



Старинные подвижные игры

Методическое пособие для воспитателей и инструкторов

по физической культуре

детского сада

Кошки и мышки

Лучшим местом для этой игры служит просторная площадь вблизи школы, на открытом воздухе.

В дождливые и холодные дни детям предоставляется в полное распоряжение одна из классных комнат, просторная и свободная, по возможности, от мебели.

Участники этой игры, в количестве до 25 и больше, без различия пола, выдвигают одного из сверстников в роли мышки и других двух в роли кошек.

Остальные дети берут друг друга за руки и образуют незамкнутый круг, в одном месте которого два по соседству находящиеся участника опускают по одной из своих рук, образуя таким образом род открытых "ворот", при чем кошкам разрешается проникновение в круг исключительно через эти "ворота", мышке же, кроме того, еще через все прочие промежутки, образуемые между детьми.

Игра эта основана на том, что кошки стремятся во что бы то ни стало поймать мышку; лишь только это случилось, трое этих более всего активных участников берутся за руки и примыкают к остальным для образования того же круга, при чем им на смену выдвигаются новая мышка и кошки и т. д. до тех пор, пока все дети не побудут в этих ролях.

При этой игре детям предоставляется широкая возможность порезвиться и побегать на открытом воздухе, что для развития и укрепления их физических сил имеет громадное значение.

Стрекоза

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоня друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры.

Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения к назначенному месту, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих. Эта несложная игра доставляет детям громадное удовольствие и развивает их физические силы.

Пятнашки

Игры в пятнашки происходят либо в просторной классной комнате, либо на воздухе, где дети собираются в каком угодно количестве, начиная с 4—5 и кончая 25-и более.

Собравшись, дети из своей среды выбирают одного, и дают ему прозвище пятнашки; роль его состоит в том, что он внимательно следит за бегущими по разным направлениям детьми и старается во что бы то ни стало поймать

одного и запятнать его, т. е. коснуться рукой.

Пойманный задерживается таким образом и превращается в "пятнашку," при этом его имя произносится во-всеуслышанье для того, чтобы товарищи знали, кого им следует остерегаться.

Лишь только он, в свою очередь, поймаёт кого-нибудь из участников, то немедленно передаёт ему свою роль, переходя сам в группу детей, спасающихся бегством.

Игры в пятнашки основаны, главным образом, на движении; их можно однако разнообразить, вводя различные элементы, например метание мяча и тому подобное.

Пятнашки с передачей

Дети собираются в каком-нибудь просторном месте по предыдущему, избирают среди участников так называемую "пятнашку" и бросаются бежать.

Пятнашка по-прежнему стремится поймать жертву, последняя — и в этом состоит отличие этой игры от предыдущей — в свою очередь спешит ответить первому пятнашке, бросающемуся быстро в бегство, тем же, т. е. реваншироваться.

Ясно, что для того, чтобы цель была вполне достигнута, требуется большая ловкость от действующих лиц, старающихся превзойти в этом отношении друг друга.

В этой игре дети совершают целый ряд правильных физических упражнений, стараясь не попасть в число пятнашек, кроме того они изощряются еще в ловкости, развивая в себе постепенно это качество, если оно им не было присуще раньше.

Пятнашки с мячом

Кроме бега, существенным элементом этой игры является метанье мячом. Дети по предыдущему распределяют между собой роли, при чем большинство обращается в бегство, а один из их среды, получивши прозвище пятнашки, снабжается еще мячом большей или меньшей величины.

В то время, как дети бегают по разным направлениям, пятнашка намечает себе жертву и старается во что бы то ни стало настигнуть ее, запятнав прикосновением мяча.

Потерпевший меняется с ним ролью, и игра продолжается до тех пор, пока у детей хватит охоты и они не устанут и не потеряют интереса к начатой игре.

Волк в кругу

Количество участвующих может быть как угодно велико. Дети собираются на просторном дворе или в большой классной комнате.

На полу или земле очерчивают круг и, выбрав по жребью из своей среды волка, помещают его внутри очерченного круга.

Участвующие в игре дети врываются в круг и стараются выбежать из него, не будучи запятнаны волком, который норовит изо всех сил запятнать их. Потерпевший меняется ролями с волком и становится на его место в круг. Игра эта — не сложная, доставляющая детям большое развлечение. Главный элемент, входящий в нее — бег.

Ястреб

Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребью представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать.

Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями. Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут, — если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

Звери

Местом для игры избирается просторная классная комната или пространство, прилегающее к школе или дому на открытом воздухе.

На противоположных концах избранное для игры место ограничивают неширокими полосами.

Одну из них предназначают как бы для дома купца, другую для загона зверей, остальное пространство, соединяющее эти два отделения, носит название поля.

Участвующие в этой игре разделяют роли меж собой следующим образом.

Один из них назначается владельцем зверей, другой — покупателем, остальные участники игры изображают собой различных зверей: слона, тигра, льва, лисицы и т. п.

При этом все действующие лица устраиваются таким образом, что покупатель пробирается в огороженный дом, звери уходят в так называемый загон, а хозяин помещается возле них, как сторож.

В начале игры к хозяину подходит покупатель и осведомляется, находится ли среди его зверей хотя бы слон; получив утвердительный ответ, он спрашивает о цене.

Владелец зверей указывает цену, протягивая в случае согласия покупателя руку будто бы за деньгами. Вместо денег он получает по легкому удару, количество которых соответствует количеству рублей, назначенных за зверя,

причем при первом ударе проданный зверь бегом спасается по направлению к дому покупателя и тотчас, по достижении его, возвращается в загон. В то время, как покупатель отсчитал последний удар, зверь должен добраться до загона, иначе он бросается ему вдогонку, стараясь изо всех сил поймать его.

В случае успеха, т. е. если покупатель настигнет зверя, он считает его своим пленником и уводит в свой дом, после чего вновь отправляется к владельцу для покупки прочих зверей, за которыми он гонится, затем таким же точно образом, как за первым.

В случае промаха, т. е. если покупателю не удастся поймать купленного зверя, он меняется с ним ролями, при чем зверь превращается в покупателя, а покупатель присваивает себе название, которое носил зверь. В таком порядке игра продолжается до тех пор, пока не будут проданы и пойманы все звери.

В том случае, когда число участников очень велико и для поимки всех зверей может потребоваться слишком много времени, в течение которого дети могут сильно утомиться, необходимо тотчас же приостановить игру, лишь только станет заметно чувство усталости, охватившее детей, так как в противном случае цель не будет достигнута и дети вместо удовольствия, получаемого от умеренной игры, почувствуют к ней отвращение.

Игра в "зверей" также основана на беге, т. е. физических упражнениях; все остальное — это аксессуар, делающие игру занимательной.

Лошадки

Для игры удобнее всего пользоваться обширным пространством во дворе или же просторной классной комнатой. Участников может быть какое угодно количество.

Дети по росту размещаются на одной линии, в одну шеренгу, и разделяются, начиная с крайнего, на группы, в состав которой входит по четыре участника.

Одна из групп носит название коренников и удерживает за собой раз захваченное место; слева и справа к ним примыкают две группы пристяжных. В последние группы входят кучера.

После того, как все разместились таким образом, кучера снимают с себя пояса, продевают их за пояса участников группы коренников, захватывая оба конца пояса правой рукой таким образом, чтобы пряжка пояса очутилась между указательным и большим пальцами, а противоположный конец пояса между средним и указательным пальцами; благодаря такому захватыванию пояса пальцами правой руки, представляется возможность во всякое время быстро вынуть его.

Для большего порядка в игре какой-нибудь из участвующих постарше избирается "хозяином троек". По сигналу, данному им, "тройки" начинают выступать, сначала медленно подвигаясь вперед, затем ускоряя постепенно шаги, пускаются бегом в одном направлении, затем они постепенно меняют

это направление и рассыпаются во все стороны, по новому приказанию хозяина.

Лишь только "хозяин троек" закричит: "лошади, в разные стороны!", кучера немедленно освобождают пояса, переплетенные с поясами коренников, и освободившиеся лошади быстро бросаются в разные стороны.

Спустя некоторое время, хозяин вновь командует "кучера, взнуздайте лошадей!". После этого окрика кучера берут друг друга за руки, образуя цепь, и начинают двигаться с одного конца комнаты или двора, служащих местом для игры, в противоположный, загоняя туда также и лошадей.

Основным элементом этой игры является ходьба и бег и если она происходит на воздухе, то польза ее для детей очевидна.

Зайчик

Дети, в каком угодно количестве, до 30 и больше, захватывают с собой обыкновенный мяч, средней величины, и отправляются во двор или просторную классную комнату.

Дети, принимающие участие в игре, все, за исключением одного, устанавливаются кругом, обращая свои лица в центр круга. Руки свои они складывают за спиной, передавая таким образом друг другу мячик, который в данном случае и служит зайчиком.

Один из участников, расположившийся в самом кругу, стремится при передаче мячика из рук в руки захватить его, при чем он имеет право требовать от каждого участника, чтобы тот показал ему свои руки.

Лишь только он заметит у кого-нибудь мячик или кто-нибудь из детей по рассеянности уронит его, он подхватывает мячик и становится на место потерпевшего, а тот входит в круг, меняясь с ним ролями.

Находящийся в кругу называется "водящий"; лишь только он очутится спиной к тому из участников, который овладел мячом, ему представляется право коснуться им спины "водящего", т. е. запятнать его, при чем пятнать дозволяется лишь в спину, а не в какое-нибудь другое место.

Запятнанный подхватывает мяч и бросается вслед за тем, кто его запятнал; при большой ловкости он реваншируется, т. е. старается его также запятнать; при успехе они обмениваются ролями.

В том случае, если ему не удастся настигнуть противника, он вновь отправляется в середину круга и становится по-прежнему водящим.

В этой игре, кроме бега, важным элементом является метание мяча, — оба эти условия чрезвычайно полезны для детей, так как дают им возможность развить максимум своей мышечно-нервной энергии; при продолжительном беге и метании развиваются и крепнут мускулы, дыхательные движения становятся частыми и глубокими, грудная клетка развивается и кровообращение значительно улучшается.

Игру следует приостановить, лишь только станет заметно утомление.

Волк и овцы

Дети собираются во дворе на открытом воздухе или в обширной классной комнате и, по жребию, назначают одного из участников пастухом, другого — волком, а остальные остаются в роли овец.

На обоих концах двора или классной комнаты, служащих местом для игры, отмежевываются площадки, имеющие 3—4 шага в ширину и называемые загонами.

Пространство, находящееся между обоими загонами, носит название поля, причем на одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство, служащее логовищем для волка.

После этого овцы размещаются в одном из загонов, а пастух становится в поле вблизи загона.

Волк, устроившийся в логовище, предлагает пастуху погнать стадо овец в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое логовище. Пастух при этом изо всех сил старается оградить овец, направляющихся в противоположный загон, от волка, но это ему не всегда удается, если волк отличается ловкостью. Пойманная овца становится помощницей волка. После этого волк вновь обращается к пастуху со словами: "гони стадо в поле", и при исполнении этого требования, вместе со своим помощником старается задержать бегущих к противоположному загону овец.

Мало-помалу число помощников волка постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за овцами.

Игра может продолжаться до тех пор, пока волк не поймает всех овец; если же дети устанут, в особенности в том случае, когда число их очень велико, игру можно приостановить и раньше.

Для правильного ведения игры требуется соблюдение известных правил, состоящих, между прочим, в том, что волк не должен оставлять логовища до тех пор, пока овцы не выйдут из своего загона и не двинутся по направлению к противоположному.

Волку не предоставляется права забираться в загон, — он может ловить овец лишь в поле, т. е. в пространстве, отделяющем оба загона.

Пойманная овца должна покориться своей участи и стать помощницей волка, помогая ему при поимке новых добыч, причем помощники обыкновенно берутся за руки, образуя цепь и задерживая, таким образом, попадающихся овец.

Медведь

Число играющих может быть как угодно велико, причем местом для игры служит также просторная классная комната или обширный двор или площадь, прилегающая к школе.

Участники игры по жребию выбирают из своей среды одного товарища, которому поручают роль медведя, и снабжают каждого жгутами, — последние нетрудно смастерить, свертывая соответственным образом

носовые платки.

На одной из сторон пространства, отведенного для игры, устраивается или, вернее, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой.

По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора или классной комнаты в противоположный, причем медведь, не вооруженный жгутом, бросается на них, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. запятнать его.

Запятнанный также становится медведем и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока медведей не станет больше, чем оставшихся участников игры.

По мере увеличения числа помощников медведя, все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Основным элементом игры является бег.

Кошка

Дети собираются в просторном месте. Удобнее всего приступить к этой игре, как только начинают надвигаться сумерки.

Участники выбирают из своей среды одного, отличающегося ловкостью и проворством, и поручают ему роль кошки. Кошка тщательно прячется за деревом или кустом, стараясь остаться незамеченной товарищами.

Последние по сигналу одного из старших бросаются во все стороны для разыскания кошки; кошка же от времени до времени мяукает, давая знать о своем присутствии, и быстро прячется, чтобы не быть открытой.

Игру продолжают до тех пор, пока кошка не будет найдена, тогда по жребию вновь назначают другую кошку и игру ведут до тех пор, пока дети не устанут или не потеряют к ней интереса.

Хромая лиса

Количество участвующих детей может быть как угодно велико.

Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, которому дают прозвище хромой лисы.

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих, т. е. прикоснуться к нему рукой.

Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

Дети играют до тех пор, пока все не перебиваются в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков

утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен бегать лишь на одной ноге. Главные элементы этой игры составляют бег и прыжки.

Лисица на одной ноге

Дети собираются на дворе или в саду, в каком угодно количестве и снабжаются жгутами.

По жребью одному из участвующих дается прозвище лисы. В одном из уголков места, выбранного для игры, устраивают так называемую норку, куда и прячется лиса.

По данному сигналу дети бросаются бегом по двору, а лиса, снабженная жгутом, выходит из своей норы и бросается вслед за бегущими, прыгая на одной ноге и стараясь попасть в одного из них жгутом.

В том случае, когда это ей удастся, она присоединяется к толпе, а потерпевший прячется в норку, изображая собой лису.

Если же она дала промах, т. е. брошенный ею жгут не задел никого из бегущих, она должна быстро шмыгнуть в норку, чтобы избежать ударов жгута, направленных на нее другими участниками игры.

Главными элементами игры являются бег и прыжки. Очевидно, кроме пользы, приносимой детям движениями на открытом воздухе, игра развивает в них еще ловкость, так как каждый ребенок, попавший в роль лисы, старается поскорее освободиться от нее, чтобы не быть осмеянным товарищами.

Змейка

Число детей доходит до 20 и больше. Игра происходит во дворе или в саду. Участвующие выбирают из своей среды вожака, берутся за руки и бегут по извилистому направлению вслед за вожаком.

Во время бега двое из играющих высоко поднимают соединенные руки, предоставляя вожаку пробраться под ними, — благодаря этому в цепи образуется выемка.

Попавшему в эту выемку необходимо тотчас же обернуться для того, чтобы цепь получила прежний вид. Далее вожак пробирается через руки всех участвующих в игре, причем к цепи образуется ряд выемок, благодаря чему получается форма змейки.

Главный элемент игры — бег; если игра заинтересовывает детей, они ведут ее очень охотно, развивая при этом свои физические силы и максимум мышечно-нервной энергии.

Лишь только замечается утомление, следует прекратить игру, — иначе она

вместо ожидаемой пользы приносит несомненный вред, так как превращается в скучную, утомительную обязанность.

Медведь и вожак

Число детей может быть как угодно велико; собравшись в месте, назначенном для игры, в саду, во дворе или в просторной комнате, они захватывают с собой веревку, длиной в 2—3 аршина.

Одного из участников назначают медведем, другого вожаком, причем оба берут в руки противоположные концы веревки, а остальные дети группируются на небольшом от них расстоянии, приблизительно в 4—6 шагах. По сигналу, данному вожаком, игра начинается, и дети все непрерывно бросаются на медведя, стараясь запятнать его. Вожак охраняя последнего, в свою очередь силится запятнать каждого приближающегося к медведю. Вожак должен обладать известной ловкостью и стараться во что бы то ни стало запятнать кого-нибудь из играющих, прежде, чем медведь получит 5—6 легких ударов.

Запятнанный становится медведем; в том же случае, когда медведь получит вышеуказанное количество ударов, а вожак не успеет запятнать кого-либо, он сам становится медведем, а нанесший последний удар преобразуется в вожака.

При каждом таком обмене ролей участвующие отодвигаются на известное расстояние от центральных лиц — медведя и вожака — и лишь по сигналу, данному последним, вновь приближаются и продолжают игру в прежнем порядке.

Для правильного ведения этой игры требуется соблюдение некоторых условий. Пятнающие, т. е. наносящие медведю легкие удары, должны непременно вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.

В начале и во время игры, при каждой смене центральных, действующих лиц — вожака и медведя — остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4—6 шагов, до тех пор, пока вожак не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль медведя.

Малороссийская игра в мяч

Дети собираются во дворе или в обширной комнате; число их может быть как угодно велико; они разделяются на группы, считая по пяти человек в каждой и захватывают по одному мячу средней величины.

Прежде чем приступить к игре, дети ограничивают приблизительно квадратное пространство, величиной в несколько сажен. Из каждой группы избирается один участник и становится в центре устроенного таким образом квадрата, которому дают название города.

Остальные 4 детей из каждой группы занимают места по четырем сторонам квадрата.

Один из этих четырех детей снабжается мячом и старается во что бы то ни стало попасть им в того, который поместился в центре, притом он, кроме ловкости, пускает в ход также и хитрость, а именно прицеливается будто бы в товарища, находящегося на одной из сторон квадрата, и лишь только ему удастся отвлечь внимание "центрального", как он быстро меняет направление и бросает в него мяч.

Находящийся в центре должен всячески увертываться для того, чтобы защитить себя от нападения, и когда это ему удастся, т. е. когда бросивший мяч промахнулся, он меняется ролями с центральным.

В том случае, когда мяч попал в цель, четверо, стоящие по сторонам квадрата, обращаются быстро в бегство, между тем, стоящий в центре ловко подхватывает мяч и бросается за ними вдогонку, стараясь во что бы то ни стало коснуться мячом одного из бегущих, т. е. запятнать его; за черту огороженного города ему не разрешается выходить.

Если ему удастся запятнать кого-нибудь из бегущих, он меняется с ним ролями, — в противном случае безропотно покоряется своей участи и по-прежнему занимает центральное место в городе.

Игра эта доступна малолетним и доставляет им громадное удовольствие; она основана на беге и метании, оба процесса очень полезны, так как укрепляют детский организм.

Летучий мяч

Дети собираются в каком угодно количестве в просторной комнате или в чистом дворе и запасаются мячом довольно большой величины.

Участвующие в игре группируются таким образом, что образуют род круга и лицами обращаются к центру его.

Расстояние между поместившимися в вышеуказанном порядке детьми равняется приблизительно двум шагам. По данному сигналу дети начинают перебрасывать от одного к другому мяч, по разным, однако, направлениям, причем один из участвующих, находящийся внутри круга, изо всех сил старается перехватить мяч, чтобы дать ему добраться до цели, т. е. до того товарища, в чью сторону он был направлен.

Перехватив мяч, он овладевает им и немедленно становится на место того из участвующих, который в последний раз так неудачно бросил мяч.

Главным элементом игры является метание мяча, — упражнение чрезвычайно полезное для детей, так как оно развивает и укрепляет мускулы верхних конечностей.

Для правильного ведения этой игры требуется соблюдение некоторых правил. Так, участвующие должны все время сохранять раз захваченные места.

В то время, как один из участвующих бросает мяч по направлению к одному

из товарищей, находящийся в центре круга не должен приближаться к нему больше, чем на 3—4 шага.

В том случае, когда играющий так неловко бросил мяч, что последний не попал в руки того, кому он предназначался, а пролетел над его головой, он наказывается тем, что меняется местами с находящимся в центре круга.

Жмурки

Дети часто и охотно играют в жмурки, в особенности малолетние, так как игра эта очень проста. Местом для нее избирают большую, просторную комнату или чистый двор.

Дети выбирают из своей среды одного, накладывают ему на глаза повязку, пользуясь чистым носовым платком или т. п. По данному сигналу, участвующие в игре бросаются в разные стороны, а мальчик с повязкой на глазах, стоящий среди двора или комнаты, старается поймать кого-нибудь из бегущих.

Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он, в свою очередь, старается также поймать кого-нибудь из товарищей. Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

Трубочка

Трубочка напоминает собой жмурки, только она представляет для детей гораздо больший интерес.

Участвующих может быть какое угодно количество - дети собираются в большой комнате или в чистом дворе. Один из них получает прозвище "жмурки", ему набрасывают платок на глаза и завязывают, а в руки дают трубочку из свернутой бумаги. Жмурка становится посреди комнаты, а остальные участвующие берут друг друга за руки, образуя круг, в центре которого помещается жмурка. По данному сигналу, дети ходят 2-3 раза вокруг жмурки, после чего последний приближается к одному из них и обзывает его каким-нибудь словом или спрашивает: ты кто?

Спрошенный должен что-нибудь невнятно пробормотать в ответ, а жмурка, ударив в него трубочкой, должен назвать товарища. В случае удачи они обмениваются ролями. Главный элемент, входящий в игру — это ходьба, и если она на свежем воздухе, то польза от нее очевидна, так как ходьба служит лучшим гимнастическим упражнением для организма.

Вольная лапта

Дети собираются в просторном дворе или в большой комнате, запасшись черным мячом небольших размеров и лаптой. На обоих противоположных концах места, выбранного для игры, чертят две линии, называя одну из них

игральной, а другую — коновой линией; пространство, находящееся между этими двумя линиями, носит название поля.

Участвующих в игре может быть до 30 и более. По жребию дети выбирают из своей среды "метальщика" и "подавальщика", которые становятся на игральной линии. Все остальные участники игры становятся в различных местах поля. Лишь только все устраиваются на своих местах, по данному сигналу, подавальщик направляет мяч метальщику, а последний подбрасывает его при помощи удара рукой или лаптой по направлению в поле. После этого метальщик, освободившись от мяча, бросается бегом по направлению к коновой линии, достигает ее и оттуда бегом возвращается обратно к игральной линии. В то время, как метальщик несется по полю, дети, находящиеся в различных местах поля, захватив мяч, стремятся запятнать им метальщика.

Во том случае, когда кому-нибудь из участвующих удалось это сделать, он меняется ролями с подавальщиком, а последний с метальщиком; метальщик становится наряду с остальными участвующими в игре где-нибудь в поле. В таком же порядке игра продолжается и дальше до поры, пока все не перебивают в ролях подавальщика и метальщика; если детей много и некоторые из них быстрее утомляются, то игру следует прекратить. Для правильного ведения этой игры необходимо соблюдать следующие условия: участвующие имеют право пятнать метальщика лишь в поле и то только, с того места, где был поднят мяч. В том случае, когда отбитый мяч попадает за пределы места, выбранного для игры, он снова вручается подавальщику для вторичного бросания.

Большая лапта

Дети собираются в большом дворе в каком угодно количестве — до 35 и больше, захватив с собой мяч небольших размеров и лапту. По предыдущему, на противоположных концах места, выбранного для игры, проводят две параллельные линии, на расстоянии 50—60 шагов друг от друга. Одна из начерченных линий носит название игральной, другая коновой, расстояние, отделяющее их — полем. Пространство, находящееся за игральной линией, называется городом, а за коновой линией — коном. Участвующие в игре выбирают из своей среды двух вожakov, из которых каждый вербует себе партию. По жребию одна из партий называется играющей, другая же служащей; играющая захватывает в свои владения город и устраивается в нем, тогда как служащая партия размещается в поле. После того как играющие стали по своим местам, вожак распределяет между ними очередь для отбивания мяча.

Первый по-очереди снабжается лаптой, становится на игральной линии, неподалеку от которой в поле помещается вожак противоположной служащей партии. Последний подбрасывает мяч, направляя его к одному из членов играющей партии; тот, в свою очередь, старается отбить его ловким ударом лапты по направлению к полю. Освободившись таким образом от

мяча, он бегом бросается по направлению к кону и обратно, в то время как служащая партия, овладев мячом, изо всех сил старается запятнать им игрока противоположной партии, бегущего в кон и обратно. Если это удастся, то служащая партия целиком обменивается ролями с играющей, становясь на ее место.

Однако, для потерпевшей партии существует еще возможность отвоевать себе свое прежнее положение,— для этого ей необходимо реваншироваться, т. е. запятнать во что бы то ни стало кого-нибудь из тех, которые с поля направляются в город. Пятнавшая партия, предвидя это, старается поэтому как можно быстрее перебраться из поля в город, для чего она, ни минуты не медля, сейчас же после пятнания стремглав бросается в город. При ловких игроках борьба между противоположными партиями часто ведется довольно долго.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: главной целью служащей партии является стремление овладеть местом играющей партии, иными словами, захватить в свою власть город.

Победу гарантирует пойманный на лету мяч, отброшенный ударом лапты, поймать его разрешается лишь пока он не опустился еще на землю.

Играющая партия, наоборот, стремится во что бы то ни стало сохранить свою власть над городом. Члены играющей партии бросают мяч по-очереди, назначенной для них вожаком.

Каждому игроку предоставляется право бить лишь один раз; в случае неудачи он лишается этого права до тех пор, пока не побывает на кону, — бежать туда ему разрешается лишь после удачи какого-нибудь другого игрока.

Играющая партия, меняясь ролями со своими противниками, может вновь вернуть свои владения в том случае, когда ей удастся реваншироваться, т. е. запятнать хотя бы одного из противников, не успевших пробраться с поля в город. Участники играющей партии не должны дотрагиваться до мяча руками, — при нарушении этого требования они тотчас же без борьбы уступают город своим противникам.

Главным элементом этой чрезвычайно занимательной игры служит бег и метание. Движения, производимые детьми на открытом воздухе, укрепляют их организм и, кроме того, доставляют им громадное удовольствие; по мере появления усталости, игру во-время прекращают.

Крокет

Игру эту удобнее всего производить на совершенно ровном месте; этому условию может удовлетворять ровная площадка или луг с ровной поверхностью и низко скошенной травой.

Успех игры в значительной степени зависит от того, выбрали дети для нее ровное и гладкое место или нет. В первом случае игра ведется по всем правилам, удары могут быть заранее легко и верно рассчитаны.

Число участников может равняться 2—8. Участвующие в игре разделяются на две группы и каждый из них запасается молотком и шаром, имеющими одинаковую метку. Первая группа к тому еще снабжается одним каким-нибудь значком в отличие от другой.

Формы молотков могут быть какие угодно; наиболее распространенными считаются однако цилиндрические, с одним прямым концом и другим закругленным.

На месте, выбранном для игры, в землю втыкают дуги и колышки, таким образом, чтобы величина расстояния между отдельными дугами варьировала в зависимости от ловкости играющих и от величины ровного места. Часто для определения расстояния между отдельными дугами пользуются длиной ручки молотка.

Игру ведут в таком порядке, что начинает ее обыкновенно по данному сигналу один из первой партии, затем кто-нибудь из второй, затем опять кто-нибудь по очереди из первой и т. д. Все должны следить за своей очередью и не пропускать ее, иначе теряют ее впредь до новой.

Игра эта основана на том, что каждый входящий в состав одной из партий старается поскорее пробраться со своими шарами через все дуги, следуя известному порядку, кроме того каждый стремится помочь в этом же всей своей партии. Наконец, одна партия старается препятствовать другой совершить это быстро и успешно.

Игру начинают следующим образом: первый играющий по очереди помещает свой шар на срединном расстоянии между первой дугой и колышком и ударяет по шару молотком, направляя его при этом так, чтобы он прошел через дугу.

В том случае, когда шар не проходит через первую дугу, а останавливается в таком неудобном месте, что препятствует свободному прохождению следующих за ним шаров, его убирают и возвращают на прежнее место лишь после того, как остальные шары прошли под дугой.

Выше мы упомянули уже, что шар гонится ударом молотка, причем боковым краем его не разрешается пользоваться, а лишь одним из крайних концов. По правилам игры, от удара молотком по шару должен раздаваться резкий, ясный звук.

Когда шар останавливается под дугой, то для выяснения вопроса, достиг ли он цели, т. е. пробрался ли через дугу или нет, пользуются ручкой молотка, приближая ее вплотную к задней стороне дуги. В том случае, когда ручка молотка вплотную коснулась задней стороны дуги, не сдвинув шара с его места, говорят, что он успешно прошел под дугой, причем ударивший по нему получает право дальше продолжать игру.

Продолжая дальше игру, шар таким же точно образом проводят через вторую, третью, четвертую дуги и т. д. до первого промаха.. Лишь только промах сделан, потерпевший отмечает свой значок на очередной дуге и удаляется, после чего следующей за ним по очереди начинает проводить свой шар.

Тот, кто с успехом проводит свой шар через первую дугу, получает право ударять по шару не только через следующую дугу, но также и по чужому шару — что называется правом рокировать. Ему однако вменяется в обязанность сначала называть рокируемый шар, а потом уж бить по нему. В том случае, когда два шара касаются друг друга, рокировать не допускается. Если кто-нибудь бьет своим шаром в чужой, то он приближает свой шар к последнему, далее носком сапога наступает на свой шар и ловким ударом молотка по своему шару отбивает чужой. Если шар, в который он попал, принадлежит его партии, то он старается также провести его через очередную дугу, если же шар чужой партии, то он отбивает его куда-нибудь подальше.

Во время игры в крокет, как мы выше уже упоминали, каждому из участвующих необходимо иметь в виду не только собственный интерес, но также интерес всей группы, к которой он принадлежит.

Проводить через дуги шар необходимо в известном порядке: так, добравшись до второго по счету колышка, следует ударить в него шаром, иначе воспрещается вновь гнать свой шар обратно через дугу. После того, как шар пробрался успешно через все дуги и возвратился вновь к первому колышку, ударяют шаром в него и прекращают игру.

Та партия, которой удалось успешно провести все свои шары через все дуги и ударить после этого в первый колышек, одерживает победу.

По образцу только что описанного можно устроить комнатный крокет, заменяя сравнительно большие шары меньшими или же просто мячиками. К концам дуг прикрепляют для устойчивости свинцовые тяжести. Игра в комнате ведется в таком же порядке, как и на открытом воздухе.