можно сделать самим (см. рис. 13). Промышленность выпускает мячи различные по форме. На рис. 12 показан мяч для бадминтона из пласт-

массы, у которого вместо венца из перьев всего 3 пера. Они расположены под углом в 120 градусов друг к другу и обеспечивают мячу ровный полет. Правила игры в бадминтон те же, что и в теннисе. Счет можно вести и как в теннисе и как в волейболе.

## НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

Игру в настольный теннис можно проводить не только летом на свежем воздухе, но и зимой в помещении. Поэтому очень удобны в этой игре складные столы, созданные Центральной лабораторией спортивного инвентаря. Их могут сложить или собрать два игрока за 5—10 секунд.

Устройство складного стола показано на рисунке 14. Как вы видите, он представляет собой трубчатое подстолье и две деревянные крышки. Обычный же стол для тенниса по правилам имеет длину 274 сантиметра и ширину 152,5 сантиметра. Толщина столешни не

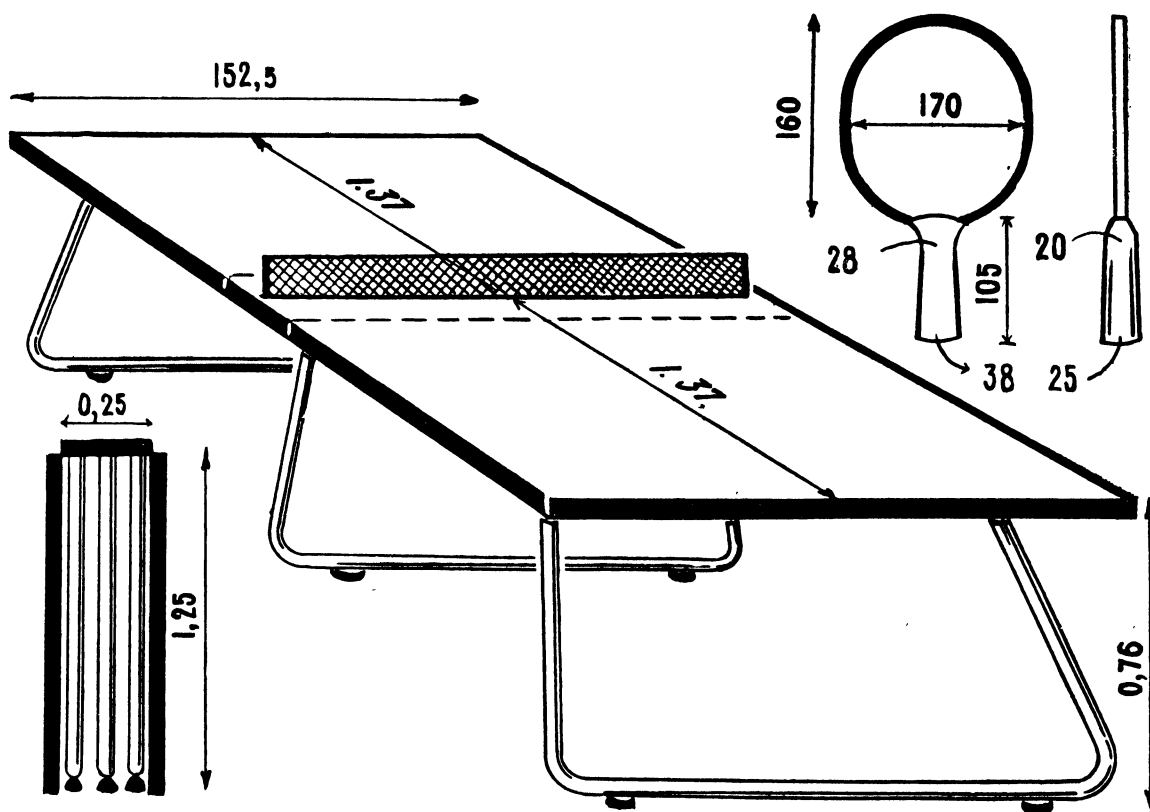


Рис. 14. НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС.

Складной стол для игры, оборудование игровой площадки стола.  
(Размеры стола даны в сантиметрах, размеры ракетки — в миллиметрах.)

оговаривается, нужно только, чтобы деревянная плита была либо из досок, либо из 25-миллиметровой многослойной фанеры. Обычная фанера часто образует на плоскости пустоты, и мяч отскакивает неправильно. Стол окрашивается в темно-зеленый цвет. Лаковым покрытием пользоваться не рекомендуется, чтобы не было дополнительных отражающих бликов. Границы поля очерчиваются четкой белой линией шириной примерно 15 миллиметров. Высота стола от уровня пола 76 сантиметров.

К сожалению, деревянные столешни портятся от дождя и от солнца. Поэтому если стол установлен в парке, во дворе, то вместо деревянной столешни нужно пользоваться цементной плоскостью. Чтобы получить ровную поверхность, специалисты рекомендуют в цемент, идущий на изготовление верхнего слоя крышки, предварительно добавить сухую порошкообразную зеленую краску. Смесь тщательно перемешивается, просеивается через мелкое сито. После нанесения на крышку последнего слоя подкрашенного цемента поверхность стола затирается до блеска, как говорят, «железнится». Можно окрасить крышку и в готовом виде, но это хуже: в течение лета ее наверняка придется несколько раз красить.

Для игры в настольный теннис нужны двухграммовые целлулоидные мячи, деревянные ракетки, покрытые пупырчатой резиновой пластинкой, и небольшая сетка.

Если прежде в настольном теннисе, который тогда назывался «пинг-понг», счет был такой же, как в обычном теннисе, то по современным правилам игра ведется до счета 19:21. Это значит, что в каждой партии игрок должен набрать 21 очко, причем перевес у одного над другим должен быть не менее чем на 2 очка. По правилам игра в настольный теннис ведется до 3 или 5 партий. В отличие от обычного тенниса продолжительность партий ограничена временем — 20 минут. Все последующие партии после такой «затяжной» партии продолжаются не более 10 минут.

Игра начинается с розыгрыша подачи. При подаче мяч должен удариться о площадку стола со стороны подающего и, отскочив от поверхности, перелететь через сетку на сторону противника. После каждых 5 очков подающий становится принимающим, а принимающий — подающим. Когда счет у обоих игроков становится по 20, очередность подачи меняется после каждого выигранного очка.

Если мяч при подаче перелетел через сетку, задев ее, подача повторяется. Если при

повторной подаче случилось то же, то подающий теряет одно очко.

По многочисленности национальных ассоциаций Федерация настольного тенниса считается самым крупным международным спортивным объединением. В нее входят представители 80 стран.

В нашей стране настольный теннис также распространен широко. Достаточно сказать, что промышленность выпускает ежегодно до 13 миллионов целлулоидных мячей.

## КЭРЛИНГ

Кэрлинг — это игра метателей на льду. Игроки метают специальные «камни», которые, пролетев некоторое расстояние по воздуху и опустившись на лед, должны возможно точнее попасть в круги — «гнезда».

Для того чтобы представить себе игру в кэрлинг и устроить такие состязания у себя, познакомимся с ней подробнее.

Кэрлинг — национальная шотландская спортивная игра. Она распространена во многих северных странах Европы и Америки.

Игра проводится на площадке размером 40×10 метров. Площадка залита льдом, на каждом конце нарисованы три круга, вписанные один в другой. Они называются «гнездами». Диаметр центрального круга — 2 метра. Через центры «гнезд» проходит линия, разделенная на три части. В семи метрах от центра каждого «гнезда» нарисованы линии «свиной». Это ближняя граница к каждому «гнезду». Если во время метания «камень» не перейдет линию «свиной», то игрок выбывает из игры. Вот почему задача каждого играющего — сделать метание не только точным, но и дальним.

Площадка для игры в кэрлинг показана на рис. 15. Игра ведется между двумя командами по четыре человека в каждой. Во главе команды — капитан. У каждого игрока по два «камня». Это круглые тяжелые «утюги» с прочной ручкой. Такой «камень» изображен на рис. 15. В Шотландии они делаются из металла и гранита. Такие полированные «камни» своими руками не сделаешь, на это требуются мастера. Вот почему там, где нет специального инвентаря для кэрлинга, игроки делают себе «камни» из дерева.

Обычно в кэрлинг играют со счетом очков. Простейший счет в игре — одно очко за каждую выигранную партию. Выигрыш определяется количеством метких попаданий в «гнез-



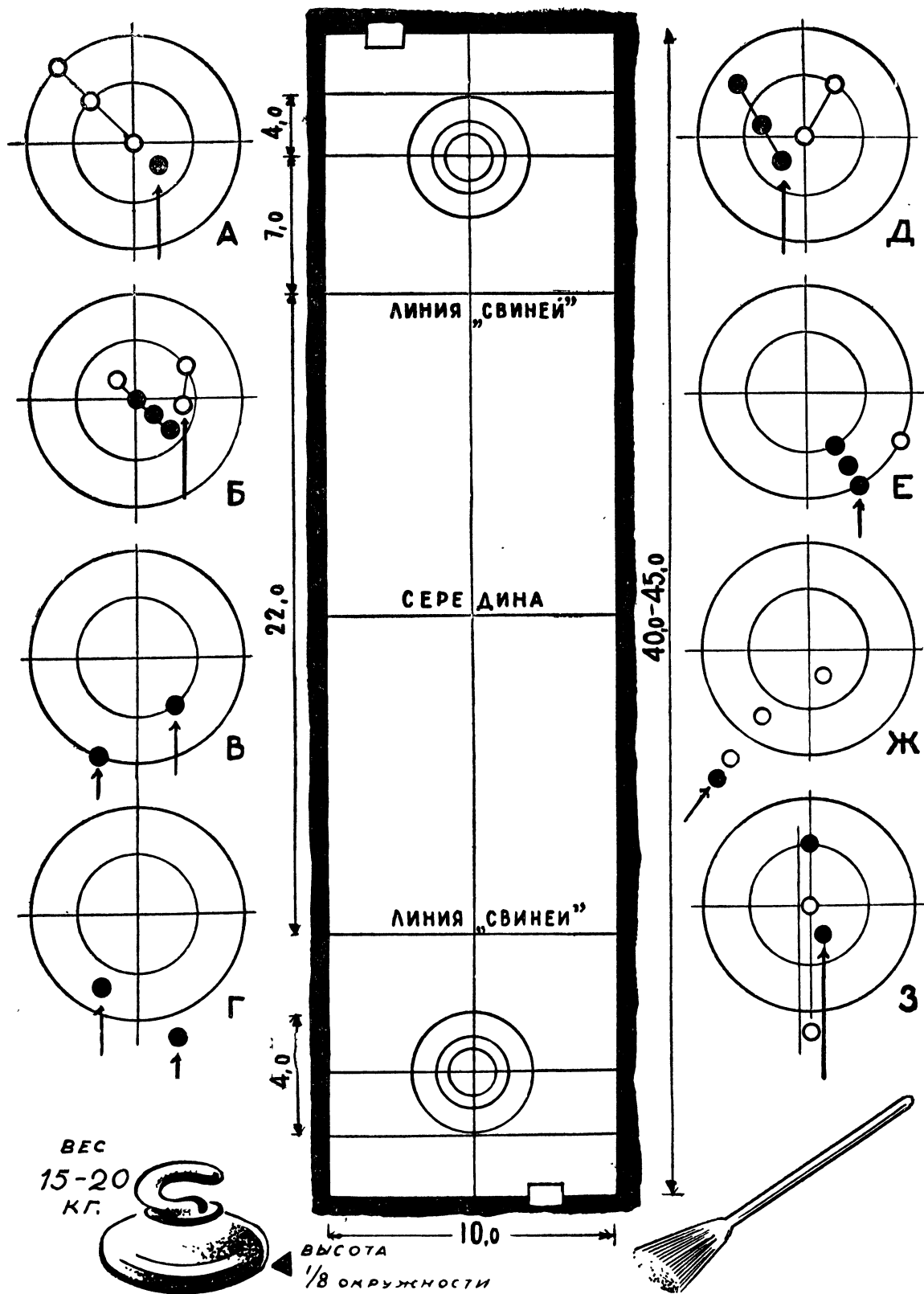


Рис. 15. КЭРЛИНГ.

Площадка и инвентарь для игры. Схемы расположения «камней» при игре в пойнт-кёрлинг.

да». Чем ближе к центру расположатся брошенные игроками «камни», тем больше шансов на победу.

Метание «каменей» в игре кэрлинг — большое искусство. Игрок становится на специальную площадку, чтобы ноги не скользили, и приготавливается к метанию. Иногда вместо площадки используется ровик или ямка для большей устойчивости метателя.

Игрок становится лицом к цели и, держа «камень» за ручку на средних фалангах пальцев правой или левой руки, делает несколько взмахов — раскачивает «камень», — а затем пускает его в цель. Для этого он немного приседает и делает мах рукой вперед с таким расчетом, чтобы «камень» сначала пролетел по воздуху, а затем плавно опустился на лед и продолжал скользить по ледяной поверхности к цели — «гнезду» или же к «камню», который надо выбить из «гнезда».

Во время маха, выпуская «камень» из рук, опытный игрок так нажимает на ручку, чтобы она повернулась под углом в 45 градусов к линии маха и придавала «камню» вращательное движение. Вращение должно быть плавным, примерно 3,5 оборота до приземления. Это наиболее рациональный прием, благодаря которому «камень», выпущенный из руки, приобретает наибольшую устойчивость, сохраняя равновесие в полете и ударную силу при попадании в намеченную цель.

Счет в игре ведется до 21 очка. Команда, сумевшая раньше набрать это число очков, считается победительницей.

Обычная игра в кэрлинг дает мало возможностей для розыгрыша чемпионатов на различных спортивных площадках. Вот почему клубы любителей игры в кэрлинг в Шотландии проводят состязания в разновидность

этой игры, которую называли «пойнт-кэрлинг». По правилам игры в пойнт-кэрлинг существует ряд способов метания «каменей», и в зависимости от того, как метнул игрок «камень», он получает соответствующее количество очков.

На схеме показано восемь положений при метании камней для игры в пойнт-кэрлинг.

Толчок — один «камень» ставится в центральную точку «гнезда». Если игрок попадет в него своим «камнем», то засчитывается одно очко. Если игрок, попав в «камень», выбьет его за пределы игрового круга, то засчитывается два очка.

Отскок — один «камень» помещается в центре «гнезда», а второй — на расстоянии 65 сантиметров от него, на линии, находящейся под углом в 45 градусов к линии центра. Если игрок ударит своим «камнем» по другому так, что он окажется выбитым за линию внутреннего круга, то засчитывается одно очко; если же «камень» игрока ударит по первому «камню», отскочит от него, ударит и собьет «камень», находящийся в центре круга, то засчитывается два очка.

Рисунки, показывающие различные моменты в игре в пойнт-кэрлинг, достаточно ясно изображают возможности, которые открывают перед игроком его меткость и точность удара.

Добавим еще, что играющие в кэрлинг пользуются помощью своих товарищей. У каждой команды имеется своя метелочка, при помощи которой они могут облегчать и затруднять скольжение брошенного «камня». Дело в том, что игроки имеют право разметать ледяную колею от снега или, наоборот, подбрасывать снег на пути «камня», чтобы он не так быстро скользил по льду.

# Подвижные ИГРЫ

Подвижные игры чаще всего проводятся на свежем воздухе, и поэтому они особенно полезны для здоровья.

Выдающийся специалист по физической культуре профессор В. В. Гориневский писал: «Подвижные игры лучше всех других физических упражнений: они развивают сообразительность, ловкость, находчивость, отвагу, решительность. В то же время они поддерживают бодрость, веселое настроение, жизнерадостность, чего многие виды гимнастики дать не могут».

Для этих игр не нужно ничего подготавливать заранее. Перед самым началом игры вы быстро разделитесь на группы, выберете вожakov. Подвижные игры помогут вам развить дух товарищества, коллективизма.

## ОХОТНИКИ И УТКИ

Одновременно в игре могут принять участие до 60 человек. Играющие делятся на две равные по числу игроков команды. Одна команда получает название «охотников», другая — «уток». На площадке или лужайке, где будет проводиться игра, чертят два круга — один в другом. Чем больше участников, тем больше диаметр кругов. Если играет человек 15—20, то внутренний круг имеет в диаметре 6—8 метров, а внешний — 12—15.

«Охотники» располагаются за внешней линией большого круга, а «утки» занимают «остров» в центре большого круга — малый круг, хотя они имеют право выбегать за его пределы.

Для игры нужен большой мяч, по размеру соответствующий волейбольному, но не в кожаной оболочке, а в матерчатой.

Момент игры показан на рис. 16. «Охотники», перебрасывая мяч за пределами большого круга, выбирают удачный момент и метают мяч в игроков, изображающих «уток». Каждый осаленный мячом игрок выбывает из со-

стязания. Игра продолжается до тех пор, пока не будет «убита» последняя «утка». После этого игроки меняются ролями. Для того чтобы в этом поединке на меткость и изворотливость был спортивный интерес, засекается время. Выигрывает та команда, которая раньше другой сумела «убить» всех «уток».

## УДОЧКА

«Удочка» — это старинная народная игра, которую можно проводить на свежем воздухе и в помещении, в антрактах между танцами. Инвентарь для игры — бечевка длиной в 3—4 метра, к концу которой привязан мешочек с опилками или песком. В центр круга входит водящий. Он раскручивает бечевку с мешочком сначала внутри круга, а затем по мере ускорения вращения удлиняет бечевку так, чтобы стоящие по кругу участники игры подпрыгнули. Кто зазеваается, того мешочек заденет за ноги, и он становится водящим.

На рис. 17 показан момент игры в «удочку».

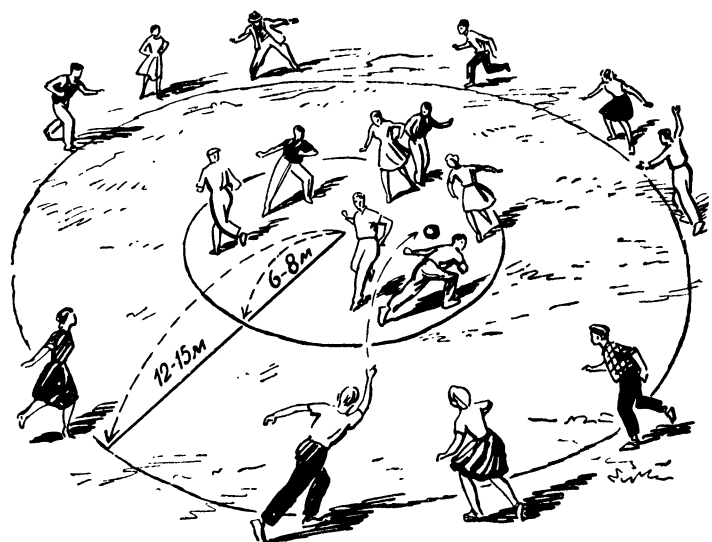


Рис. 16. ОХОТНИКИ И УТКИ.

ку». Игра эта очень простая, увлекательная, и молодежь охотно показывает свою ловкость, ибо тот, кто неловок, всегда будет водящим, а кто не хочет быть водящим, должен уметь своей «удочкой» подцепить игрока, зазевавшегося в кругу.

## ПЕРЕСЕКАЛКИ

Эта игра основана на взаимной выручке. Русская пословица «Сам погибай, а товарища выручай» становится особенно понятной и

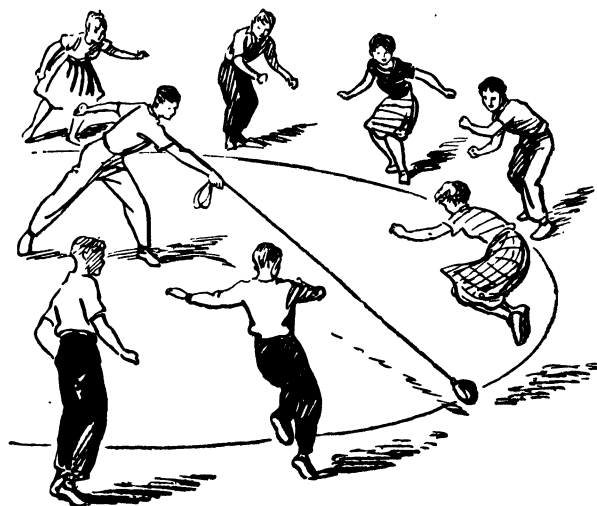


Рис. 17. УДОЧКА.

близкой для тех, кто участвует в игре «Пересекалки».

Преследуя убегающего, водящий вот-вот его настигнет, но вдруг ему помешали: кто-либо из игроков пересекает линию бега между преследователем и преследуемым. Этим он избавляет преследуемого от погони. По правилам игры преследователь бежит теперь за тем, кто выручил своего товарища.

Момент игры в «Пересекалки» показан на рис. 18. Присмотритесь к нему внимательно, и вы поймете, что, проведя эту игру, вы дадите возможность каждому показать, как надо выручать товарищей из беды.

## ГОРЕЛКИ

Игра в горелки имеет много разновидностей. Можно играть в простые горелки, когда юноши и девушки берутся за руки и образуют одну колонну, стоя парами, как показано на рис. 19. Водящий стоит впереди и вместе со всеми участниками повторяет слова известного народного припева:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят...

Только смолкли последние слова, как стоящие сзади бегут вдоль колонны, да так быстро, чтобы водящий не успел перехватить пару. По обычаю играют так: если «горит»,



Рис. 18. ПЕРЕСЕКАЛКИ.



Рис. 19. ГОРЕЛКИ.

то есть водит, девушка, она старается захватить бегущего юношу, а юноша — девушку.

Если участников игры много, то образуют так называемые двойные горелки, когда водящих двое и колонны две. Каждая пара старается перебежать в противоположную колонну. В игру могут быть внесены и такие дополнения: водящий должен салить только мячом; если промахнется, то ему снова придется водить. Нужно, чтобы силы участников были примерно равны, а тактическую хитрость каждая пара найдет свою, стремясь объединиться быстрее, чем их успеет перехватить тот, кто водит.

## ЛЕБЕДЬ, РАК И ЩУКА

Иногда подвижные игры проводятся в виде силового поединка между отдельными участниками или между группами. Эта игра получила название от знаменитой басни И. А. Крылова.

В ней принимают участие три человека или три команды, с равным количеством участников в каждой.

Для игры нужно приготовить три каната, связанных в центре узлом, а еще лучше — закрепленных на прочном кольце. Игра проводится на лужайке, где чертится круг. Играющие входят в центр круга и берутся за концы канатов, как показано на рис. 20. Одна команда тянет в сторону, где «лебедь» — изображение, прикрепленное к шесту, другая — к «щуке», а третья — «рак» — пятится назад.

Игра начинается по сигналу водящего. Каждая команда тащит канат в свою сторону, и там, где игроки более сильные, упорные, настойчивые, — победа на их стороне.

Команда, которая первая вытащила из круга центральный узел или кольцо, преодолела своих соперников. В знак этой победы к шесту с изображением названия команды прикрепляют флажок или шар. Затем игра начи-

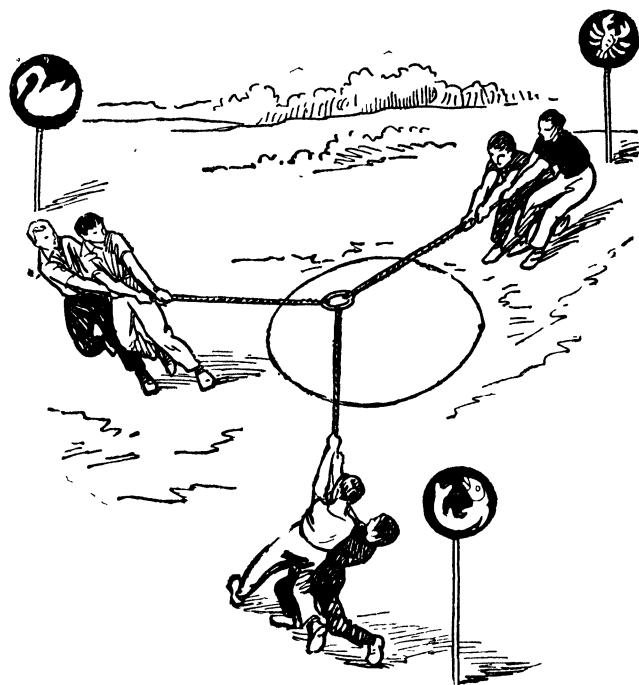


Рис. 20. ЛЕБЕДЬ, РАК И ЩУКА.

нается сначала. Команда, которой трижды удалось перетянуть своих противников, заслуживает приз.

## ЯЙЦО В ЛОЖКЕ

В Башкирии и Татарии, где по традиции проводится народный праздник сабантуй, наряду с борьбой, стрельбой из лука, скачками находит место и эта несложная комическая игра. Намечается дистанция для бега — всего 100 метров. Участники игры получают в руки по деревянной ложке, в которую кладут яйцо. В каждом забеге по 10—15 соперников. И тот, кто первым достигнет финиша и при этом не потеряет и не разобьет свою ношу, заслуживает приз.

В этой игре старты даются отдельно для юношей и для девушек. Для девушек намечается меньшая дистанция — 50 метров.



Рис. 21. ШПЕНЬ.

## ПЕРЕОДЕВАЛКИ

Игра проводится на зеленом поле стадиона, где собираются тысячи зрителей посмотреть футбольный матч или другое спортивное состязание. И вот в антракте между выступлениями спортсменов проводится эта забавная комическая игра. Обычно в игре участвуют юноши — 5—6 человек, которые выходят на старт в одних трусах и майках. Дистанция перед ними — все футбольное поле. Через каждые 10—15 метров положены предметы одежды и обуви для каждого: брюки, затем куртка, шапочка, один носок и одна туфля, далее — второй носок и вторая туфля.

Раздается сигнал стартера. Каждый участник игры бежит вперед, надевает брюки, затем, добежав до места, где лежит куртка, надевает ее и т. д. Добежав до финиша, играющий является к судье и получает оценку в зависимости от того, как аккуратно надеты вещи и как быстро пройден маршрут. Теперь надо бежать назад, оставляя взятые вещи на прежних местах. Кто быстрее других вернется за линию старта, тот получает приз.

Смех на стадионе не умолкает ни на минуту во время этого забавного состязания.

## ШПЕНЬ

Эта белорусская игра требует меткости, ловкости, находчивости.

Все участники, кроме одного — водящего,

вооружаются палками, напоминающими городошные биты, и становятся в полукруг, как показано на рис. 21. Водящий получает деревянный кругляк — «шпень». Это цилиндр высотой в 20 сантиметров и в диаметре около 5 сантиметров. Попросту — городок. Расположившись на равном расстоянии друг от друга, игроки отмечают свои места небольшими вырытыми в земле ямками или другими ориентирами. Водящий ставит городок в центре образовавшейся полудуги, а сам отходит в сторону. Играющие по очереди бросают свои палки, стараются сбить «шпень», а водящий обязан наблюдать за тем, чтобы «шпень» был на месте. По условиям игры, как только игрок метнул свою битку и удачно сбил «шпень», водящий прежде всего должен поставить «шпень» на место, а затем уже бежать за палкой, если меткий игрок не успел этого сделать до него. Если игрок сбивает «шпень» одним ударом, водящему трудно рассчитывать на то, что они поменяются ролями.

Другое дело, когда есть много промахов. Если играющий метнул и промахнулся, он должен остаться у своей ямки и ждать, пока следующий по очереди не метнет свою битку. Когда и второй промахнется, метает третий. Наконец очередной игрок метко попал в «шпень» и выбил его. Все игроки, оставшиеся без бит, должны бежать за ними. Но водящий тоже не зеваает. Он быстро ставит «шпень» на место и теперь имеет право схватить любую битку, которая осталась на поле, и занять место того игрока, который не успел ее схватить.





Рис. 22. ЧАПАН-КУЛЬ.

Этот напряженный момент в игре, где требуется быстрота бега и сообразительность, наиболее увлекателен. Вот почему на народных праздниках в Белоруссии молодежь предпочитает игру в «шпень» многим другим.

## ЧАПАН-КУЛЬ

В этой веселой узбекской народной игре можно одновременно занять 15—20 и больше человек. Все участники садятся на корточки, сложив ноги, как показано на рис. 22. Для игры нужен цветной халат — «чапан» (отсюда и название игры). Если же халата нет — можно использовать мяч в цветной матерча-

той оболочке; это также придает игре красочность и сохраняет все элементы забавного состязания.

Игра заключается в следующем: халат или мяч быстро передается по рукам внутри круга сидящих, а водящий, бегая по внешней стороне круга, старается поймать игрока в тот момент, когда он не успел еще передать «чапан» соседу. Играющие стараются как можно быстрее передавать и принимать «чапан». Как только игрок с «чапаном» пойман, он становится на место водящего, а водящий садится в круг, и «чапан» снова начинает быстро переходить из рук в руки.

## БЕЛЬБЕУ

Для этой игры, которая в Казахстане называется «бельбеу» или «жигит-куалау», в зависимости от местности, где она проводится, выбирают площадку длиной в 30—50 метров. В центре поля кладут узорчатое полотенце или жгут. Посередине короткой стороны площадки установлен шест, а на нем флаг (рис. 23). Участники игры делятся на две команды по 10—15 человек и располагаются на короткой стороне площадки.

Каждый игрок команды имеет свой номер, который он должен хорошо запомнить.

По условиям игры капитан, получивший по жребию право начать игру, называет любой номер. Капитан второй команды в ответ называет номер участника своей команды, который, по его мнению, больше других подходит

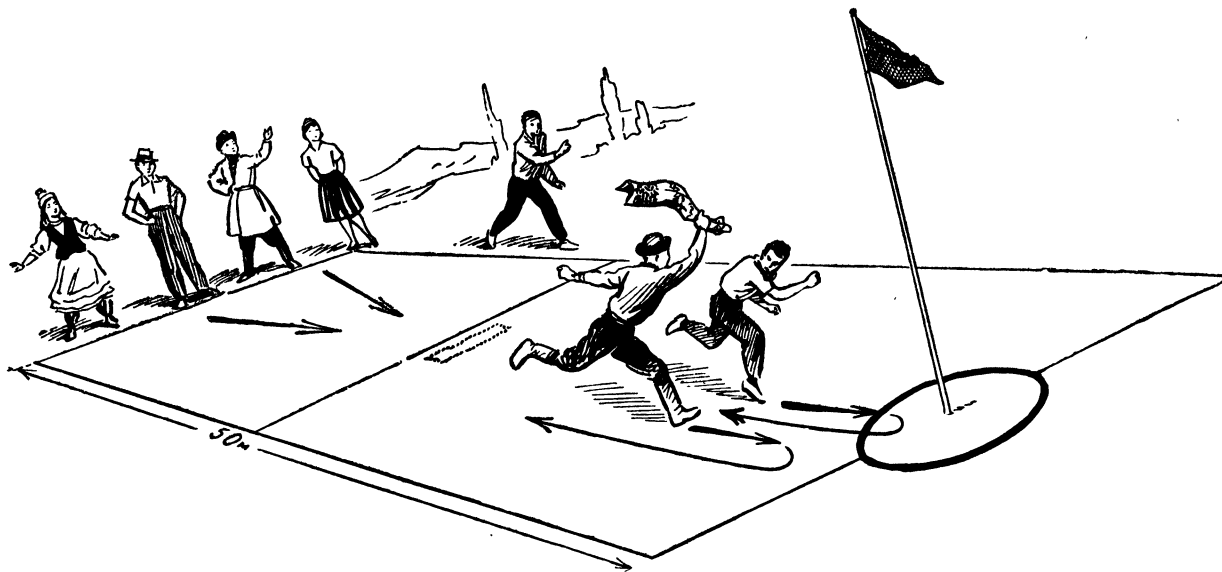


Рис. 23. БЕЛЬБЕУ,

для поединка. Вызванные игроки становятся на линию старта. Свисток или взмах руки — и участники игры бегут к жгуту или узорчатому полотенцу. Тот, кто первым успел добежать и схватить жгут, должен быстро ударить жгутом своего партнера, опоздавшего и теперь убегающего к флагу. Каждое попадание жгутом или полотенцем по убегающему считается за одно очко. Поэтому убегающий старается развить наибольшую скорость. Бегущий же со жгутом может преследовать своего партнера только до круга с шестом. Здесь догоняющий бросает жгут, а убегающий имеет право быстро поднять жгут и, в свою очередь, ударять жгутом своего бывшего преследователя. И тут каждый удар считается за одно очко.

Судья внимательно следит за тем, чтобы пустые взмахи жгутом не засчитывались.

По условиям игры тот игрок или та команда, которая в поединке наберет больше очков, считается победительницей.

## САХРЕОБА

Эта игра широко распространена в Грузии. Участники игры должны показать, что они хорошо прыгают и сохраняют равновесие. Каждый игрок имеет палку, примерно такую, как бита в городках. Играющие кладут палки в ряд с интервалом в 50 сантиметров одна от другой. Образуется цепь горизонтально лежащих палок. За крайними палками с обеих

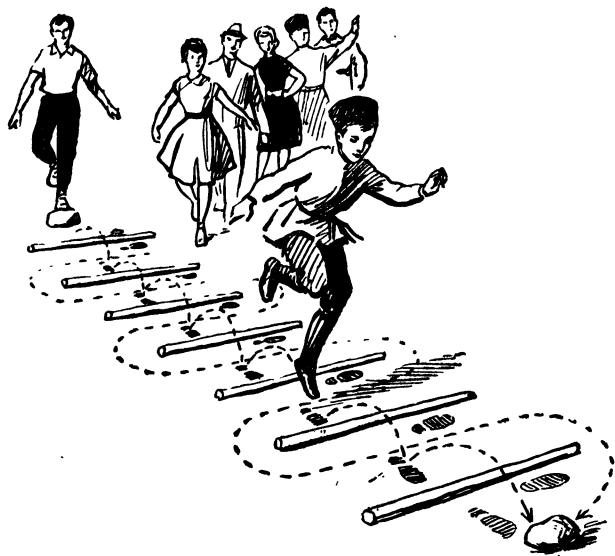


Рис. 24. САХРЕОБА.

сторон кладут по камню. Участники игры, прыгая на одной ноге, обходят змейкой три раза все палки, как показано на рис. 24. Затем идет следующий тур. Играющие прыгают через палку, ставя ноги перпендикулярно палкам. Обратно нужно возвращаться тоже прыжками, только стопа должна быть параллельна палкам.

Каждый раз, пройдя все палки, лежащие на земле, игрок имеет право отдохнуть на камне, но не более одной минуты.

Играющие придумывают различные способы перекладывания палок. Заканчивают игру обычно прыганием с палки на палку. Выигрывает состязание тот, кто, не нарушая установленных правил, выполнит это задание в возможно более короткий срок.

## ЗАНГУ

Эта подвижная азербайджанская игра рассчитана главным образом на взрослых юношей. Ни девушки, ни дети к участию в такой игре не допускаются.

Перед началом игры все участники делятся на две партии, причем в каждой команде должно быть четное количество игроков. Игроки располагаются в квадратах на расстоянии в 10—15 метров один от другого. Размеры квадратов зависят от числа участников. Чем больше игроков, тем больше должен быть квадрат.

По очереди каждая команда бросает вверх мяч как можно выше, а игроки из команды противника должны его поймать. Каждый пойманный мяч — одно очко. Поймавший мяч имеет право бросать его вверх. Тогда игроки, начавшие игру, ловят мяч. Игрок, который первым наберет 5 очков, берет себе из чужой команды «лошадь» и, приведя к себе в квадрат, садится ей на спину. Тот, кто изображает лошадь, тоже имеет право ловить мяч, и, если ему удастся поймать мяч, он становится «всадником» и уводит «лошадь» — бывшего «всадника» — в квадрат своей команды. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выиграет 50 очков, то есть пока все 10 игроков не станут «всадниками».

## КВИНТАС

Литовские спортсмены, особенно баскетболисты, получили признание не только в нашей стране, но и на международной спортивной арене. Это, может быть, потому, что у литов-

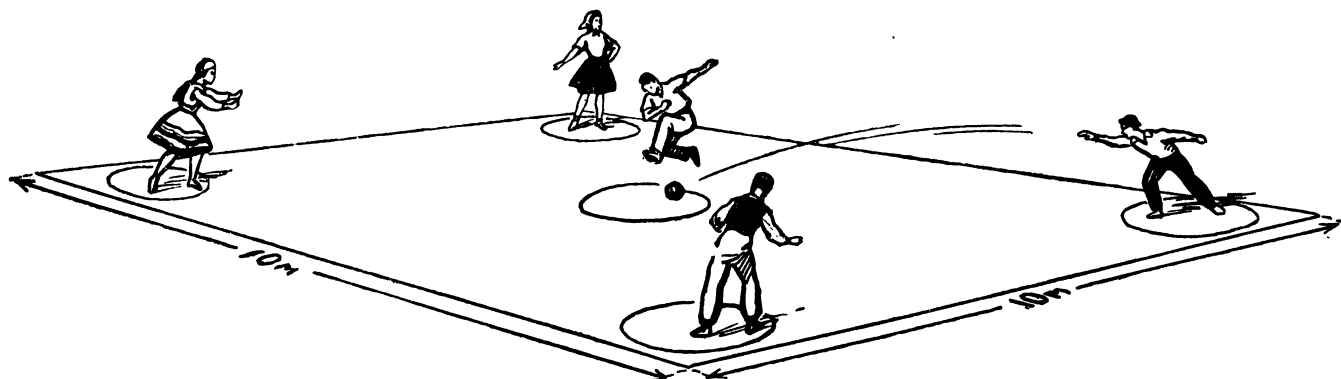


Рис. 25. КВИНТАС.

ского народа бытует много забавных игр с мячом.

Для того чтобы провести игру квинтас, на поле или лужайке вычерчивается квадрат  $10 \times 10$  метров. По углам квадрата — круги, диаметр каждого круга 1,5 метра. Точно такой же круг вычерчивается в центре квадрата (рис. 25).

Одновременно в игре участвуют 5 человек (отсюда и название игры «квинта» — «пять»). Остальные — только зрители. По жребию один из играющих становится мишенью — «квинтой», то есть пятым. Он занимает круг, расположенный в центре квадрата. Остальные четыре игрока располагаются по углам, занимая свои круги. Они перебрасывают мяч, уловив удобный момент, стараются метнуть его в «квинту». Но «квинта» внимательно следит за перепасовкой мяча. Для того чтобы мяч в него не попал, он подпрыгивает, приседает, пригибается и даже ложится. Чем больше находчивости и увертливости проявит «квинта», тем больше он продержится в почетном центральном кругу. Зато игрок, который метким ударом попадет в «квинту», становится на его место. Продолжительность игры всего 5 минут. Если за это время никто не смог попасть в «квинту», то «квинта» считается победителем и остается в центре квадрата на следующую партию игры, а все четыре круга по углам квадрата занимает новая четверка игроков.

## САФЕТ-ЧУБАК

Это таджикская игра. Участники игры, разделившись на две равные команды, выбирают себе капитанов или вожakov. Обычно это са-

мые сильные и ловкие участники игры, умеющие постоять за команду. У каждой команды своя палка, длина ее 40—50 сантиметров, толщина до 3 сантиметров. От палки другой команды она отличается либо орнаментом, либо цветом.

Судья, следящий за правилами игры, выстраивает на линию старта обе команды с капитанами впереди.

По первому сигналу судьи капитаны меняются своими палками, по второму сигналу они сами, или же поручив это кому-либо из своих игроков, стараются как можно дальше закинуть палку вперед. Как только капитаны бросили палки, игроки обеих команд выбегают вперед, стараясь как можно быстрее добежать до своей палки, чтобы вернуть ее на линию старта. Игрок, добежавший первым, поднимает палку и бежит к своему капитану. Тот, в свою очередь, старается также быстро передать палку судье.



Рис. 26. САФЕТ-ЧУБАК.

Правда, игра эта, проводимая обычно на пересеченной местности, часто усложняется. Игроки из команды противника, успев раньше добежать до палки, которую бросал их капитан, не пробегают мимо, а подхватывают ее и бросают дальше, с тем чтобы, пока ее найдут, добежать до своей палки и вернуть ее на линию старта.

Команда, сумевшая первой доставить палку судье, считается победительницей.



Рис. 27. АРКАН-ТАРТЫШ.

## АРКАН-ТАРТЫШ

Игры с перетягиванием известны у многих народов. В Киргизии эта игра проводится по-своему и особенно популярна на всевозможных национальных спортивных праздниках. Хотя в игре участвуют только два человека, но на поле обычно выходят одновременно 8—10 пар.

У каждой пары должен быть шарф длиной в 7—8 метров со связанными концами. Расшитый ярким орнаментом или раскрашенный, шарф является прекрасной декоративной деталью народного праздника. Но бывает, что нет шарфов. Тогда для этой же цели используют толстую веревку, концы которой связываются, образуя кольцо. По правилам участниками игры должны быть люди, равные по весу и по силе. Они надевают шарф на шею, пропускают его под мышками рук и становятся спиной друг к другу. Если вместо шарфа используется веревка, то, чтобы не было больно, на шею кладут какую-либо мягкую подушечку или толстую ткань.

Когда игра проводится на зеленом поле стадиона, все участники становятся спиной друг к другу поперек одной из линий, которыми размечен стадион, как показано на рис. 27. Судья, проводящий это игровое состязание, подает сигнал, каждый участник старается перетянуть своего соперника через границу. Тот, кому это удалось, победитель. Если участвует много пар, можно устраивать состязание между победителями до тех пор, пока не выявится последний победитель.

## РЕБАНЭ

Эта эстонская народная игра проводится на традиционных праздниках песни и танца, очень популярных в республике.

Для игры в ребанэ все участники делятся на группы по три человека. Обычно двое «лов-

цов» — это девушки, а третий юноша изображает «лисицу» — по-эстонски «ребанэ». Правда, бывает и наоборот: двое юношей ловят одну девушку.

У играющих в руках шарф длиной в 4—5 метров, завязанный узлом; концы шарфа «ловцы» держат одной рукой, а петлю поддерживают другой. Через это кольцо и должен проскочить игрок, изображающий «лисицу», прежде чем кольцо успеют затянуть. Не каждому удастся проскочить через кольцо. Если «ловцы» быстрые, они перехватывают «лисицу» за пояс, если менее ловкие — за ногу, но если «лисица» окажется более хитрой и стремительной, она сумеет проскочить через кольцо, прежде чем оно затянется.

В игре «ребанэ» одновременно могут участвовать 8—10 групп.



Рис. 28. РЕБАНЭ.

## СОВА И ЛОВЦЫ

Эту игру можно провести в лесу или на берегу реки. Нужно только найти такую лесную лужайку, где остался сухой валежник от зимней порубки или, если это берег реки, такое место, где галька и песок. Всякое передвижение по такому грунту будет связано со звуком. На лужайке должно быть слышно каждое движение, иначе игру не проведешь.

По жребию один из играющих становится «совой». Он выходит на середину лужайки или площадки, где проводится игра, и, внимательно оглядевшись кругом, старается запомнить приметы: где на ней расположены пни, где растут деревья, где грунт — галька, песок. Еще лучше, если такая площадка будет ограждена цветными флажками — метками.

Помимо играющих, должен быть посредник (он же судья), который наблюдает за правильным ходом игры. Перед началом он заявляет «сове» глаза, когда тот занял место в центре площадки. Посредник может находиться либо на самой площадке, либо рядом с «совой». Остальные играющие располагаются за пределами лужайки и ждут сигнала. Сигнал подается свистком, горном, или это просто команда голосом. Когда сигнал подан, участники игры начинают потихоньку подкрадываться к «сове», которая внимательно прислушивается к каждому шороху, стараясь определить, в какой стороне и в каком месте он раздался. Уловив в каком-либо направлении подозрительный шум, «сова» громко кричит: «Стой!» Все должны остановиться. «Сова» пальцем указывает направление и называет приметы. Например, она говорит: «У березового пня». Если по указанному направлению действительно оказался кто-либо из «ловцов», он обязан уйти на край лужайки, чтобы оттуда начать движение снова. Посредник подает сигнал. Игра продолжается. «Сова» внимательно слушает, «ловцы» крадутся к ней. Если кому-либо из «ловцов» удастся неслышанным подкрасться к «сове» и коснуться ее рукой, он побеждает. По желанию он становится на место «совы», а «сова» идет в «ловцы». Если победивший не желает выполнять роль «совы», то играющие выбирают «сову» по жребию.

## БЕРЕЗОНЬКА, ВЫРУЧАЙ!

Эта игра с бегом. Лучше всего проводить ее в смешанном лесу, где среди других деревьев растут белые березы. Суть игры — салки.

Один водит, стараясь запятнать того, кто оказался настигнутым. Но убегающему достаточно коснуться любой березки и воскликнуть: «Березонька, выручай!» — и его уже нельзя пятнать. Водящий должен ловить другого.

В этой игре существует правило: обратно сдачи давать нельзя. Если водящий тебя запятнал, лови другого, а тот пока отдохнет у березки.

## ПАЛЯНИЦА УДАЛАЯ

Эта старинная подвижная игра упоминается еще в народных былинах:

...Во чистом поле  
Богатырь потешается:  
Высоко он мечет палицу в поднебесье.

Для игры надо приготовить три одинаковые по размеру и по весу дубины-булавы длиной до 1 метра. Для того чтобы удобнее было их бросать, тонкую сторону булавы округляют. Это будет ручка. Игра проводится на площадке, лужайке, по возможности огражденной, чтобы сюда не могли зайти случайные прохожие и в них не попала палица. Площадка не имеет определенных размеров, но длина ее должна быть не менее 40—50 метров. Вот почему игроки в паляницу удалую предпочитают собираться у кромки футбольного поля стадиона, когда там никого нет.

На площадке, где проводится игра, делается черта. Это линия боя. Сюда и кладут три булавы — паляницы.

Играющие проводят игру в виде турнира. Делятся на две команды с равным числом участников. Каждый метатель — «богатырь». Он бросает три булавы подряд. Очки учитываются так. Подсчитывается общее количество метров в результате трех бросков и делится на три. Каждый метр дает одно очко. При делении результат округляется. Выигрывает та команда, игроки которой сумели набрать большее количество очков.

## ВОРОБЕЙ

Для игры нужен маленький дутый резиновый мячик. Одновременно в ней принимают участие 5—10 и больше человек. По жребию из числа играющих выбирается подающий. Игра проводится около глухой стены или за-

бора. На расстоянии полутора метров от стены намечается линия, на которой стоит подающий, а на расстоянии трех метров — граница, куда не могут заходить играющие. Все играющие располагаются за этой внешней линией и стараются поймать мяч с лета.

Порядок игры такой: участники игры становятся к стенке спиной. Подающий говорит: «Воробей летит!» — и сильным ударом бросает мяч в стенку. Тогда участники поворачиваются лицом к стене и смотрят, куда полетит мяч. Мяч, отскочив от стены, летит ри-

кошетом за внешнюю линию города. В это время его и нужно ловить. Поймать мяч надо прежде, чем он стукнется о землю.

Тот, кто поймал мяч, становится подающим. Участники могут условиться, каким способом ловить мяч. Обычно первый раз ловят «воробья» двумя руками, второй раз — правой рукой, третий раз — левой рукой. Тот, кто первый поймает «воробья» всеми тремя способами, побеждает в этой игре. Он становится подающим, уходит за линию подачи, и игра начинается сначала.





# Шахматы на СТОЛЕ

---

В настольных играх есть одна очень интересная особенность. Они требуют терпения, настойчивости, внимания. Учат разгадывать замысел соперника, развивают изобретательность. Кроме того, для таких поединков не нужны большие помещения, специальные площадки.

У каждого народа есть свои национальные настольные игры. Это прежде всего различные виды шахмат. О том, как играть в обычные международные шахматы, в нашей книге мы рассказывать не будем. Для этого есть специальные пособия. Мы же опишем такие настольные игры, которые отличаются определенной новизной для советской молодежи, хотя отдельные из них имеют тысячелетнюю историю.

## РУССКИЕ ШАХМАТЫ С КРЕПОСТЯМИ

Известно, что история современных шахмат насчитывает более 15 столетий. Родившись в Индии, как игра «чатуранга», что означает «шахматы на четверых», они постепенно распространились по всему миру и превратились в общеизвестную международную игру шахматы на двоих. Однако и в своем четверном виде шахматы продолжают существовать, совершенствоваться и видоизменяться в зависимости от того, в какую страну они попали.

В России шахматы и на двоих и на четверых известны с незапамятных времен. В былинах и сказаниях русские шахматисты воспевались наряду с богатырями. Любопытно, что русские придумали не только оригинальные ходы, ловушки, комбинации, но и создали самобытные по форме шахматы, отражающие национальную культуру и искусство. Так, в XVIII веке в России получили распространение русские шахматы с крепостями, рассчитанные на четырех игроков. Увлечательность четверных шахмат способствовала их распро-

странению во многих странах Европы, Азии и Америки. В Лондоне, например, в 1885 году существовал шахматный клуб, объединявший любителей только четверных шахмат. Среди любителей четверных шахмат называют и знаменитого впоследствии чемпиона мира по шахматам кубинца Рауля Капабланку и нашего выдающегося классика шахматного искусства Михаила Ивановича Чигорина.

В четверные шахматы играют на досках в 64, 100, 120 и 160 клеток. В русских четверных шахматах с крепостями игровое поле имеет 192 клетки. В каждой крепости по 16 клеток. Здесь в произвольном порядке каждый игрок располагает свой резерв — коня, слона и ладью. Это помимо тех фигур, которые расположены перед игроком в порядке, показанном на рис. 29.

В четверные шахматы играют с союзниками. Обычно партнеры, сидящие напротив друг друга, — союзники. Ходы же делаются игроками как в обычных шахматах — каждый по очереди, справа налево.

Правилами игры в русские шахматы оговорено, что ни одна фигура не может ходить и сделать шаг через глухую стену крепости.

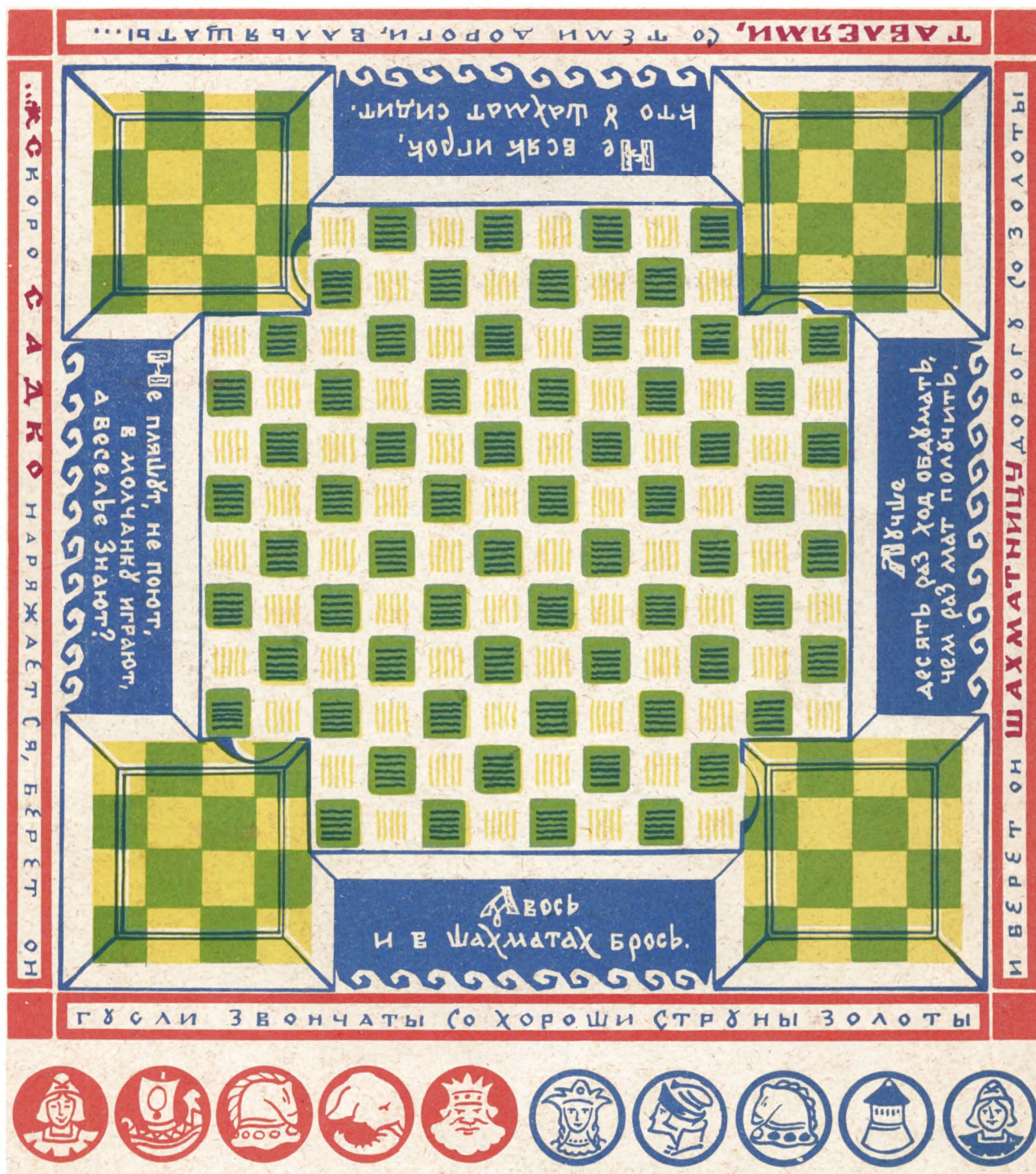


Рис. 64. РУССКИЕ ШАХМАТЫ С КРЕПОСТЯМИ.



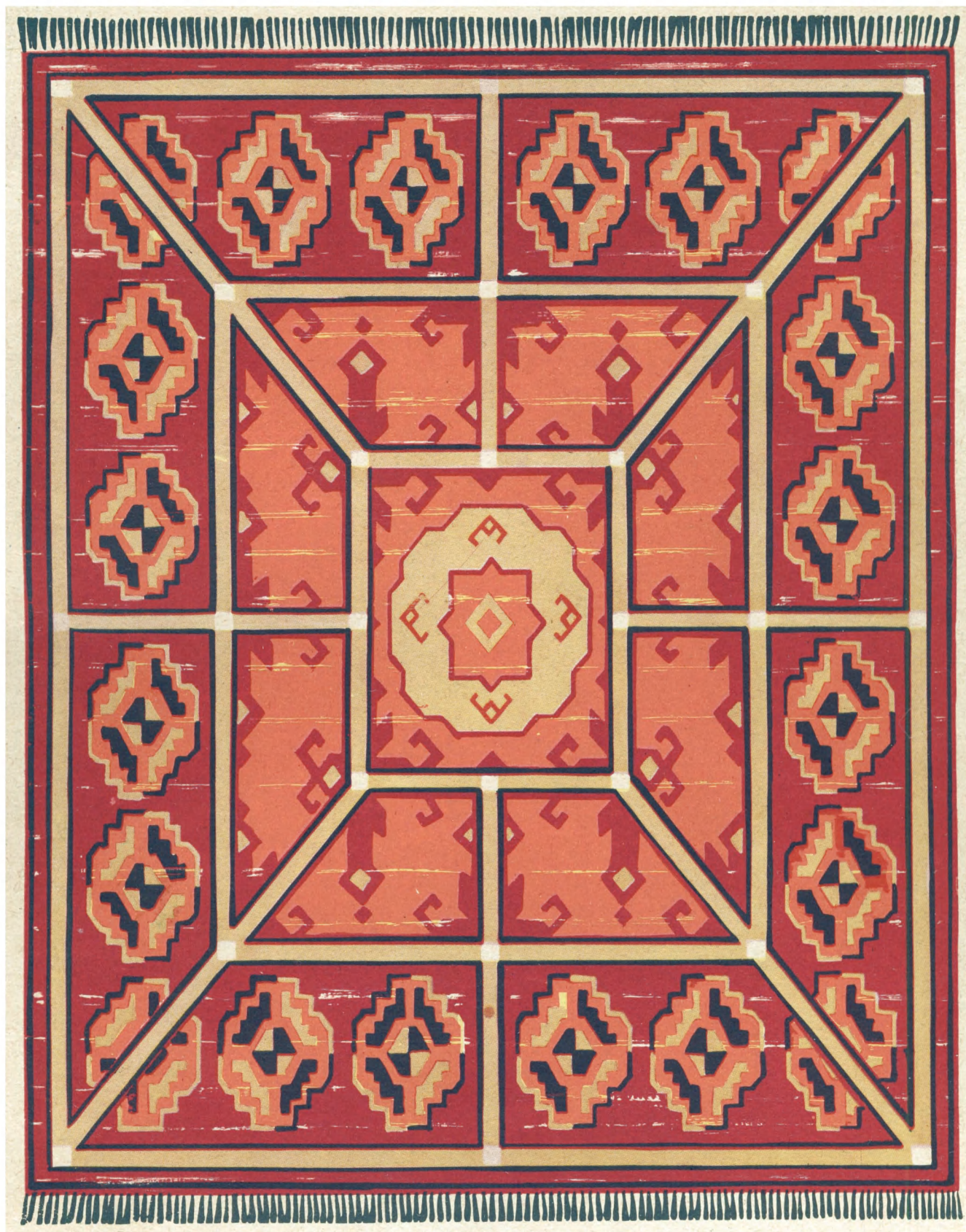


Рис. 65. ДЫЗЫМ.



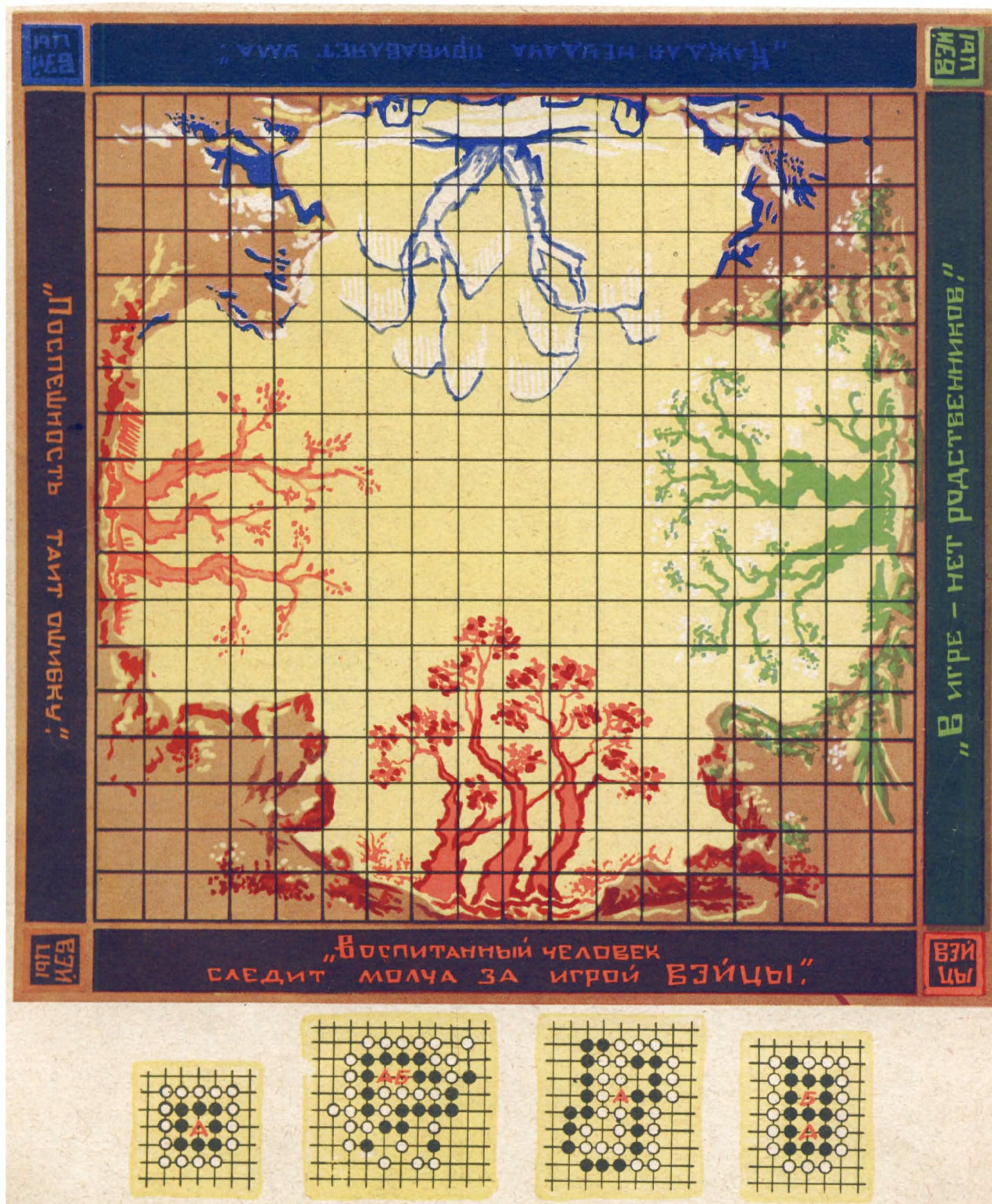


Рис. 66. ВЭЙЦЫ.



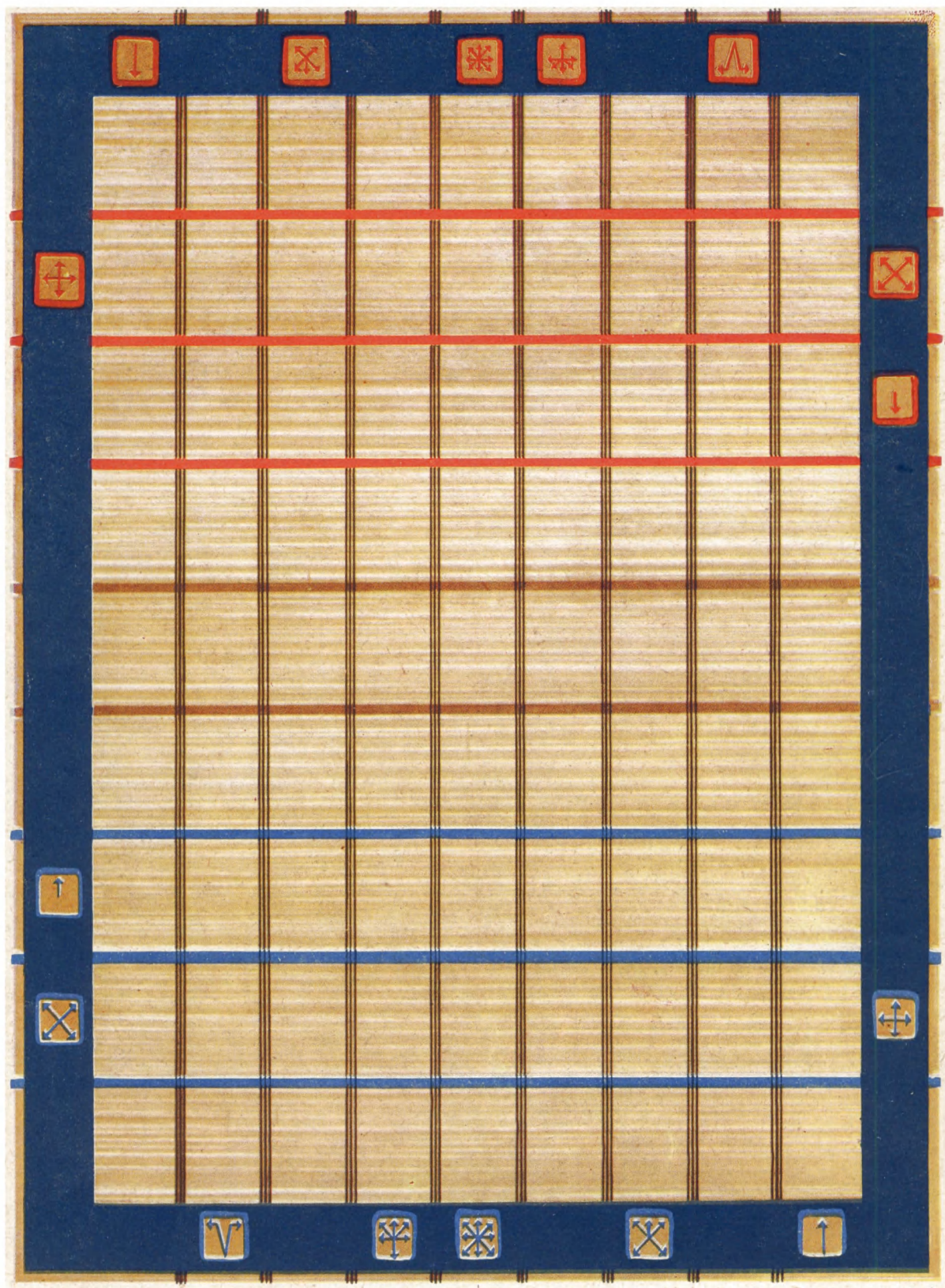


Рис. 67. ШОГИ.

Входить и выходить из крепостей можно только через ворота. Соприкасающиеся пешки и фигуры союзников друг друга не берут. Пешки обращаются в фигуры, когда попадают на линии офицеров своих союзников или когда берут фигуры противников.

Существует два способа игры в четверные шахматы: русский и западноевропейский. Различие заключается в том, что в русской игре фигуры заматованного игрока сейчас же снимаются с доски, а в западноевропейской стоят неподвижно. Цель игры — дать мат обоим королям противника. В обоих видах игры игрок, королю которого поставлен мат, выбывает из игры. Партнер же продолжает сражаться один против двоих, старается освободить короля союзника. По западноевропейским правилам, если это ему удастся, то союзник вновь вступает в борьбу. По русским же правилам фигура, снятая с доски, не возвращается.

Игра в четверные шахматы, к сожалению, мало распространена. О ней напоминают многие книги по истории шахмат, приводятся интересные партии, но так как по ним не проводится открытых состязаний, то круг игроков очень ограничен.

Показанные на рисунке шахматы расположены перед началом игры. Любители могут изготовить себе доску для четверных шахмат и выточить фигуры в виде шашек, соответственным образом раскрасив каждую шашку.

Можно использовать и обычные комплекты шахматных фигур, только раскрасив их в четыре цвета. Обычно союзники выбирают фигуры и пешки светлых тонов и играют против темных.

В эту игру, рассчитанную на четырех участников, можно играть вдвоем. Но в этом случае каждый играет за себя и за своего партнера, соблюдая тот же порядок ходов.

## ТОГУЗ-КУМАЛАК

Родина этой игры — Казахстан. Здесь она известна свыше 4 тысяч лет и не раз описывалась бытописателями казахской культуры.

В романах лауреата Ленинской премии Мухтара Ауэзова, посвященных казахскому поэту Абаю, немало строк отведено этой увлекательной настольной игре. Сам Абай — национальная гордость казахов, чудесный поэт и замечательный человек — был страстным любителем игры в тогуз-кумалак.

Долгие годы эта игра была любимым занятием на стойбищах степных кочевников, и только в 1948 году, когда в Казахстане был проведен первый чемпионат по игре в тогуз-кумалак, она как бы родилась вновь, выйдя на спортивную арену республики.

В старину играли в тогуз-кумалак на доске, в которой были углубления — лунки. Старинная доска показана на рис. 30. Но со временем игра модернизировалась, доска стала квадратной, а лунки приняли стандартную форму — ширина по центру 4 сантиметра, а длина — 7,4 сантиметра. Общий вид такой типовой доски показан на рис. 30. Любители игры часто украшают доску национальными орнаментами, красиво написанными пословицами и поговорками. На рисунке вы видите такую доску для игры в тогуз-кумалак.

В переводе «тогуз-кумалак» означает «девять шариков». В каждую лунку перед началом игры игроки кладут по девять шариков (если шариков нет, можно играть зернами кукурузы, риса или других злаков). Следовательно, всего в игре 162 шарика одинакового цвета и формы.

На первый взгляд правила игры очень просты. Но в действительности она требует большой выдержки, тонкого расчета, внимания и



Рис. 29. РУССКИЕ ШАХМАТЫ С КРЕПОСТЯМИ.  
Расположение фигур у каждого игрока перед началом игры.

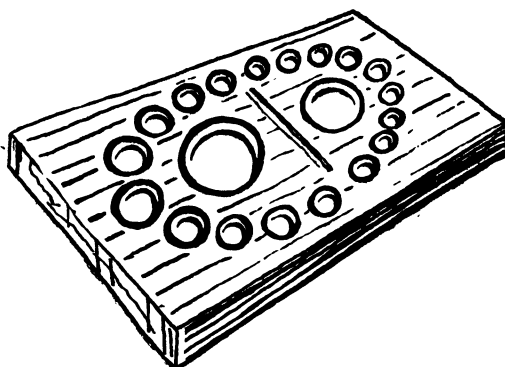
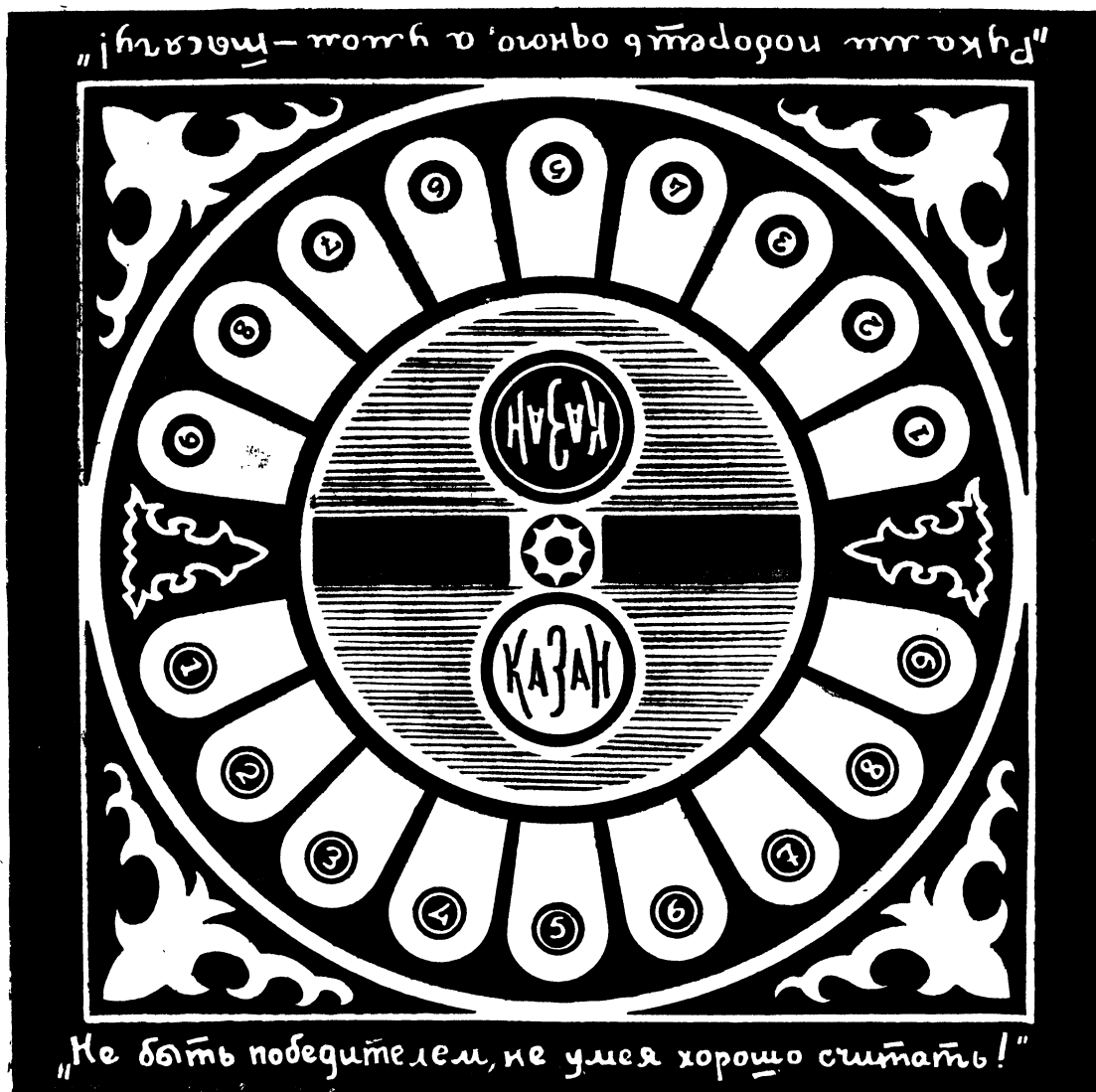


Рис. 30. ТОГУЗ-КУМАЛАК.  
Вверху — игровое поле; внизу — старинная доска.

сообразительности. Нужно уметь не выдавать свои замыслы сопернику, а это не так-то просто. Тот, кто более выдержан, побеждает.

Участник игры, получивший право сделать первый ход, берет из любой своей лунки любое количество шариков, оставляя в ней не менее одного. Все эти шарики он начинает раскладывать против движения часовой стрелки, кладя в каждую лунку по одному шарiku. Начинать нужно со своих лунок, а затем переходить к лункам противника. Надо рассчитать так, чтобы последний шарик, опущенный в лунку соперника, образовал там «чет». Вначале это просто. Если к девяти шарикам прибавить десятый, то все шарики в этой лунке — твои. Ты их забираешь и кладешь в свой казан — большое углубление на доске.

Соперник получает теперь право хода. Он делает то же самое, стремясь положить последний шарик из горсти в такую лунку, где образуется четное число шариков, чтобы забрать их в свой казан.

С каждым ходом игра становится все труднее и сложнее. Можно положить последний шарик, а ничего не взять, потому что в лунке образуется нечетное число.

Правилами оговорено еще условие: если в одной из лунок оставалось два шарика и туда попал третий, то такая лунка называется «туздык», что значит «ловушка». Все шарики, попадающие в такую лунку, переходят в казан того игрока, которому удалось сделать туздык. Но правила предупреждают, что на каждой стороне доски не может быть больше одного туздыка. Кроме того, туздык нельзя делать в одноименной лунке на противоположной стороне доски.

Следовательно, игроки, перекладывая из лунок в свои казаны шарики, которые им удалось собрать, стремятся прийти к победе. На одну партию уходит до 30—40 минут. Но во время ответственных матчей размышления значительно затягиваются, и официальные правила говорят: если после пяти часов игры незаметно превосходства одного над другим, игра прерывается. Все шарики, которые были в лунках на стороне того или другого игрока, перекладываются в казаны. У кого оказалось больше шариков, тот и выиграл.

## НАРДИ

Кто бывал в клубах Азербайджана, Армении, Грузии, обратил, наверное, внимание на то, с каким увлечением и молодежь и взрослые играют в нарди. И не только в Закавказье

распространена эта игра. Ее можно встретить в клубах Средней Азии, в кофейнях Ирана, Турции, Египта, Сирии. Люди часами сидят над партией в нарды, или, как в Грузии их называют, смягчая окончания, нарди.

В Западной Европе эта же игра распространена под другим названием. Если вы, читая романы Чарльза Диккенса или Голсуорси, встретите название игры в трик-трак, то знайте, что это те же нарди, только с небольшими изменениями. У греков эту игру называют «тавлей», у немцев и венгров — «пфифф». Как бы ни называлась эта игра, суть ее остается одной и той же: здесь нужны внимание, сообразительность, тонкий расчет и умение пользоваться любой ошибкой соперника.

К сожалению, купить готовые комплекты для игры в нарди можно только в республиках Закавказья и Средней Азии. Но приспособления для игры очень просты, и их можно сделать самим. Это плоский ящик с бортами, разделенный на две половины, размером 20×40 сантиметров. В каждой половине коробки нарисовано 12 клиньев, треугольников. Углы треугольников направлены один к другому. Та сторона, где в начале игры стоят черные шашки, — «дом черных», а противоположная сторона — «дом белых». На каждого игрока полагается по 15 шашек. Обычно играют черными (или красными) с одной стороны и белыми с другой. Как расставлены шашки перед началом игры в нарди, показано на рис. 31.

Ход игры определяет не расчет, а случай. Каждому игроку надо выкинуть рукой или из рожка два шестигранных кубика, на гранях которых точки — от 1 до 6. Выбросив кубики на стол и получив какое-то количество очков, игрок решает, как ему лучше продвигаться от треугольника к треугольнику.

Право начать игру получает участник, которому по жребию достались белые шашки. Задача игрока — двигать свои шашки от треугольника 1 в своем доме до треугольника 12 на той же стороне, перебраться в расположение дома противника и, достигнув финиша, возвращаться в противоположном направлении.

Игра позволяет делать бесконечное количество комбинаций. Допустим, играющий белыми получил на костях 3 и 5 очков. Какими шашками надо двигать? Первую шашку с треугольника 1 он может передвинуть на треугольник 4. Этим способом он использовал ход, разрешенный ему костями, на которой было число 3. Но совсем не обязательно начинать с первого треугольника. Можно начать с любого другого треугольника, причем коли-



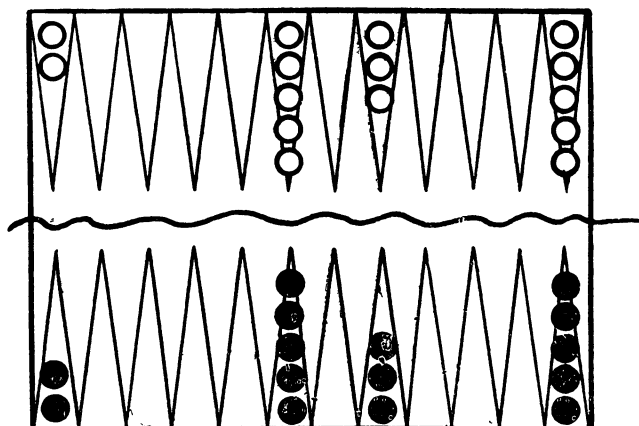
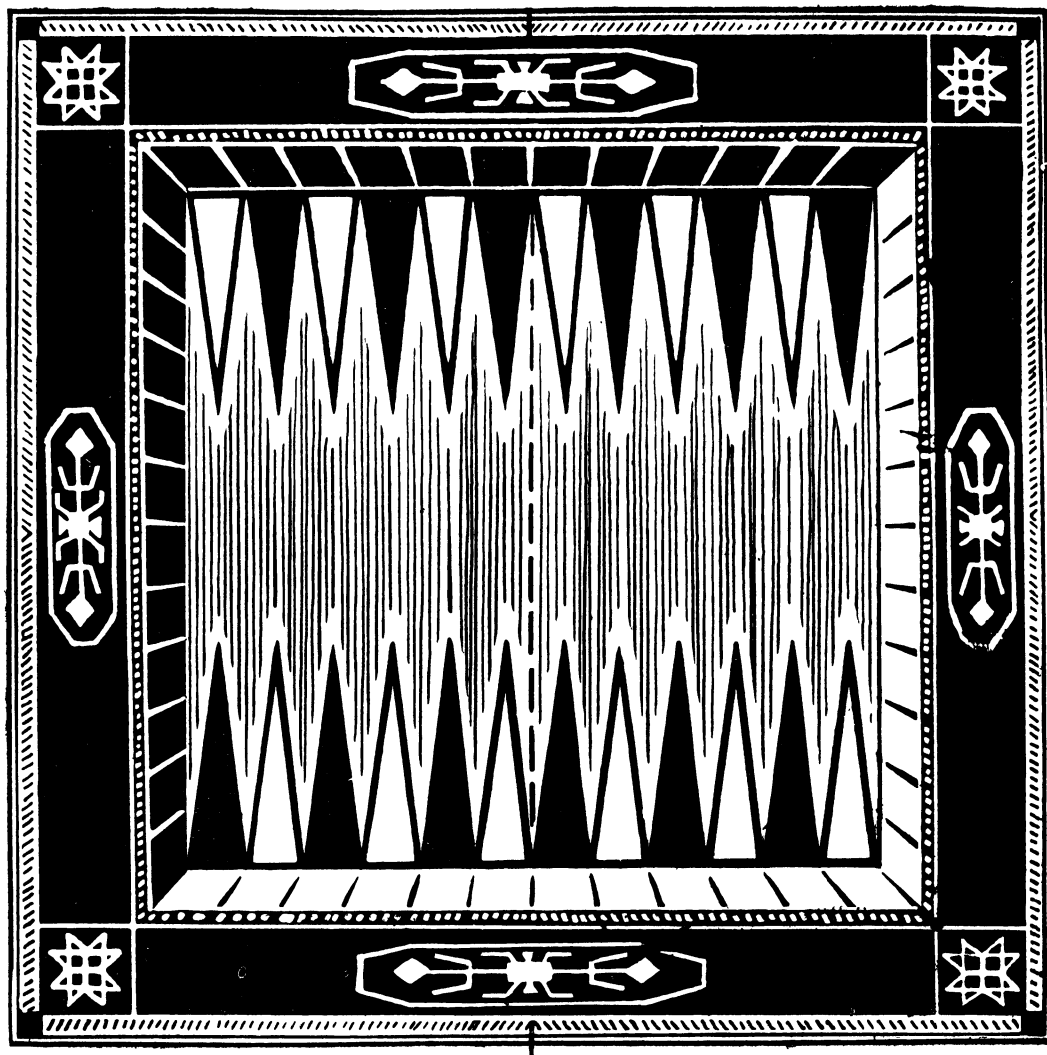


Рис. 31. НАРДИ.

Игровое поле. Внизу — расположение шашек перед началом игры.

чество очков можно использовать по своему усмотрению, двигая одну или две шашки, лишь бы в сумме число ходов соответствовало числу, показанному на костях.

Однако не так-то просто сделать ход. Дело в том, что шашку можно ставить на треугольник, соответствующий количеству очков, при условии, что треугольник пустой или если на нем стоит только одна шашка противника. Если шашек противника на треугольнике две и больше, он считается занятым. Может случиться, что очередной ход придется на такой треугольник, где имеется одна шашка соперника. Отказаться от хода нельзя. Приходится занимать такой треугольник, а шашку соперника снимать с доски и ставить на бортик коробки. Эта шашка сковывает все маневры соперника. При очередном ходе он не сможет двинуть ни одну свою шашку, пока не удастся ввести в игру все шашки, стоящие на борту. А для этого надо, чтобы при очередном выбрасывании костей сумма очков дала либо номер треугольника, на котором застряла шашка, стоящая на борту, либо такое сочетание очков, которое обозначало бы треугольник, где нет ни одной чужой шашки. Если же такого удачного совпадения очков не будет, игрок не может ввести в игру ни одну свою шашку и таким образом сильно затормозит развитие игры.

Мы подробно остановились только на первых ходах шашек игры в нарди. По ходу игры бывают и такие случаи: игрок выбросил на обеих костях одно и то же число очков, например 2 и 2, 5 и 5. Получается дубль. Игроки особенно рады такому совпадению. Каждый дубль позволяет двигать шашки в умноженном на два порядке: например, когда выпадает 2 и 2, игрок может двигать четырьмя шашками по два либо двумя шашками на восемь треугольников.

Не существует готовых схем игры, но есть положения, которых рекомендуется придерживаться, чтобы быстрее одержать победу. Вот некоторые из них. Разумнее двигать шашки парами, чтобы не оставлять на клиньях незащищенные шашки. Лучше иметь пустой клин, лишь бы не рисковать, оставляя шашку одну.

По ходу игры, передвигая свои шашки, надо одновременно мешать противнику. Достигается это разными способами. На каждом клине можно оставлять не меньше чем три шашки, чтобы был маневр. В зависимости от того, как расположились шашки на доске, определяется выигрыш. Ведь победа дается с большим или меньшим счетом. Выигрыш со счетом 1:0 бывает тогда, когда противнику удалось вывести из игры хотя бы одну свою

шашку. Если же противник не успел снять ни одной своей шашки, но вошел в дом, чтобы снять ее следующим ходом, то выигрывает 2:0 и, наконец, если удалось снять все свои шашки, а противник в это время ничего не снял — 3:0. Играющий в нарди снимает каждую шашку, которая прошла путь по клиньям вперед и назад.

Игра в нарди требует большого внимания, и только на практике и в каждом отдельном случае можно определить, что разумнее делать, спешить ли пройти по всем клиньям, чтобы снять свою шашку, или же на каждый ход, сделанный вперед, вводить в действие следующие сзади шашки, для того чтобы игру закончить сразу, а не растягивать ее на длительный срок.

Поиграйте в нарди, и вы убедитесь, что эта игра доставит вам много возможностей проявить свою изобретательность, находчивость и смекалку.

## ДЫЗЫМ

Бытописатели туркменского народа рассказывают о том, что среди любимых настольных игр была игра в дызым, или, как в старину ее называли, дюздум. В 1960 году в Туркмении был проведен республиканский чемпионат на личное первенство среди колхозников.

Эта игра проводится на доске, где три квадрата вписаны один в другой и соединены между собой поперечными и диагональными линиями. Когда-то кочевники играли просто на земле, острой палочкой вычерчивая игровое поле. Сейчас искусные ковровщицы ткут ковры, на которых можно играть в дызым. Вот почему художник Г. А. Зимин, нарисовав игровое поле, изобразил его в виде красочного туркменского ковра (цв. таблица).

У каждого игрока по 8—12 шашек своего цвета. Шашки бывают красные и белые, черные и синие. Когда играют с двенадцатью шашками, игру называют «он-ике-дызым». Первые два слога «он-ике» по-туркменски означают «двенадцать», а «дызым» — «нанизывать». И действительно, игроки как бы нанизывают бисер на нитку, выставляя на линии свои шашки и передвигая их по сообщающимся линиям.

Цель каждого игрока — поставить в один ряд три шашки своего цвета. Это дает ему право снять с доски любую шашку соперника. В свою очередь, соперник старается сделать то же самое.

Для того чтобы образовался ряд в три шашки, разрешается к двум своим шашкам при-

двинуть любую шашку своего цвета по ближайшей смежной линии. Можно образовать тройку, выставив на игровое поле шашку, которая еще не была в игре. Можно сделать ход, перепрыгнув через одну свою или чужую шашку.

Игра в дызым имеет очень много интересных тактических ловушек и ходов, которые познаются в ходе игры.

Подобная игра в Молдавии называется «куран», в странах Западной Европы — «мельница». В каждой разновидности этой игры имеются свои комбинации, которые облегчают путь к победе.

Сделать комплект для игры в дызым своими силами не трудно. Сначала, может быть, будут играть лишь отдельные любители, а когда соберется 8—10 человек, уже овладевших этой игрой, можно устроить турнир на звание чемпиона клуба, красного уголка, улицы и города.

В Туркмении уже проводятся республиканские турниры, а ведь можно собрать для соревнований любителей со всей страны.

## КЕНЫ

Среди настольных игр Северной Осетии одной из самых популярных являются кены. Игрой увлекаются и молодежь и взрослые. Есть такие игроки, партии которых записывают как пример остроумия и находчивости.

Поле для игры в кены напоминает обычную шашечную доску в 64 клетки, но цвет клеток не играет роли, поэтому они обычно одноцветны или декорированы национальным орнаментом. Игровое поле 8×8 квадратов, и у каждого играющего по 16 шашек своего цвета. Доска для игры в кены может быть изготовлена из дерева, выточена на фанере, а некоторые имеют доски на сланцевой пластинке, внешний вид которой напоминает работу тонкого мастера-ювелира. Впрочем, есть любители, которые играют в кены просто на земле — чертят квадраты и играют обыкновенными шашками.

Перед началом игры у каждого игрока первый ряд на доске свободен. Шашки расставляются только во втором и третьем рядах. Следовательно, игроки, делающие ходы, находятся друг от друга на расстоянии в две линии квадратов.

Правила игры несложны. Игрок может ходить со своей клетки на любую соседнюю, если она не занята. Простые кены, то есть обычные шашки, могут ходить только вперед, вправо и влево при условии, что соседний

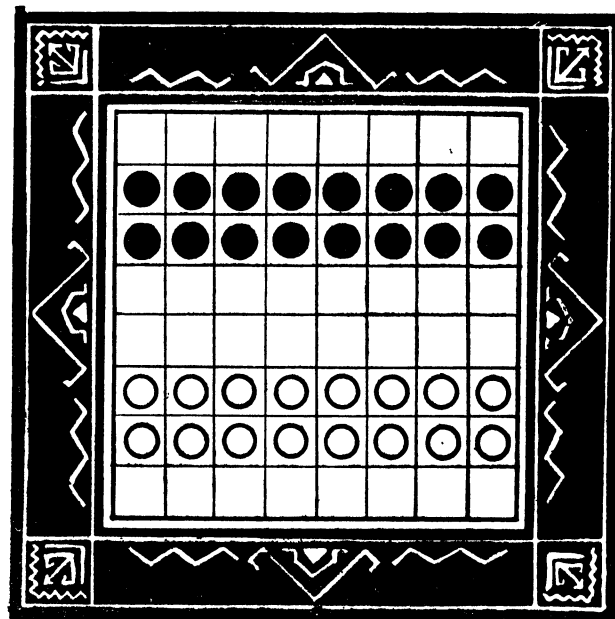


Рис. 32. КЕНЫ.

Игровое поле и расположение шашек перед началом игры.

квадрат свободен. Можно сделать ход назад, но для этого надо бить, то есть перескочить через чужую шашку или кен, если сзади него имеется свободное поле. Без этого условия простые кены ходить назад не могут.

Бить можно в любом направлении. Бывает такое стечение обстоятельств, что можно бить в несколько сторон. Бить, конечно, надо в ту сторону, где удастся снять больше кенов противника и пройти на свободную первую линию. Как только кен дойдет до такой линии, он становится «перцем», то есть получает права дамки и может двигаться в любом направлении, снимая кены противника по вертикали и горизонтали, лишь бы за этой шашкой (кеном) противника была свободная клетка.

Расположение шашек перед началом игры показано на рис. 32.

Побеждает тот игрок, который сумеет снять все кены противника или загнать его в ловушку так, что тот не сможет сделать очередного хода. Бывает, что у обоих игроков в результате борьбы остается по одному «перцу» и одному кену. В таком случае борьба считается ничейной. Если же на доске остается больше кенов и «перцов», но будет сделано более десяти безрезультатных ходов, судья может объявить ничью, хотя опыт показывает, что два «перца» и один кен могут всегда привести к окончательной победе.

## СЯНЦИ

Много интересных настольных игр создал китайский народ. Даже известные во всем мире шахматы в Китае играют по-своему. В книге советского писателя С. Третьякова «Дэн-Ши-Хуа», изданной в 1931 году в издательстве «Молодая гвардия», герой книги рассказывает: «Девочки учат меня играть в шахматы. Эти шахматы не похожи на европейские. На доске девять на девять квадратов нет выточенных фигур. На черных и красных шашках выведены иероглифы. В игре пять пешек, две пушки, две повозки, два коня, два канцлера, двое ученых и один император. Вся эта армия располагается не в два ряда, как в Европе, а в три и не внутри квадратов, а на скрещении линий.

Между лагерями нейтральная зона — река».

Представить себе, в чем сущность игры в сянци, только по такому краткому описанию, конечно, трудно.

Игра «Сянци» в переводе с китайского означает: «игра в батальную стратегию». И действительно, она очень отличается от обычных международных шахмат. Но для тех, кто умеет играть в шахматы, овладеть правилами игры в сянци будет не трудно. Правда, придется доску для игры сделать самим. Она может быть простым схематическим чертежом, но лучше, если вы воспользуетесь рисунком.

Расположение фигур перед началом игры показано на рис. 34. Схема ходов в сянци показана на рис. 35.

Обратите внимание, что на каждой стороне доски имеется крепость из девяти кружков. В пределах этой крепости передвигается «маршал», который в обычных шахматах называется «королем».

Дадим краткое объяснение игры.

Мы сохраняем китайские названия каждой фигуры и кратко поясняем, какая фигура куда двигается.

1. «Цзян» или «шуай» — «маршал». Это то же, что король в шахматах. Его ходы ограничены пределами крепости или штаб-квартиры, которая в отличие от других прямых линий соединена еще диагональными линиями.

2. «Ши» — «ученый». В шахматной игре аналогичной фигуры нет. Задача ее — двигаясь в пределах штаб-квартиры, защищать «маршала».

3. «Мян» — «слон». По ходам эта фигура напоминает слона. Двигается она по диагонали через два кружка, но не имеет права

перепрыгивать через две стоящие на пути фигуры и перебираться через «реку», разделяющую игровое поле пополам. Ее забота — защищать «маршала».

4. «Ма» — «конь». Это та же фигура, что и конь в шахматах. Но ее движение осложнено тем, что она не может перепрыгивать через другие фигуры.

5. «Цзюй» — «ладья». Это то же, что и ладья. Может двигаться во всех направлениях доски — по вертикали и по горизонтали.

6. «Пао» — «пушка». Аналогичной фигуры в шахматах нет. Двигается она так же, как «цзюй». Этой фигурой можно «убивать» фигуры противника в том случае, если они стоят между объектом нападения и орудием.

7. «Цзу» или «бин» — «воин». То же, что в обычных шахматах пешка. Двигается вперед по одному кружку до тех пор, пока не пересечет «реку». После этого получает право двигаться по горизонталям и вертикалям, но только по одному кружку.

Цель каждого играющего — окружить «маршала» противника и выйти победителем. По своим возможностям и комбинациям игра имеет столько же ходов, сколько и шахматы.

История игры в сянци уводит нас в V—VI столетия нашей эры; она является ровесницей международных шахмат. В России описание игры в китайские шахматы было впервые опубликовано в 1775 году секретарем русского посольства в Пекине Леонтьевым. Это привело к тому, что один французский журнал, выходивший более ста лет тому назад, писал, будто в Петербурге китайские шахматы вытеснили даже европейские. Но это было не так. Хотя комплекты китайских шахмат сянци можно было найти во многих русских домах (их привозили из Китая как сувениры), тем не менее в России больше играли в общеизвестные международные шахматы.

Играли же в сянци у нас редко не потому, что игра была трудна или неинтересна, а просто мало кто знал правила этой игры. Зато сам китайский народ сложил много любопытных преданий и легенд об увлекательности игры в сянци. В одной из них рассказывается, что дровосек Ван Чжи из провинции Синьян заблудился в лесу. Здесь он натолкнулся на группу лесных человечков, гномов, увлеченно занятых какой-то игрой. Дровосек остановился, чтобы посмотреть, что это за игра, а топор свой вонзил в пень. Игра затянулась. Ван Чжи проголодался. Тогда один из гномов угостил его фиником. Дровосек съел финик, косточку бросил на землю, а сам продолжал наблюдать за игрой. Ван Чжи,

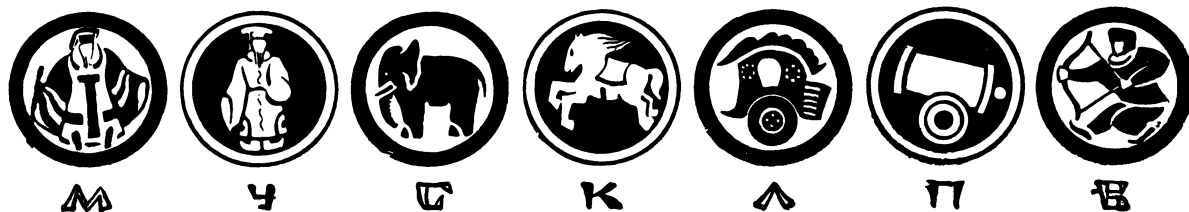
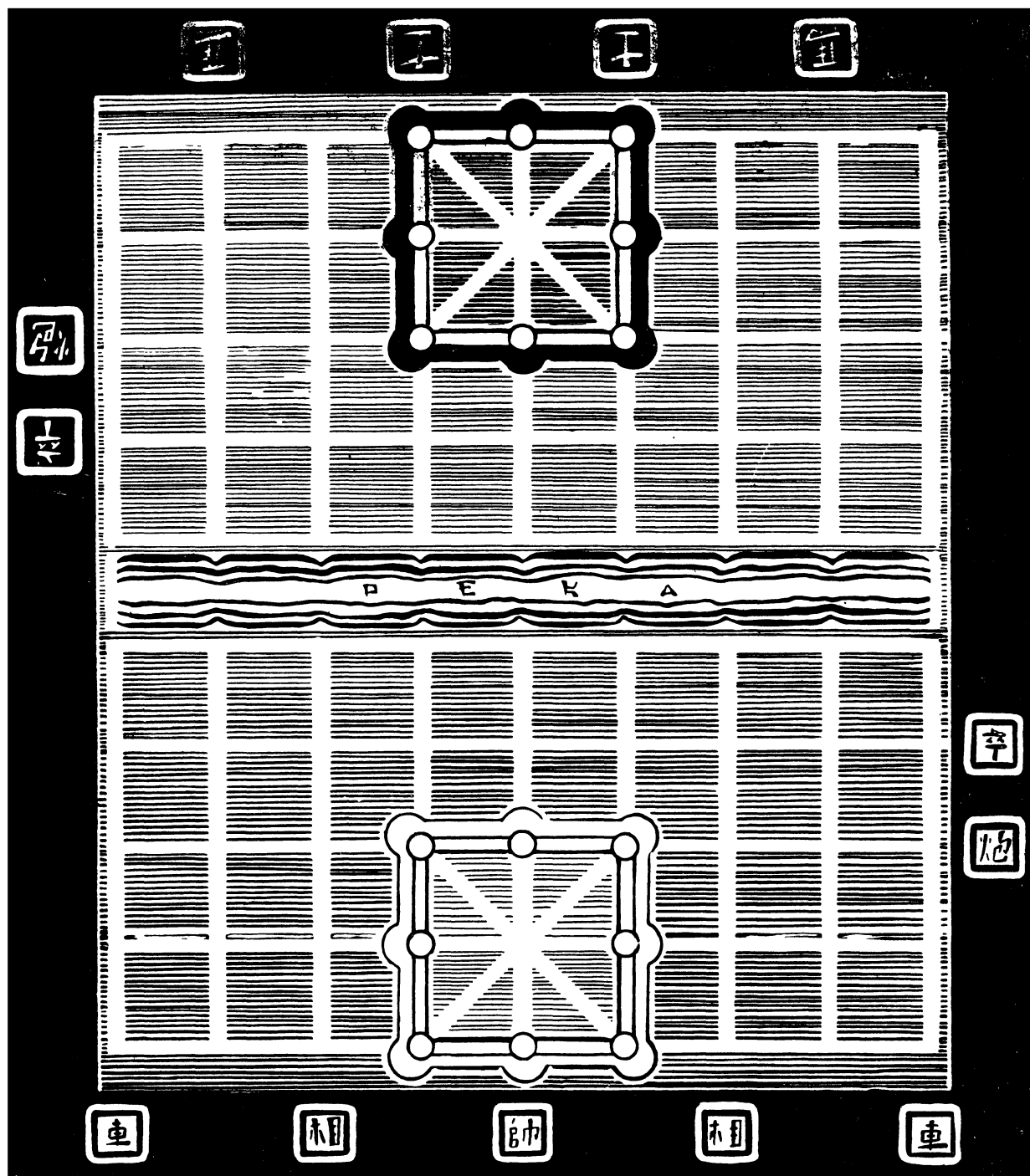


Рис. 33. СЯНЦИ.  
Игровое поле и фигуры китайских шахмат.

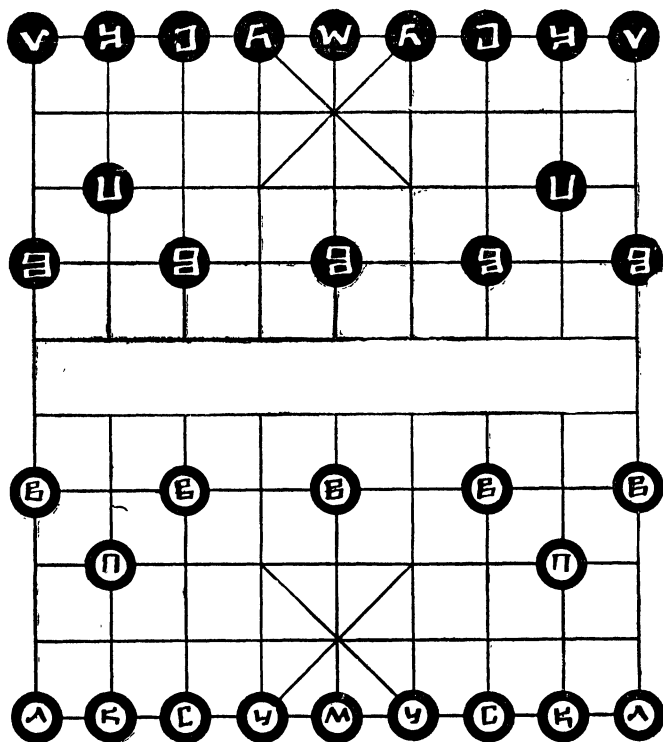


Рис. 34. Расстановка фигур перед началом игры в сянци.

наконец, решил отправиться домой. Он хотел вырвать топор из пня, но некогда стальное лезвие рассыпалось в пыль, так оно заржавело. Финиковая косточка, брошенная на землю, выросла в цветущее дерево. Когда Ван Чжи вернулся в село, его никто не узнал. Оказалось, что, очарованный волшебной игрой, Ван Чжи не заметил, как пробежало сто лет.

## ВЭЙЦЫ

Другая популярная в Китае народная игра — вэйцы. Она считается одной из самых древнейших в мире. В Китайской Народной Республике создано специальное общество, которое объединяет всех знатоков и любителей игры в вэйцы.

В обиходе вэйцы называют китайскими шашками. Но от шашек они отличаются тем, что здесь шашки не передвигаются, а только по ходу игры ставятся на скрещении линий. Вот почему игрок в вэйцы всегда должен быть внимателен и смел в своих решениях. Если в Китае хотят сказать, что человек не

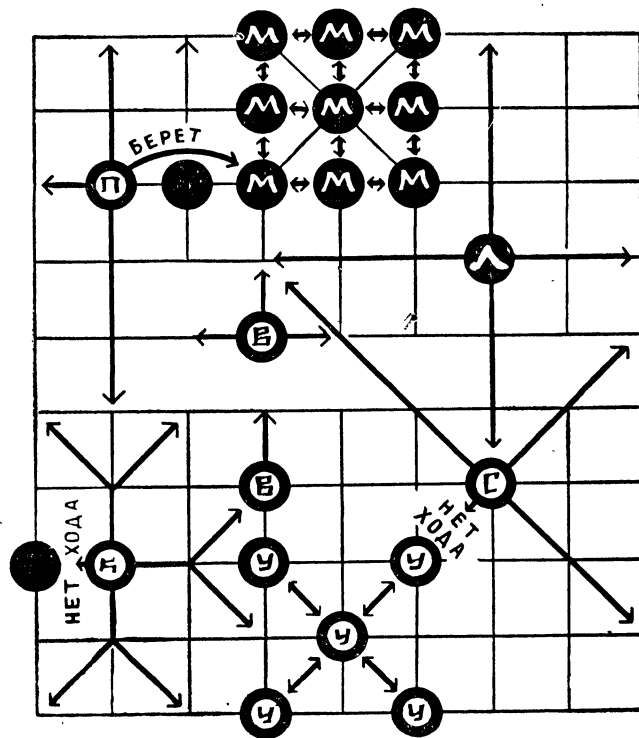
способен на твердое решение, что он все время колеблется, то о нем говорят: это плохой игрок в вэйцы.

Поле для игры в вэйцзы представляет 19 продольных и 19 поперечных линий. Произведение этих чисел — 361, что соответствует числу дней в году по лунному календарю. Символически игровое поле для игры в вэйцзы представляет собой четыре времени года.

Игру в эйцы не случайно называют об-  
лавыными шашками. Каждый играющий стре-  
мится окружить шашки противника, и если  
это ему удастся, то он снимает их с доски.

У каждого играющего в вэйцы по 180 шашек — у одного белого, у другого черного цвета. Если шашки сделаны из цветного стекла или минеральных камней, то они имеют и другие расцветки. Цель каждого игрока — занять возможно больше скрещений на доске и при этом не потерять свои шашки. Несколько примеров такой игры даны на схемах (см. рис. 36).

Каждая шашка, выставленная на скрещении линий, становится предметом взаимного внимания. На схеме «а» показана шашка, все свободные вокруг нее скрещения «А» называются «отдушинами». Если эти «отдушины» займут шашки противника, то эта одинокая



**Рис. 35. Схемы ходов фигур сянци.**

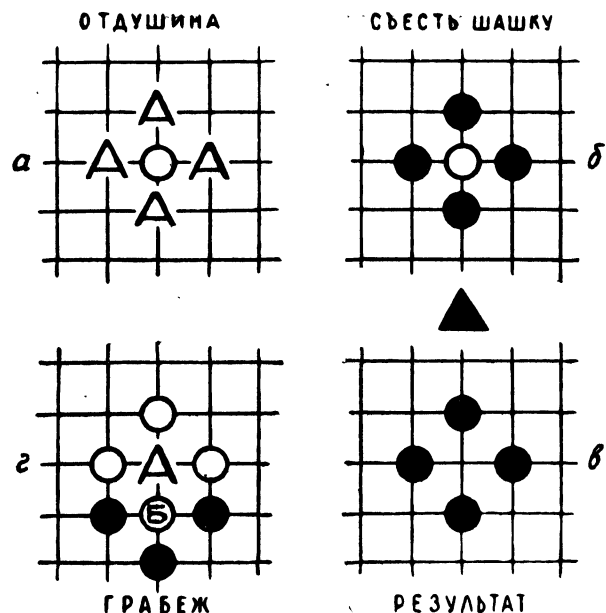


Рис. 36. ПОЛОЖЕНИЯ ПРИ ИГРЕ В ВЭЙЦЫ:  
а) отдушина, б) съесть шашку, в) результат, г) грабеж.

шашка будет снята с доски. Этот момент (он называется «съесть шашку») показан на схеме «б».

Четырьмя или восемью шашками можно образовать «глазок-отдушину», окруженную одноцветными шашками. Но и восемь шашек, образовавших один «глазок», соперник может снять с доски, если белые сделают очередной ход, как показано на цветной таблице. Избавить от пленения может только «двойная отдушина», то есть когда образовалось два «глазка» (см. таблицу).

В ходе игры бывает положение, когда шашки, выставленные на доске, не образуют «глазков», но имеются «отдушины», и тот, кто воспользуется этим положением, рискует тем, что окажется в окружении. Такое расположение шашек показано на таблице и называется «живые шашки». Там же показано положение «двойная жизнь». При таком расположении шашек каждый игрок ищет места для своей шашки в какой-либо другой части игрового поля.

Обострение в игре вызывает положение, которое игроки называют «грабеж» (схема «г»). Черные, сделав ход в точку «а», могут снять белую шашку, зато белые следующим ходом, заняв точку «б», съедают шашку черных. Однако по правилам игры белые не имеют права делать это сразу. Разрешается такое действие только через ход.

## ГАЛЬМА

В Германской Демократической Республике эта настольная игра вполне может соперничать по числу любителей с шашками или шахматами. Не только в странах Западной Европы, но и у нас фабрики настольных игр выпускают разного вида игры в гальму, потому что и молодежь и взрослые любят посостязаться здесь в сообразительности и тактической смелости.

Обычно доска для игры в гальму представляет собой квадрат, разделенный на 256 клеток (размер клетки примерно  $2 \times 2$  сантиметра). Клетки на доске чередуются по цвету — белые и черные, красные и синие и т. п. В углах доски жирными линиями выделяются группы по 19 квадратов («большая крепость» или «большой город») и 13 квадратов («малая крепость» или «малый город»).

В игре «Гальма» одновременно занято либо два, либо четыре участника. Когда играют двое, то они занимают большие крепости по диагонали один против другого, а если играют четверо, то каждый игрок располагается на углу доски и занимает малую крепость.

В игре используется всего 52 шашки и, кроме того, должно быть 12 запасных шашек. По форме шашки бывают самые различные — круглые, пирамидальные, и окрашиваются они в четыре цвета. При игре вдвоем у каждого игрока по 19 шашек, при игре четвером — по 13.

Самое интересное в этой игре то, что шашки не снимаются, они только передвигаются по квадратам. Передвигать можно вперед на один пустой соседний квадрат. Если же соседний квадрат занят своей или чужой шашкой, это не помеха для хода. Через шашку можно перескочить при условии, что следующий за ней квадрат свободен. Может оказаться, что за этим свободным квадратом еще одна шашка и за ней также свободное поле. Тогда игрок, перешагнувший через шашку, касается свободного поля и делает еще один прыжок. Число прыжков при таком способе движения не ограничено. Не разрешается только перескакивать через две рядом стоящие шашки. Зато ход можно делать вперед, назад, в сторону и по диагоналям. Побеждает в игре тот, кто раньше других успеет перевести шашки из своей крепости в крепость противника, расположенную по диагонали. Если первый из четырех игроков успеет обогнать других, он победитель. Возможны и другие сочетания, когда каждый игрок помогает своему соседу продвигаться

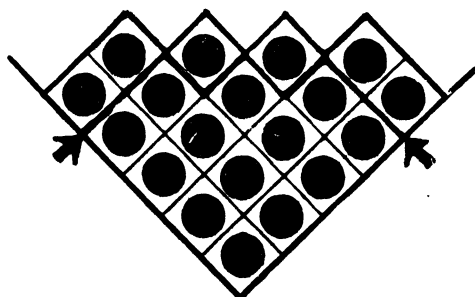
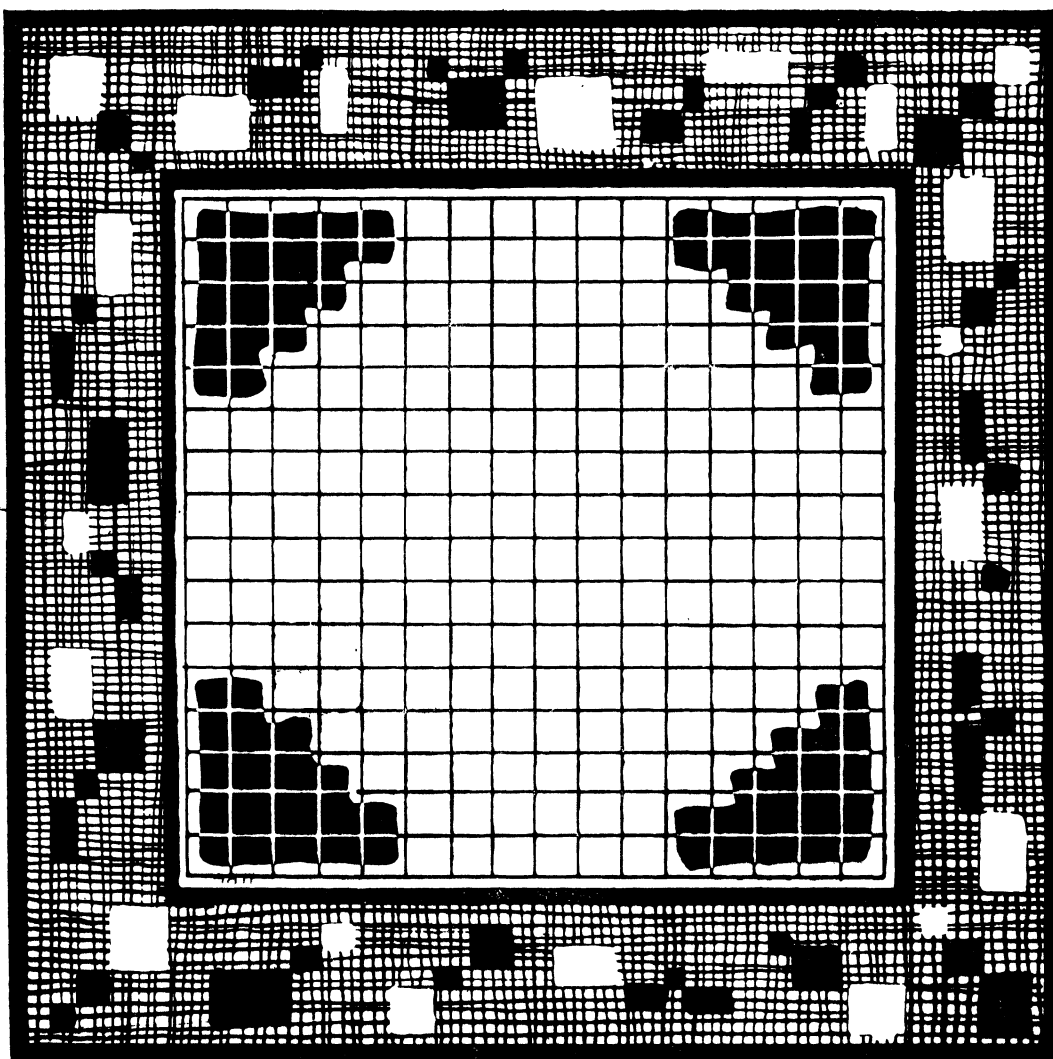


Рис. 37. ГАЛЬМА.  
Игровое поле и расстановка шашек в начале игры.



вперед. Во время игры надо быть очень внимательным и стараться одним ходом пройти не одну, а 8—10 клеток, перескакивая через свои и чужие шашки.

Посмотрите на игровое поле для игры в гальму (рис. 37), сделайте себе эту игру, и она доставит вам немало приятных минут в часы досуга.

## ШОГИ

Эта игра известна в Китае, Корее, Монголии, но больше всего ее любят и знают в Японии. Иногда шогги называют дальневосточными шахматами, но японцы считают, что это их национальная игра, и называют ее

японскими шахматами. Но дело не в названии, а в той увлекательности, которую таит в себе игра.

Доска для игры в шогги представляет собой прямоугольник, расчерченный на 81 клетку. В отличие от игры в шашки и шахматы фигуры шогги, пока они находятся на своей стороне доски, имеют одни качества, а попав в расположение противника, приобретают новые. Правда, это относится не ко всем фигурам.

В каждой стране существует своя терминология.

Мы дадим названия фигур в переводе с японского: алмаз, меч, щит, конь, пика, слон воз, боец.

Каждая такая фигура может передвигаться по игровому полю только в определенном



Рис. 38. ШОГИ.

Фигуры для игры. На темном фоне показаны фигуры, которые вступают в действие после перемещения в расположение противника.

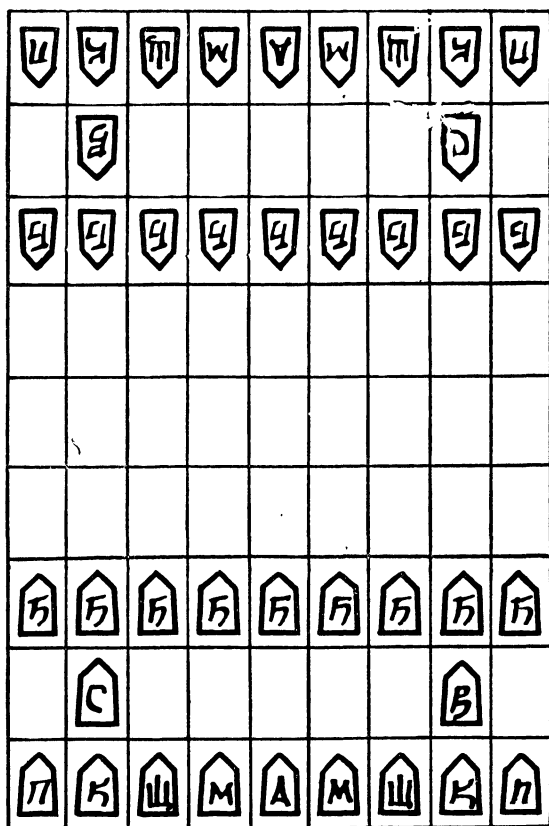


Рис. 39. ШОГИ.  
Расположение фигур перед началом игры.

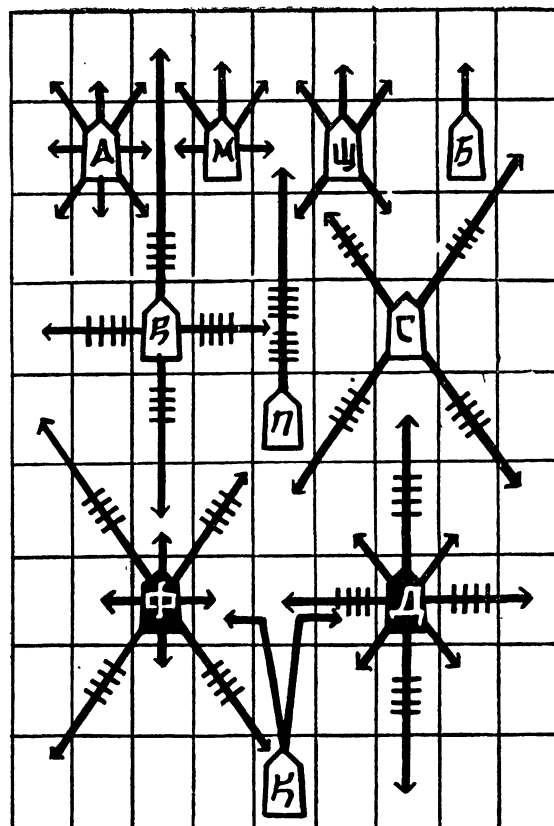


Рис. 40. ШОГИ.  
Схема ходов отдельных фигур.

направлении, и чем фигура более значима, тем богаче ее ходы. Для того чтобы не размышлять и не запоминать, какая фигура куда ходит по игровому полю, ее декоративное изображение сочетается со схемой\*.

По правилам игры снятые с игрового поля фигуры могут снова вводиться в игру, для чего играющие выставляют их на поле, поворачивая верхним углом каждой фигуры к противнику.

Игра в шогги достаточно подробно разработана. Мы же вам даем самое краткое изло-

жение, даем изображение фигур, игрового поля и убеждены, что после месяца тренировки многие из вас овладеют приемами этой игры.

\* \* \*

Стадион на столе — это состязания по всевозможным настольным играм. Они очень разнообразны. Мы рассказали только о наиболее популярных, доступных каждому, кто захочет принять участие в турнирах на внимание и сообразительность.

Познакомьтесь с этими играми, привлечите друзей для состязаний.

\* Эти схемы разработаны у нас большим любителем игры в шогги Модестом Мироновичем Урбаном.



«Аттракцион» — слово французское. В буквальном переводе оно означает «притяжение», «привлечение». Ни один парк и ни один клуб не могут обойтись без аттракционов. Как говорят специалисты, аттракцион — это зарядка бодрости и хорошего настроения.

Большинство аттракционов придется делать самим. Здесь потребуются умелые руки. Придется постоярничать, поплотничать, поработать над деревом, металлом. Это сразу не у всех получится. Но упорство, настойчивость приведут к победе.

## ПЕТУШКИ

По простоте устройства у этого аттракциона нет соперников. Он состоит из деревянной скамейки, построенной как бы в два этажа. Первый этаж на высоте 30—40 сантиметров от земли, а второй — 80 сантиметров (рис. 41).

Состязания на таком аттракционе доступны молодежи без специальной подготовки.

Участники поединка с противоположных сторон проходят по нижнему бруску аттракциона и поднимаются на верхний. На верхней перекладине можно поместить только одну ступню. Другая нога ставится сзади и упирается носком о каблук выставленной вперед ноги. Перед началом поединка каждый участник выносит вперед открытую ладонь руки. Его задача — сильно ударить по ладони противника, но так, чтобы самому не потерять равновесия. Казалось бы, все просто. Кто сильнее, тот и победит. Но чаще побеждает тот, кто ловчее и сообразительнее.

Победитель остается на перекладине и ждет очередного партнера.

## ШТУРМОВАЯ МАЧТА

Этот аттракцион можно устроить на дворе, на спортивной площадке, в лагере — всюду, где собирается молодежь. Он развивает навыки, полезные альпинистам-скалолазам. Если поставить рядом два таких аттракциона, можно провести состязание.

Штурмовая мачта представляет собой деревянный столб диаметром 15—20 сантиметров. Нижний конец столба заделан в грунт на глубину 1—1,5 метра. Для того чтобы мачта была прочна в основании и не раскачивалась во время поединков, ее закрепляют двумя поперечными брусками, как показано на чертеже. Чтобы было безопасно подниматься со ступеньки на ступеньку, применяется страховый канат.

В «зоне приземления» для большей безопасности надо вырыть углубление размером в 2×2 метра и засыпать его песком, смешанным с опилками, на 8—10 сантиметров.

Цель каждого участника поединка — как можно быстрее достигнуть вершины (рис. 42).

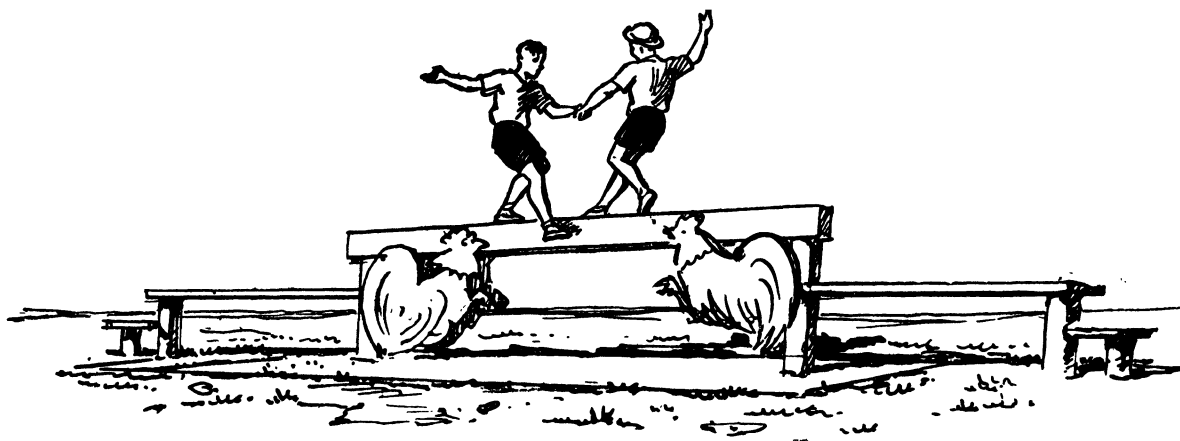


Рис. 41. ПЕТУШКИ.

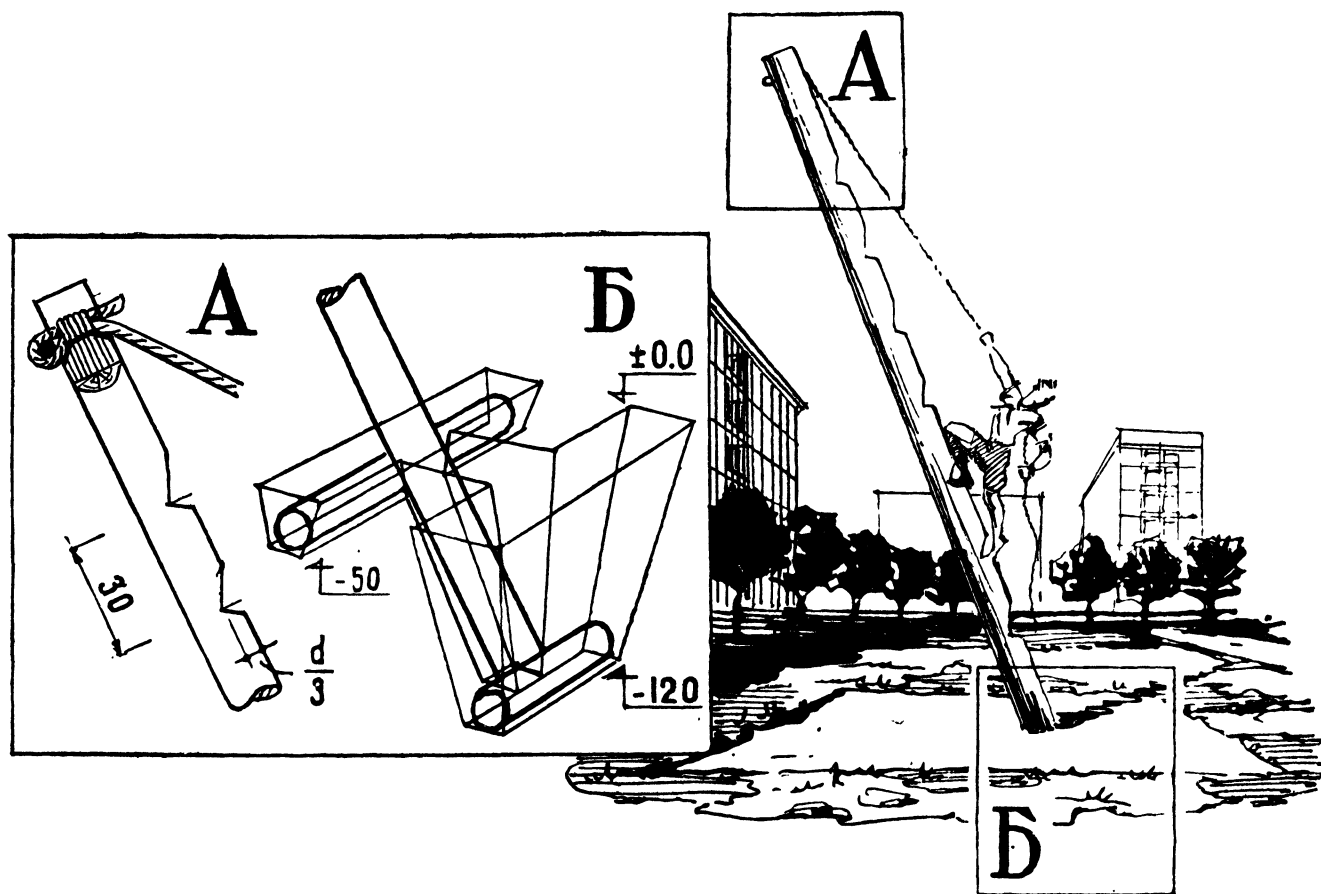


Рис. 42. ШТУРМОВАЯ МАЧТА.

## АЛЬПИНИСТЫ

Для молодежи и детей старшего возраста, имеющих достаточно хорошую физическую подготовку, можно порекомендовать аттракцион «Альпинисты». Это специальный четырехгранный столб вроде отвесной скалы. Перебирая руками канат, участники аттракцио-

на упираются в грань столба и могут достигнуть высоты. Кто первым достиг вершины, тот и победил.

Устройство аттракциона довольно простое (рис. 43). Столб помещен в короб из толстых досок. Высота его 5—6 метров. На вершине столба — крестовина из прочных брусков или из металла. Каждое крыло крестовины отхо-

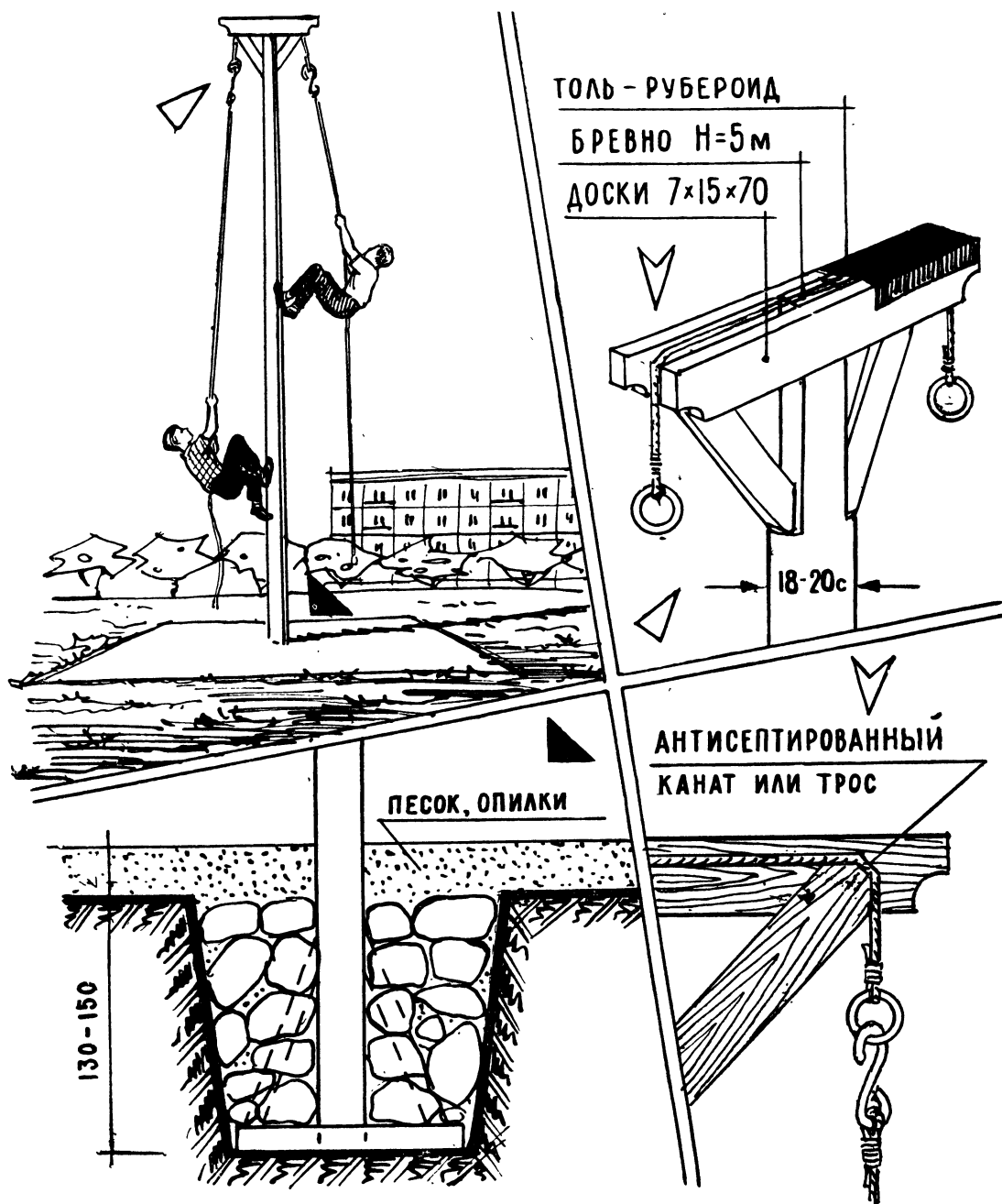


Рис. 43. АЛЬПИНИСТЫ.

дит от столба примерно на один метр. На каждом крыле — канат. Толщина его 3—4 сантиметра. Это должна быть прочная веревка, чтобы, держась за нее, участник мог уверенно переступить все выше и выше по отвесной грани.

## ГИГАНТСКИЕ ШАГИ

Это столб высотой до 7 метров, на вершине которого закреплена вращающаяся металлическая тарелка. По краю тарелки сделаны крючки, к которым прикрепляются канаты. Нижняя часть каждого каната образует петлю, обшитую материей. Садясь в такую петлю, участники аттракциона разбегаются и делают большие прыжки, затем на мгновение касаются земли и опять прыгают. Таким образом, в аттракционе «Гигантские

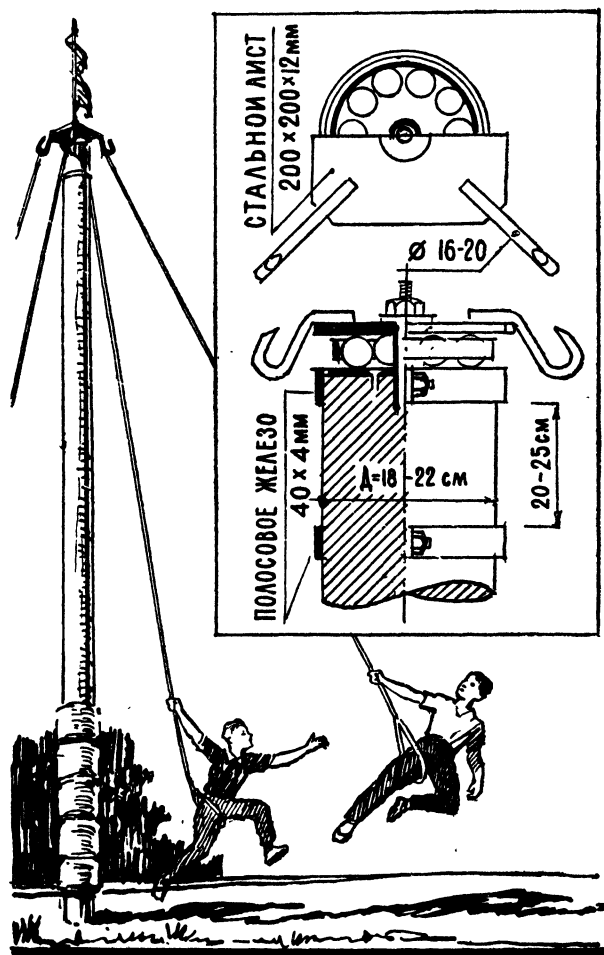


Рис. 44. ГИГАНТСКИЕ ШАГИ.

шаги» круговое вращение сочетается с взлетами, напоминающими раскачивание на качелях.

Имеется множество различных конструкций гигантских шагов. Одна из них показана на рис. 44. Нижняя часть столба обернута соломенным матом-амортизатором. Иногда участники катания на гигантских шагах по неопытности делают неудачные прыжки или замедляют ход, и происходят взаимные столкновения. Это приводит к тому, что, потеряв управление, участники начинают приближаться к опорному столбу. Благодаря амортизатору это совершенно безопасно.

## ПУШКА-БАЛАНС

По виду этот аттракцион напоминает пушку. Но в действительности это очень мирный аттракцион, требующий от участников развитого чувства равновесия и смелости. Если высота ствола больше метра от земли, нужно позаботиться о том, чтобы справа и слева была безопасная «зона приземления».

Ствол «пушки» имеет у основания прочную опору, но чем дальше отходишь от основания, тем больше он начинает качаться, а нужно дойти до самого конца ствола и вернуться к стартовой площадке.

Здесь вы должны показать ловкость, передвигаясь по вращающемуся барабану (колесо «пушки»). Между колесом и землей имеется зазор в 8—10 сантиметров, таким образом, колеса как бы висят в воздухе. Благодаря втулке с подшипниками колеса очень

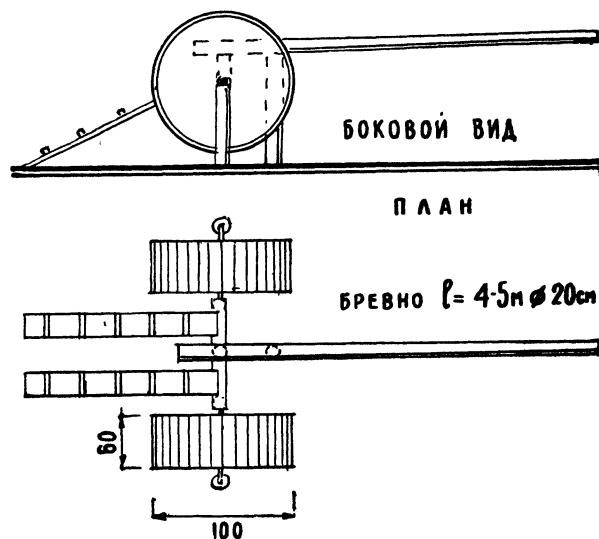


Рис. 45. ПУШКА-БАЛАНС.

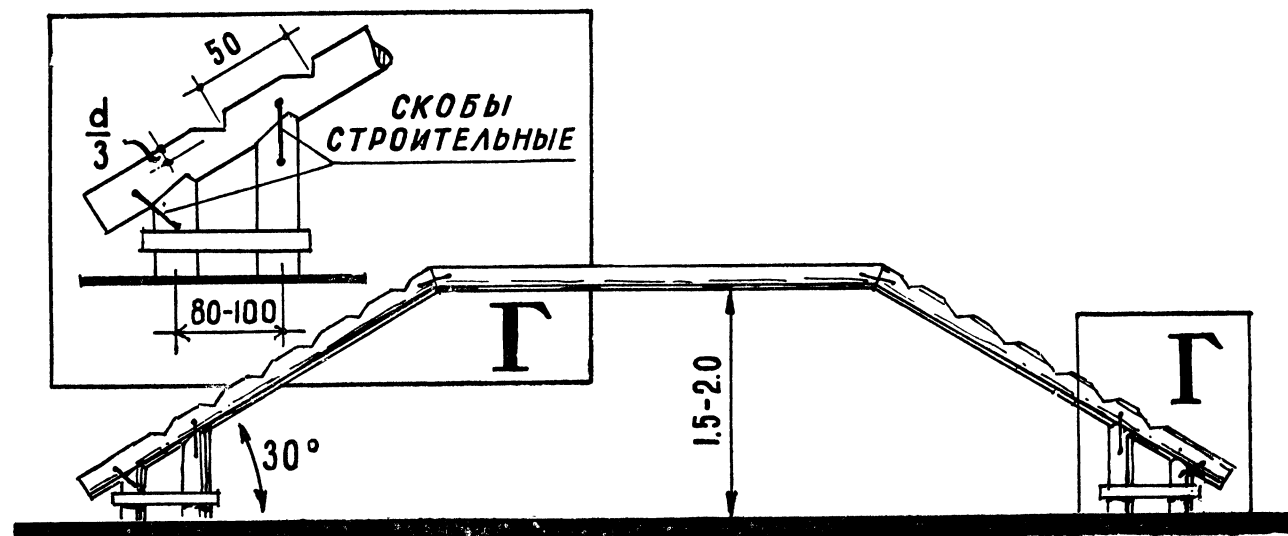


Рис. 46. БАЛАНСИР.

подвижны, и стоит только неловко встать на колесо, как потеряешь равновесие и окажешься в «зоне приземления». Но ведь каждому хочется сохранить равновесие, значит надо ловко и быстро перебирать ногами, но если уж чувствуешь, что теряешь равновесие, надо суметь шагнуть на площадку лафета, до которого всего один шаг.

В аттракционе «Пушка-баланс» каждый сам по себе проверяет свою способность сохранить устойчивость на вращающейся опоре. Но зато и зрителям, которые наблюдают аттракцион в действии, и самим участникам такие упражнения доставляют большое удовольствие.

## БАЛАНСИР

Каждому хочется показать, что он может смело пройти по бревну или исполнить на нем то или другое упражнение.

Конструкций горизонтальных бумов очень много. В клубе, во дворе пионерского лагеря можно установить балансир, который изображен на рис. 46. С помощью простейших строительных скоб горизонтальный бум закрепляется на площадке без опорных столбиков. Он упирается в боковые ступеньки, сделанные в виде зарубок. Ступеньки — это своеобразные трапы, по которым можно взбежать на горизонтальную линию балансира, проводить поединки и всевозможные упражнения, которые развивают чувство равновесия.

## МОРСКАЯ КАЧКА

Это переносный спортивный снаряд для тренировки равновесия. Его можно выносить на площадку перед началом состязания (рис. 47).

Представляет он собой доску, закрепленную в полукруглых опорах. Двигаться по такому горизонтальному брусу не так-то просто, так как малейшее перенесение тяжести вправо или влево создает иллюзию «морской качки», где нужно очень умело сохранять равновесие.

Можно придумать различные поединки и

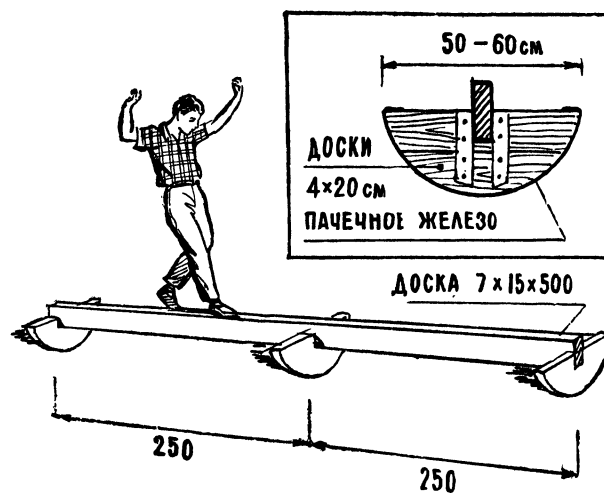


Рис. 47. МОРСКАЯ КАЧКА.

состязания. Например, два соперника, бегущие параллельно, должны преодолеть какое-то препятствие либо, идя навстречу друг другу, суметь в поединке столкнуть соперника, чтобы дойти до конца аттракциона и т. п.

## РЕЙНСКИЕ КОЛЕСА

Для тренировки чувства равновесия у водителей скоростных самолетов-истребителей используются так называемые «рейнские колеса». В Германской Демократической Республике выступления на рейнских колесах проводятся во время гимнастических праздников, и в них одновременно участвуют сто и больше спортсменов.

Интерес, проявляемый молодежью к рейнским колесам, вызван тем, что занятия на этом своеобразном спортивном снаряде способствуют усовершенствованию вестибулярного аппарата, так как участник, вращаясь в колесе, двигается по площадке и оказывается то вверх, то вниз головой. Такого рода «путешествие» проводится в аттракционе, который представляет собой два обруча диаметром 150—180 сантиметров, соединенных горизонтальными брусками. Вверху сделаны поручни для рук, внизу — опорные площадки для ног. Сделав несколько раскачивающих движений, спортсмен, занявший место в рейнском колесе, начинает катиться в избранном направлении. Переноса тяжесть корпуса то на один, то на другой обод этого колеса, спортсмен может изменять маршрут вращения, замедлять или ускорять ход колеса.

На рис. 48 показано устройство аттракциона «Рейнское колесо». Обычно этот спортивный

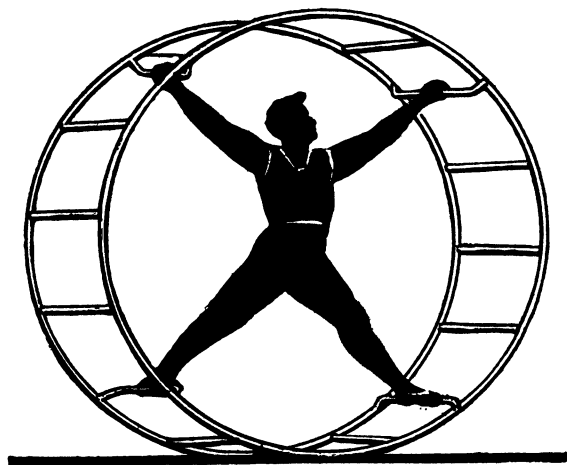


Рис. 48. РЕЙНСКОЕ КОЛЕСО.

снаряд делается из дюралевых трубок. Они придают рейнскому колесу легкость, но могут быть использованы и обычные металлические трубы и даже арматурное железо.

Помимо простейших конструкций, дающих только одну форму вращения, существуют рейнские колеса, сделанные в виде шара — одно колесо в другом. На таком рейнском колесе можно непрерывно менять направление движения.

Будущим водителям самолетов, спортсменам, увлекающимся парашютным спортом, молодым людям, мечтающим о тренировках к предстоящим космическим полетам, использование рейнского колеса, одного из увлекательных тренировочных аппаратов, доставит немало интересных минут.

Сделайте себе такие рейнские колеса и проведите состязания — кто быстрее пройдет определенную дистанцию, кто сможет выдержать заранее намеченный маршрут, преодолевая различные препятствия, расставленные на пути.

На рейнском колесе можно двигаться не только по зеленому коврику спортивного поля, но и по асфальту, вот почему группы любителей катания на рейнских колесах нередко участвуют в уличных шествиях во время массовых демонстраций, физкультурных праздников и парадов.

## ЗВЕНЯЩАЯ ГИРЛЯНДА

В этом аттракционе участники показывают свое спортивное мастерство. Их выступление сопровождается мелодичным звоном колокольчиков (рис. 49).

Между двумя опорами-столбами, расположенными на различной высоте, закрепляется перекладина. Если на линии старта молодому человеку достаточно подпрыгнуть на высоту 20—30 сантиметров, чтобы ухватиться за кольцо, то по мере продвижения от кольца к кольцу расстояние от земли все больше увеличивается и доходит до 1—1,5 метра.

Для того чтобы сооружение было прочным, устойчивым, столбы у основания надо обложить бутовым камнем, а если возможно, то и забетонировать. И обязательно сделать «зону приземления».

На перекладине, соединяющей два столба, должно быть не менее 10—15 колец, расположенных на расстоянии 40—50 сантиметров одно от другого. Благодаря раскачиванию участник аттракциона имеет возможность еще больше уменьшать расстояние от кольца к кольцу, чтобы было удобнее передвигаться.



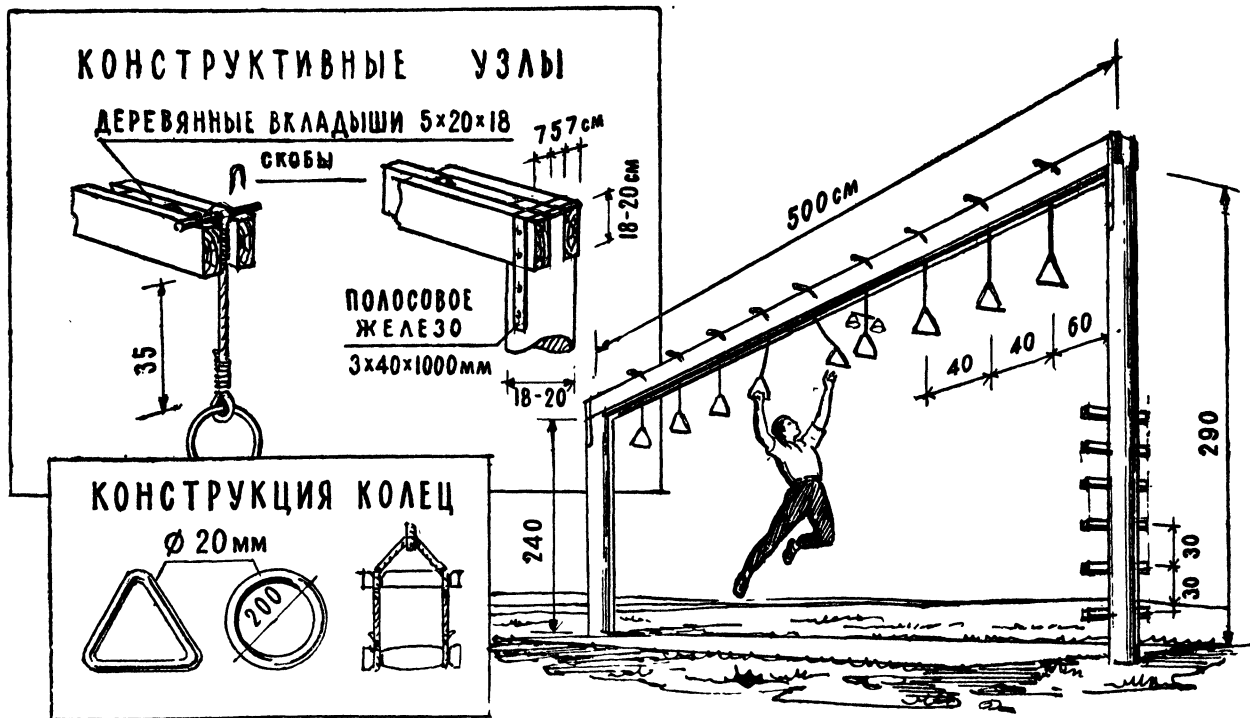


Рис. 49. ЗВЕНЯЩАЯ ГИРЛЯНДА.

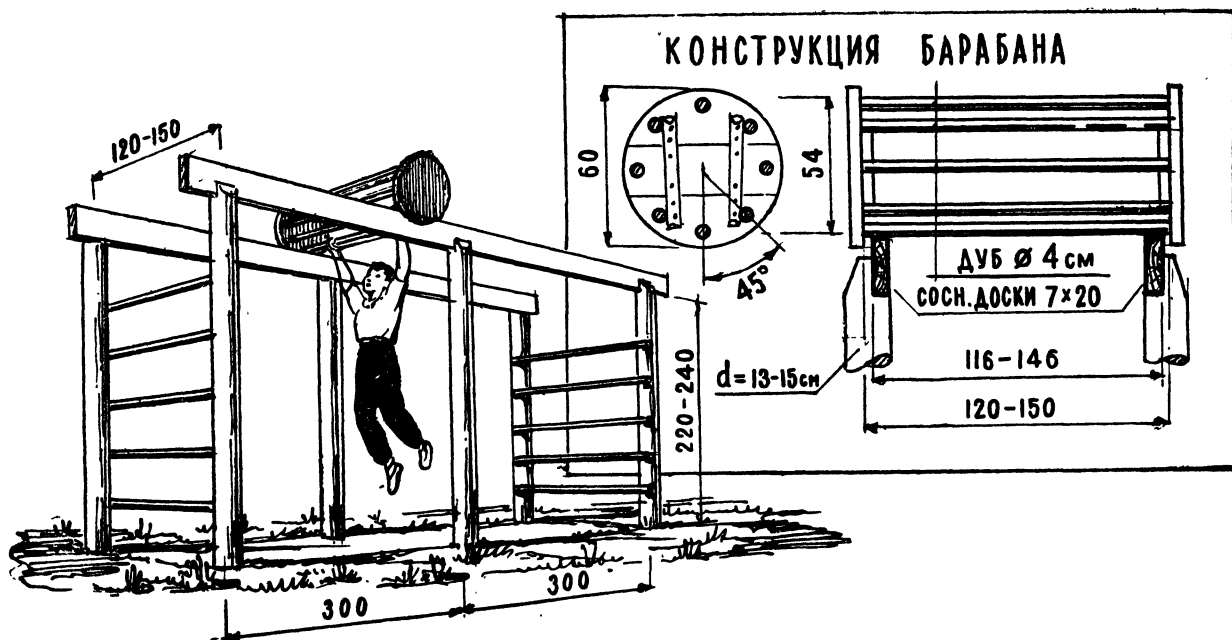


Рис. 50. РУКОХОД.

Над каждым кольцом — поперечная планка с 2—6 колокольчиками; достаточно только чуть поколебать кольцо, чтобы колокольчики начали звенеть.

## РУКОХОД

По характеру гимнастического упражнения этот аттракцион напоминает предыдущий, но имеет конструктивные отличия. Он представляет собой две опоры в виде шведских стенок, соединенные рельсовым путем из металлических или деревянных балок. По этим рельсам катится колесо-цилиндр (два круга, соединенных поперечными перекладинами, за которые удобно держаться руками (рис. 50).

Действует он просто. Участник становится под барабаном и держится руками за поперечные перекладины. Затем, подтянувшись, старается одной рукой успеть захватить более высокую перекладину. Цилиндр делает «шаг вперед». Таким способом на рукоходе можно «пройти» всю линию рельсового пути и вернуться обратно.

Рукоход рассчитан на спортсменов различного роста. Для того чтобы было удобно брать старт, рекомендуется использовать расположенные с боков шведские стенки. Поднявшись на 2—3 ступеньки, легко сделать «первый шаг», а затем уже продолжать путь, перехватывая руками очередные перекладины рукохода.

## ДОРВОЗЫ

В Средней Азии, особенно в Узбекистане, большой популярностью пользуются народные артисты «дорвозы» — канатоходцы. Нужно

обладать большим мужеством и волей, чтобы ходить по канату на высоте 10—15 метров, нередко без всяких предохранительных сеток. Этого искусства дорвозы достигают длительной тренировкой.

На клубных площадках, на народных гуляньях найдется много любителей испытать свое умение ходить по канату. Но это развлечение надо сделать совершенно безопасным. Вот почему канат натягивается между двумя опорами на высоте 1—1,5 метра, как показано на рис. 51. Потеряешь равновесие — можно прыгать. Под канатом сделана «зона приземления». Сохранить равновесие легче, когда в руках шест или зонт.

## ВРАЩАЮЩИЕСЯ КОНИ

Это забавное спортивное состязание напоминает древние рыцарские поединки. Только «рыцарь» без устрашающих лат и забрал, и вместо копья у него — шест длиной до 2 метров, верхний конец которого соединен с брезентовой петлей.

Чтобы изготовить этот аттракцион, нужно два комплекта «лошадиных туловищ». Это барабаны с седлами. С одной стороны барабана голова коня, выпиленная из доски, а с другой — короткий хвост, он чуть-чуть поднят вверх. Туловища устанавливаются на опоры-станины, которые легко переносятся и весьма

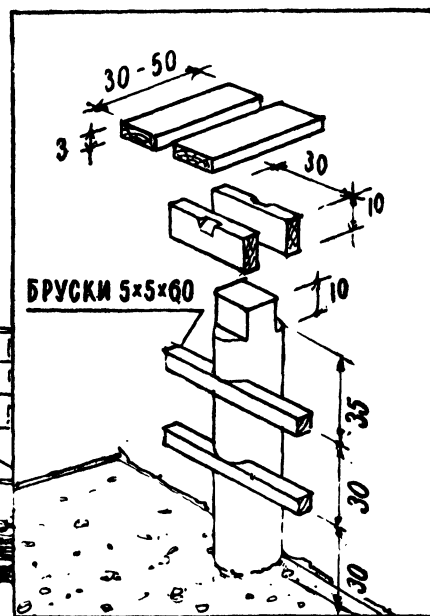
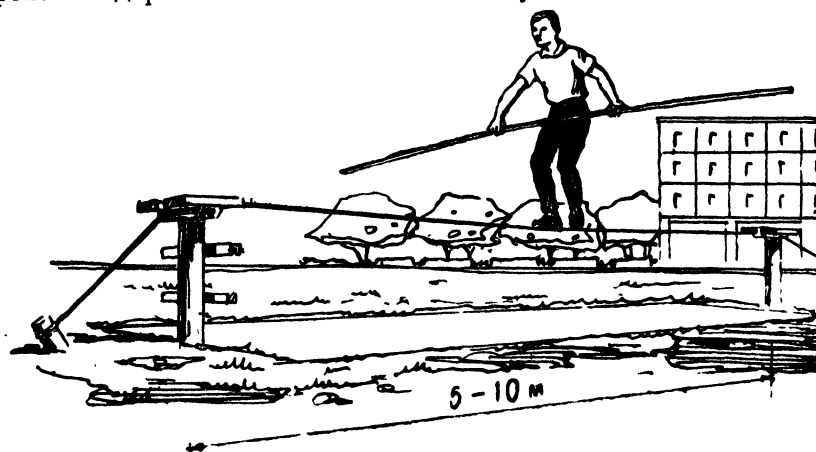


Рис. 51. ДОРВОЗЫ.

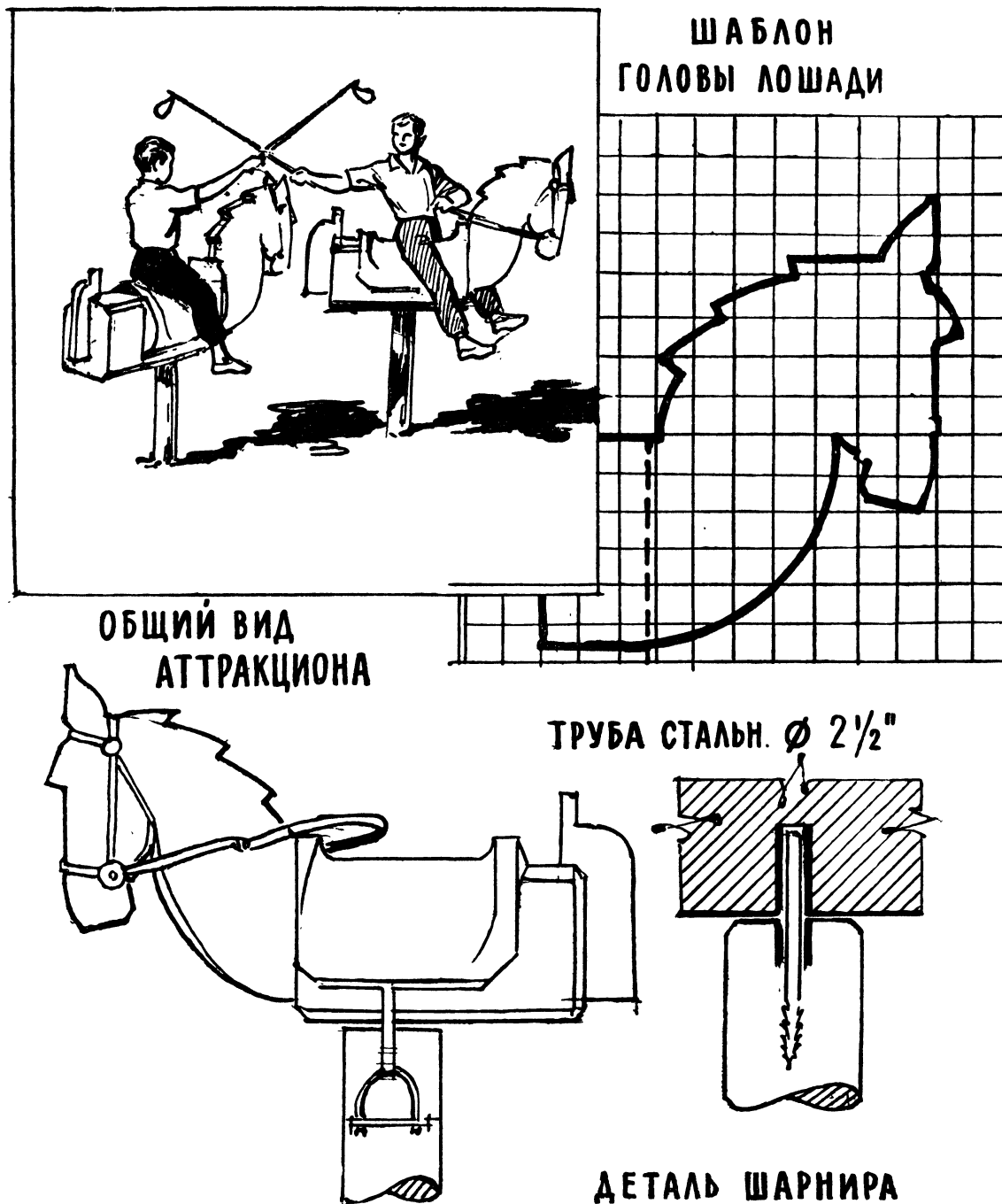


Рис. 52. ВРАЩАЮЩИЕСЯ КОНИ.

прочны. Стержень, на который надевается туловище коня, рассчитан на втулку с шарикоподшипниками. Если подшипники достать не удастся, стержень можно смазать тавотом, чтобы трение было возможно меньше. Достаточно чуть-чуть толкнуть туловище, и оно сво-

бодно начнет вращаться, даже когда в седле «всадник» (рис. 52).

Обе опоры стоят друг от друга на расстоянии 1,5—2 метров в зависимости от длины пик.

На коней садятся всадники, в руках у них

пики. Фехтуя пиками и отбивая удары, каждый участник старается накинуть петлю своего копы на хвост коня противника. Тот, кто первым сумел это сделать, победитель. Он остается на своем коне. А тот, кто потерпел поражение, должен уступить коня следующему участнику поединка. Обычно такой аттракцион ограждают барьером из канатов, чтобы зрители не подходили очень близко.

## УЛИТКИ

Есть такая пословица: «Улита едет, когда будет». Но если нашу «улитку» оседлает ловкий и смелый спортсмен, то вряд ли будет правильна эта старинная пословица.

Для аттракциона «Улитки» сооружают наклонные рельсы, расположенные друг против друга (рис. 53).

Двое участников садятся на декоративные улитки, в руках у каждого металлический крюк, которым он цепляется за перекладины и подтягивается вверх. Это не так-то просто. Дело в том, что, сидя на улитке, скользящей по наклонному рельсу, надо суметь в мгновение сделать новое подтягивание. Если упустишь

момент, то под силой собственной тяжести скатиться вниз, и придется начинать рейс сначала.

Естественно, что каждая пара соревнующихся на этом аттракционе борется за победу. Кто первым доберется до вершины рельса, тот и победил.

## СПИРАЛЬБОЛ

Для игры в спиральбол нужен столб высотой в 3—4 метра, к вершине которого прикреплена бечевка длиной до двух метров. К свободному концу бечевки привязывают волейбольный или баскетбольный мяч.

Если мяч без шнуровки или она недостаточно прочна, то можно поместить мяч в сетку, а сетку соединить с бечевкой. Способы крепления мяча для игры в спиральбол показаны на рис. 54.

В игре одновременно участвуют два или четыре человека. Игрок, получивший право начать игру, так наносит рукой удар по мячу, чтобы мяч пролетел выше головы соперника и бечевка обвилась бы спиралью вокруг столба, прежде чем противник успеет отбить мяч.

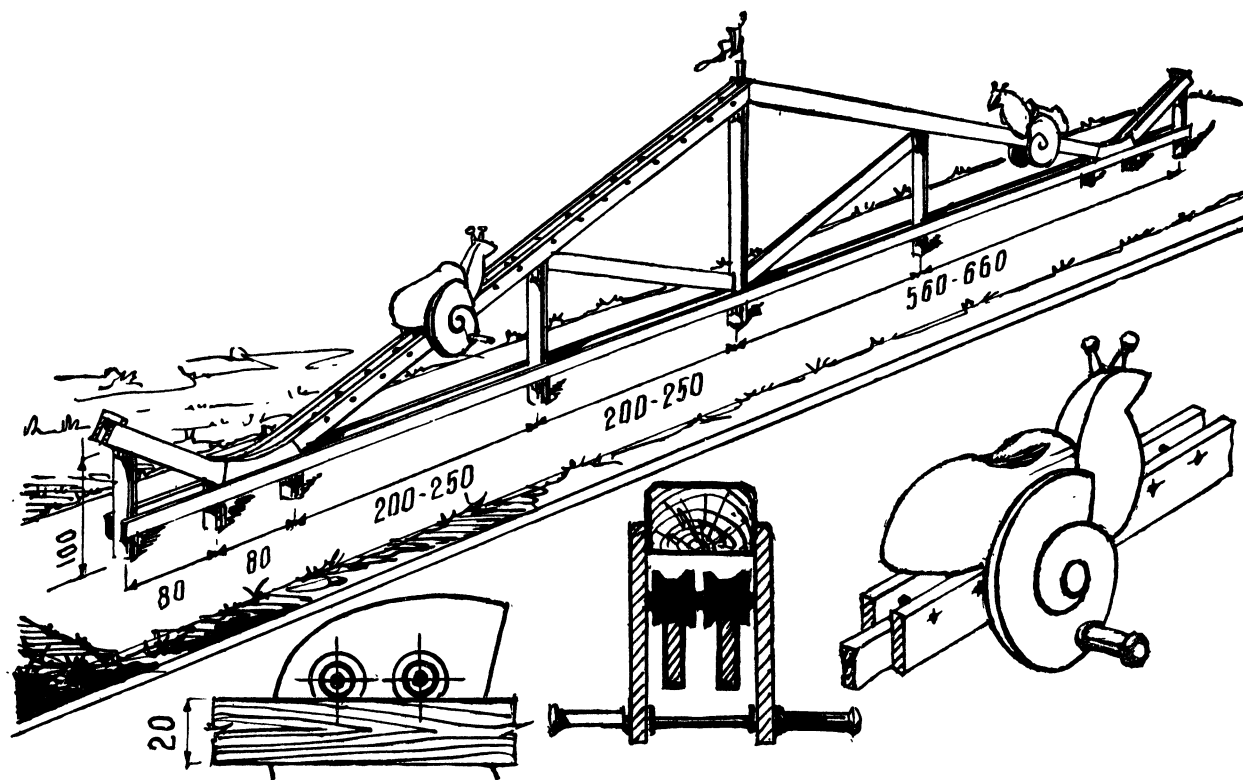
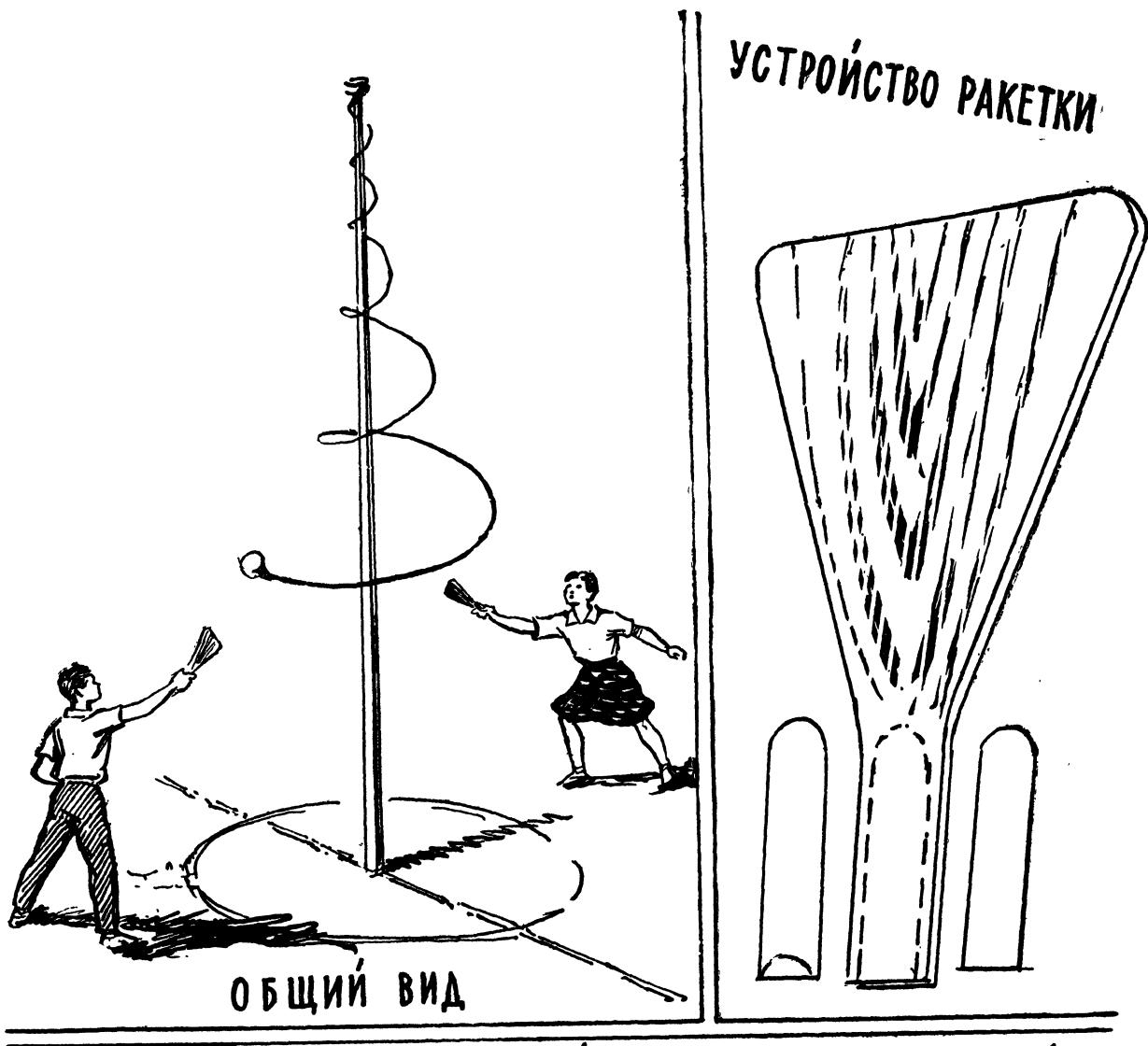


Рис. 53. УЛИТКИ.



### КРЕПЛЕНИЕ МЯЧЕЙ



Рис. 54. СПИРАЛЬБОЛ.

Иногда мяч успевает сделать два витка вокруг столба, но встречный удар возвращает его в исходное положение, и тот, кто принимал подачу, сумел отыграть очко в свою пользу. Игра ведется до 15 очков. Если обе стороны наберут по 14 очков, побеждает тот, кто обгонит соперника на 2 очка.

В спиральбол играют не только большими мячами, но и маленькими. И нередко удары по мячу производятся не руками, а теннисными ракетками или специальными лопатками. В этом варианте аттракцион носит название «спиральтеннис». Преимущество его в том, что вместо большого столба, который нужно прочно укрепить в земле, можно использовать шест на крестовине, и тогда аттракцион станет переносным.

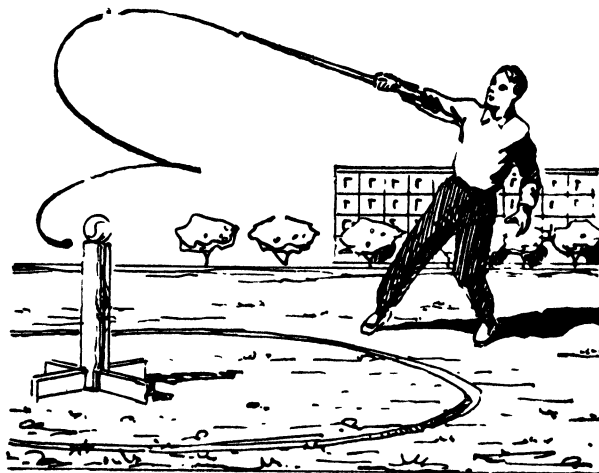


Рис. 55. БИЧ-ТИР.

## БИЧ-ТИР

В своем первоначальном виде эта забава была национальной игрой монголов-скотоводов. Во время праздников они метким ударом бича попадали в маленькую цель — камешек или мяч. Подобная же игра встречается и у скотоводов Америки. Ковбои в прериях во время праздников ударом бича сбивают мишень в виде маленького яблока.

Оборудовать аттракцион «Бич-тир» можно на каждом дворе, на каждой спортивной площадке. Он представляет собой невысокую деревянную стойку в центре круга. Обычно круг ограждается невысоким барьером или канатом, чтобы зрители из любопытства не подошли слишком близко и конец бича никого не задел (рис. 55).

Порядок игры следующий: участник, получив в руки кнут, делает 2—3 взмаха со щелчками, а затем сильным взмахом старается кончиком кнута сбить мячик, находящийся на вершине стойки. Если мячик сбит, игрок имеет право на повторный удар, если же сделает промах, уступает очередь следующему участнику. Каждый сбитый мячик дает выигрыш в одно очко. Игра ведется до 10—15 очков.

Можно придать этому аттракциону и более острый спортивный интерес.

Вместо одного круга на площадке нарисовать 5 концентрических кругов. Первое очко надо завоевать из ближнего круга, следующее из соседнего. Чем дальше находишься от центра круга, тем, естественно, труднее попасть в цель.

Аттракцион «Бич-тир» проводится преимущественно на открытой площадке. Здесь удобно щелкать бичом и есть уверенность, что никого не заденешь.

## КАЧЕЛИ

Качели — любимая забава молодежи. На всех народных праздниках они привлекают к себе любителей. Видов качелей очень много. Они бывают на опорах и подвесные, стационарные и переносные. Иногда качели оформляются в виде декоративных животных, либо в форме более современных летательных аппаратов — самолетов, ракет и т. п.

Чем больше выдумки будет проявлено при устройстве качелей, тем больший интерес зрителей и участников они вызовут. Мы приводим на рис. 56 несколько типов качелей, которыми можно оборудовать спортивные площадки, дворы, детские парки, пионерские лагеря и т. п.

## БЕЗМОТОРНЫЕ КАРУСЕЛИ

Сооружением моторных каруселей занимаются специальные учреждения. Мы расскажем о каруселях, которые можно сделать своими силами. Правда, любителям столярного дела придется немало потрудиться для того, чтобы изготовить кабины в виде ракетопланов или всемирно известных спутников. Художники раскрасят эту карусель так, чтобы она привлекала всех яркостью цветов.

На рис. 57 показано устройство безмоторной карусели, рассчитанной на двух участников. Раскрутить ее может один человек. Через некоторое время можно поменяться ролями: тот, кто придавал ход экипажам воздушных кораблей, может сам сесть в кабину.

Устройте себе такие безмоторные карусели

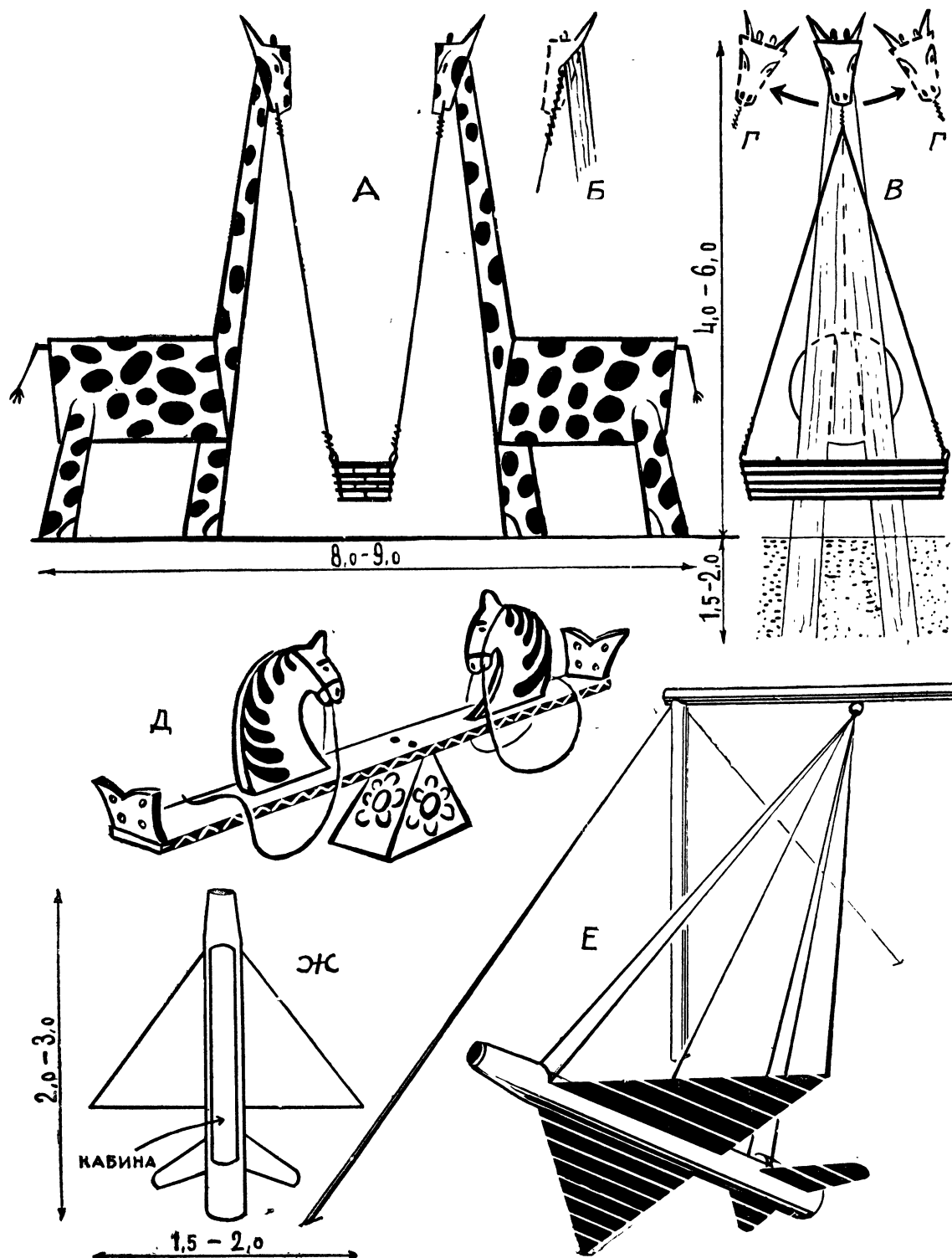


Рис. 56. КАЧЕЛИ:

А) качели-жирафы, Б) крепление корзины и головы жирафы, В) вид с торцевой стороны, Г) поворот головы жирафы при качании, Д) переносные качели-лошадки, Е) качели «Реактивный самолет», Ж) план качелей-«самолета».

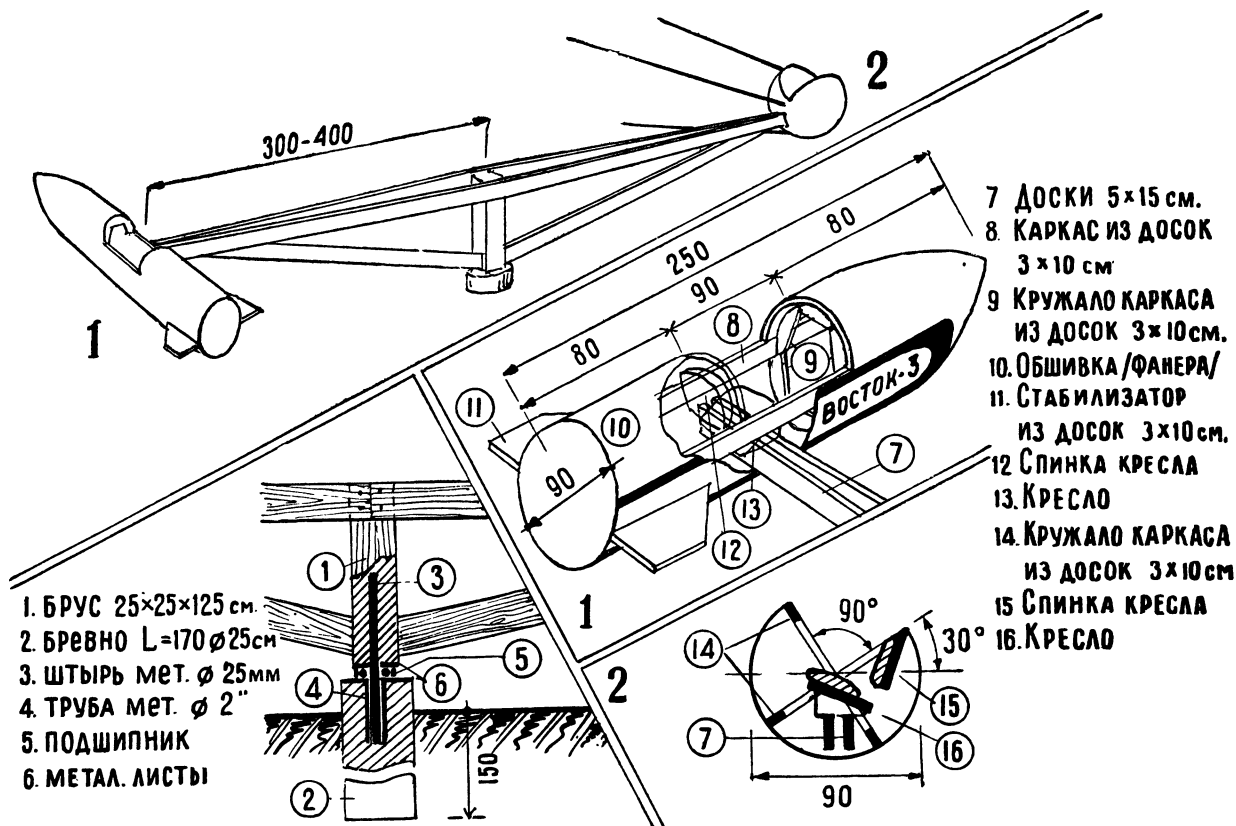


Рис. 57. БЕЗМОТОРНАЯ КАРУСЕЛЬ.

и кстати подумайте, какие еще забавные аттракционы подобного типа вы могли бы установить у себя, чтобы доставить удовольствие товарищам.

## ЗЕМЛЯНОЙ БИЛЬЯРД

Для устройства аттракциона лучше всего использовать утрамбованную площадку длиной в 6 и шириной в 2,5—3 метра. Площадка обрамляется деревянным барьером, в котором сделано шесть луз (рис. 58). Для игры, как и в обычном бильярде, нужно 16 шаров, это могут быть деревянные шары, из которых один без номера, а остальные обозначены цифрами от 1 до 15.

Можно сделать и бетонированную площадку. По бетонированной площадке лучше катятся шары, и после дождя она быстрее высыхает.

Земляной бильярд лучше всего разместить под деревьями или где-нибудь в тени, потому что по характеру эта игра довольно продол-

жительна, а быть долго на солнце не следует.

Порядок игры в земляной бильярд внешне мало отличается от настольного бильярда. Перед началом состязания в центре короткого поля, на расстоянии одного метра от борта, шары выкладываются в пирамиду. Шестнадцатый шар ставится у противоположного борта также на расстоянии не менее одного метра. По жребию один из играющих разбивает пирамиду, и, если хотя бы один шар удалось закатить в лузу, он получает дополнительный удар. Каждый шар, попавший в лузу, дает право на дополнительный удар. Таким образом, ловкий игрок может кончить игру, прежде чем его соперники смогут взять в руки кий или клюшку, чтобы продолжать игру. Но бывает это редко.

Пока игроки еще не имеют опыта, достаточно шару закатиться в лузу, чтобы выиграть то количество очков, которое обозначено на шаре. Затем правила усложняются, играют так называемую «русскую партию», то есть перед ударом каждый игрок должен объявить,



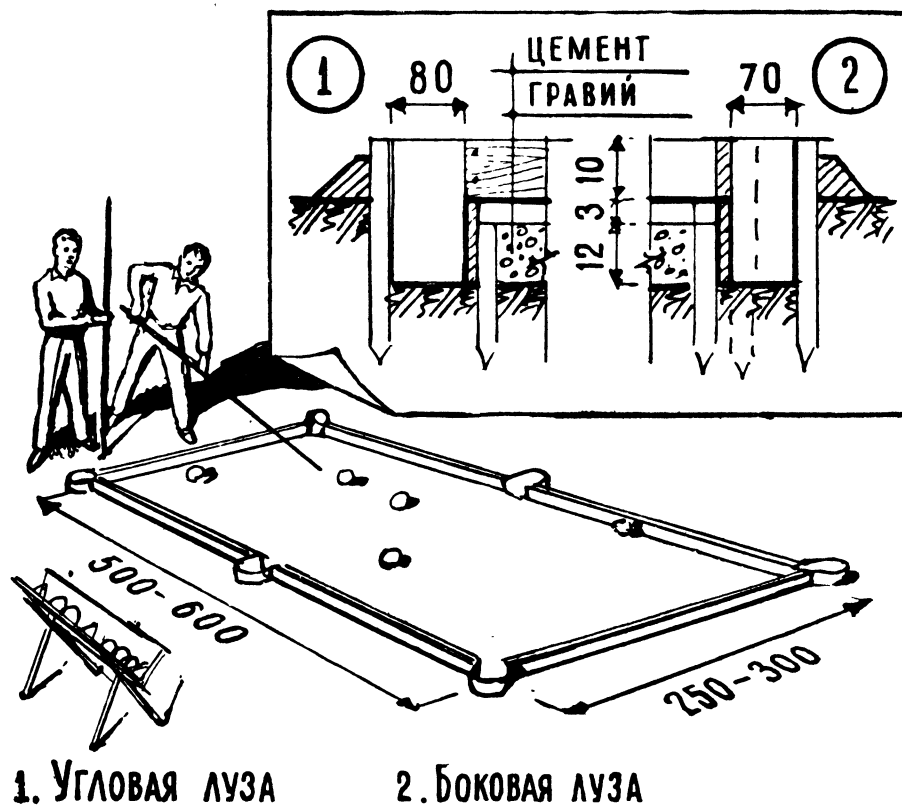


Рис. 58. ЗЕМЛЯНОЙ БИЛЬЯРД.

какой номер шара он играет и в какую лузу он целится. Побеждает тот, кто раньше других наберет определенное число шаров или очков.

## КЕГЕЛЬБАН

Игра в кегли — любимая забава в таких странах, как Чехословакия, Австрия, Германия. В Соединенных Штатах Америки кегельбан считается национальным видом спорта.

Правила игры в кегли в каждой стране свои. Так, например, у нас в стране, да и во многих других странах Европы на площадку ставят девять кеглей. Это круглые стояки, из которых восемь кеглей простые солдаты, а девятая — король. Кегли устанавливают на помосте, а у помоста борт. Некоторые игроки ухитряются кинуть шар так, что он, ударившись о борт, рикошетом сбивает кегли. Цель игры — сбить как можно больше кеглей. За сбитого короля можно получить 10 очков, а за остальные — по 5.

Игру в кегли можно проводить не как спор-

тивное соревнование, а как развлечение, которое является очень хорошим физическим упражнением.

В условиях молодежного клуба, дворовой площадки лучше всего устроить примитивный кегельбан, сбитый из досок, как показано на рис. 59. Для более удобного возвращения шаров играющим вдоль дорожки кегельбана делается наклонный лоток.

Оборудуйте такой несложный кегельбан, и можете быть уверены, что не только молодежь, но и люди постарше охотно попробуют проверить, достаточно ли они метки, чтобы попасть шаром в кегли.

## ЗИМНИЕ АТТРАКЦИОНЫ

Участники зимних аттракционов пользуются лыжами, коньками, саними. У нас сани используются больше как забава. В Чехословакии же, Австрии, Канаде, Польше, Италии, ГДР и многих других странах по санному спорту проводятся национальные первенства,

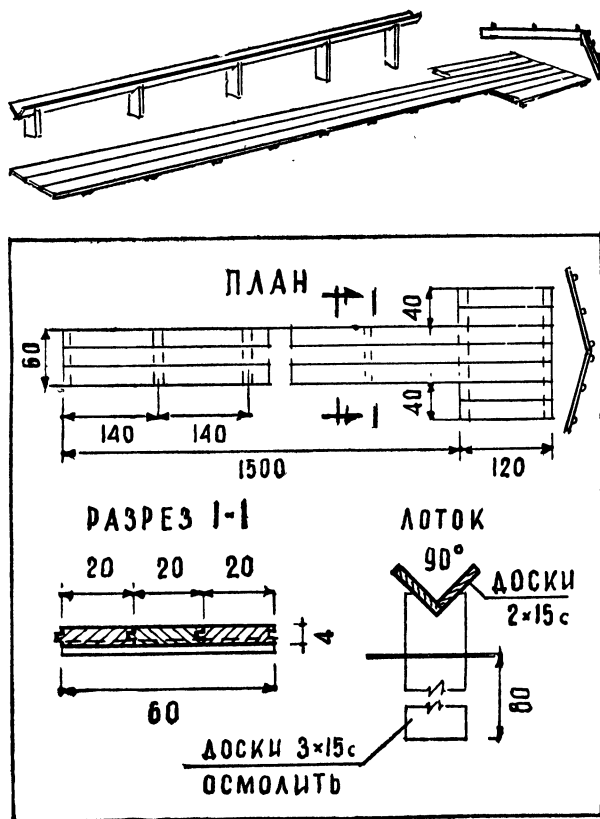


Рис. 59. КЕГЕЛЬБАН.

а победители их участвуют в первенствах Европы и мира.

Среди санных аттракционов известно много интересных конструкций. Имеются сани, сделанные в виде велосипеда, или простые однополосные и двухполосные сани, где сиденье может быть твердым или пружинистым. Бывают и рессорные санки-самокатки, представляющие собой сплошную пластину шириной в 8—10 сантиметров и длиной до метра.

Заслуживают широкого распространения санки-гнутки. Их любят на Урале, в Сибири. Посмотрите на рисунки простейших санных аттракционов. Большинство из них можно выполнить своими силами, в одних случаях используя арматурное железо, в других — сочетая металл с деревом.

В каждом клубе в конце спортивного сезона остаются лыжи, выбывшие из строя. Одна лыжа сломалась, на другой обнаружена трещина. Для спортивной ходьбы такие лыжи не годятся, но их можно с успехом использовать для различных санок-самоделок.

«Будут сани — поедом и сами» — эта шуточная народная поговорка как бы отвечает

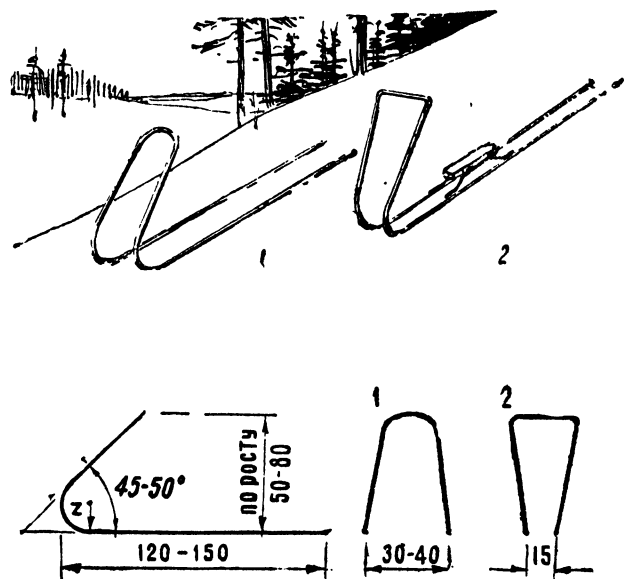


Рис. 60. ГНУТКИ-САМОКАТЫ ОДИНОЧНЫЕ.

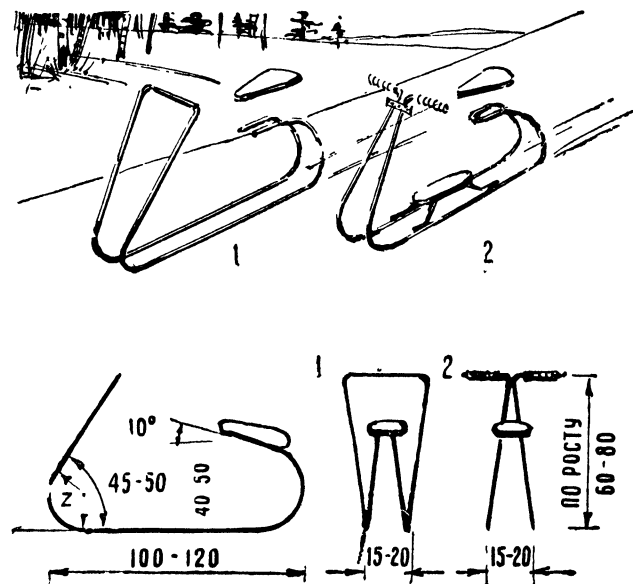


Рис. 61. ВЕЛОГНУТКИ.

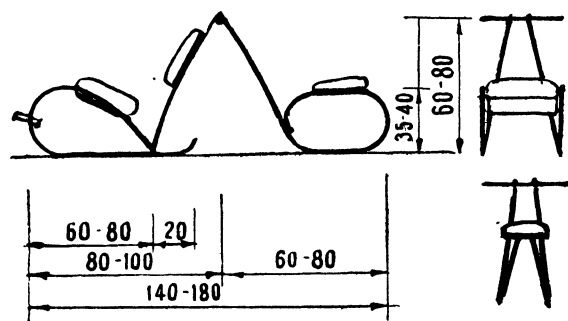
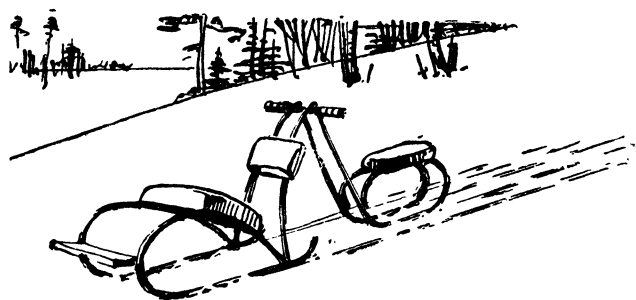


Рис. 62. САНКИ-ГНУТКИ.

на вопрос: чем заняться зимой, какие развлечения можно придумать? А придумать можно очень много, если привлечь к этому многочисленную армию любителей и конструкторов, искусных мастеров из кружка «Умелые руки», которые направят свое творчество и изобретательность для создания занимательных

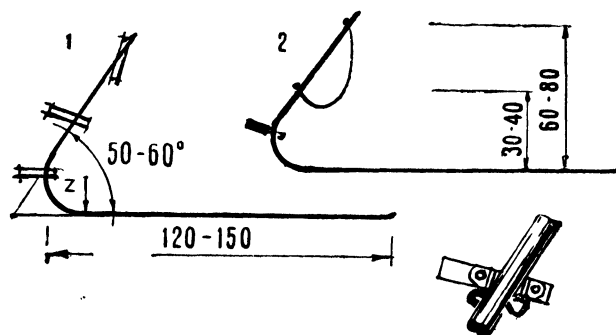
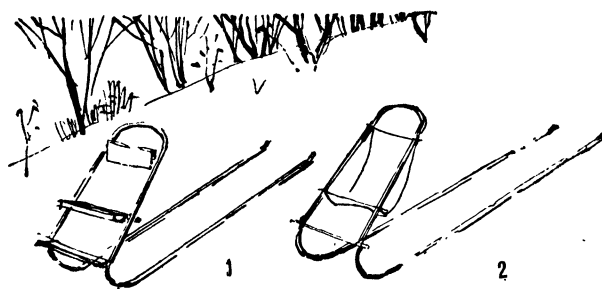


Рис. 63. ГНУТКИ-САМОКАТЫ ПАРНЫЕ.

клубных аттракционов на льду, на снегу, на санной горе, да и просто по укатанной зимней дороге.

Больше выдумки, больше изобретательности, и можно будет сказать: нам всегда весело, мы не ждем, чтобы нас позабавили, о своих забавах мы заботимся сами.

## СОДЕРЖАНИЕ

### Спортивные игры

Городки . . . . .	3
Лапта . . . . .	5
Крокет . . . . .	7
Ручной мяч, или гандбол . . . . .	8
Лело . . . . .	9
Регби . . . . .	10
Стенбол . . . . .	12
Травяной хоккей . . . . .	13
Лякросс . . . . .	14
Малый теннис . . . . .	15
Бадминтон . . . . .	16
Настольный теннис . . . . .	18
Кэрлинг . . . . .	19

### Подвижные игры

Охотники и утки . . . . .	22
Удочка . . . . .	22
Пересекалки . . . . .	23
Горелки . . . . .	23
Лебедь, рак и щука . . . . .	24
Яйцо в ложке . . . . .	25
Переодевалки . . . . .	25
Шпень . . . . .	25
Чапан-куль . . . . .	26
Бельбеу . . . . .	26
Сахребоба . . . . .	27
Зангу . . . . .	27
Квинтас . . . . .	27
Сафет-чубак . . . . .	28
Аркан-тартыш . . . . .	29
Ребанэ . . . . .	29
Сова и ловцы . . . . .	30
Березонька, выручай! . . . . .	30

Паляница удалая . . . . .	30
Воробей . . . . .	30

### Стадион на столе

Русские шахматы с крепостями . . . . .	32
Тогуз-кумалак . . . . .	33
Нарди . . . . .	35
Дызым . . . . .	37
Кены . . . . .	38
Сянци . . . . .	39
Вэйцы . . . . .	41
Гальма . . . . .	42
Шоги . . . . .	44

### Аттракционы

Петушки . . . . .	46
Штурмовая мачта . . . . .	46
Альпинисты . . . . .	48
Гигантские шаги . . . . .	49
Пушка-баланс . . . . .	49
Балансир . . . . .	50
Морская качка . . . . .	50
Рейнские колеса . . . . .	51
Звенящая гирлянда . . . . .	51
Рукоход . . . . .	53
Дорвозы . . . . .	53
Вращающиеся кони . . . . .	53
Улитки . . . . .	55
Спиральбол . . . . .	55
Бич-тир . . . . .	57
Качели . . . . .	57
Безмоторные карусели . . . . .	57
Земляной бильярд . . . . .	59
Кегельбан . . . . .	60
Зимние аттракционы . . . . .	60

*Глязер Самсон Вольфович*

ДЕЛУ — ВРЕМЯ, ПОТЕХЕ — ЧАС!

М., «Молодая гвардия», 1962, 64 стр. с илл.

Редактор *З. Костюшина*

Обложка *Л. Белова*

Художники *Г. Зимин, П. Обор, Л. Смехов*

Худож. редактор *В. Плешко*

Техн. редактор *Н. Михайловская*

---

А03952. Подп. к печ. 12/VII 1962 г.

Бум. 84×108<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Печ. л. 4(6,56) + 2 вкл.

Уч.-изд. л. 6,5. Тираж 95 000 экз. Заказ 523.

Цена 24 коп.

---

Типография «Красное знамя»

изд-ва «Молодая гвардия».

Москва, А-30, Сущевская, 21.

24 коп.

