

ПОДВИЖНЫЯ ИГРЫ



РУКОВОДСТВО

ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ, ВОСПИТАТЕЛЕЙ
И САМИХЪ УЧАЩИХСЯ

СОСТАВИЛЪ

П. Н. БОКНИНЪ.

4^е ИЗДАНИЕ

съ 81 рисункомъ.
С. ПЕТЕРБУРГЪ. 000

ИЗДАНИЕ ТВО А. Ф. МАРКСЪ.

Подвижныя игры

РУКОВОДСТВО

для родителей, воспитателей
и самих учащихся.



Составилъ руководитель игръ Тенишевскаго училища
и гимназіи Туревича

П. Н. БОКИНЪ.

Съ 81 иллюстраціей.



4-е ИЗДАНИЕ.



С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Изданіе Т-ва А. Ф. МАРКСЪ.

Крокетъ.

Для игры въ крокетъ слѣдуетъ имѣть особую площадку съ ровною и гладкою поверхностью; размѣры площадки могутъ быть весьма различны въ зависимости отъ величины шаровъ, а также отъ силы и ловкости играющихъ. Маленькими шарами можно играть въ комнатѣ и даже на столѣ. Мы опишемъ только полевой крокетъ.

Необходимыя принадлежности для крокета можно найти во всякомъ игрушечномъ магазинѣ, и полная игра состоитъ обыкновенно изъ 8 шаровъ, 8 молотковъ, 10 металлическихъ дугъ и двухъ колышковъ. Половина шаровъ и молотковъ имѣютъ красныя марки, а другая половина—черныя.

Дуги и колышки втыкаются въ землю на площадкѣ въ томъ порядкѣ, какъ изображено на рисункѣ. Въ серединѣ ставятъ двѣ дуги вмѣстѣ, располагая ихъ накрестъ.

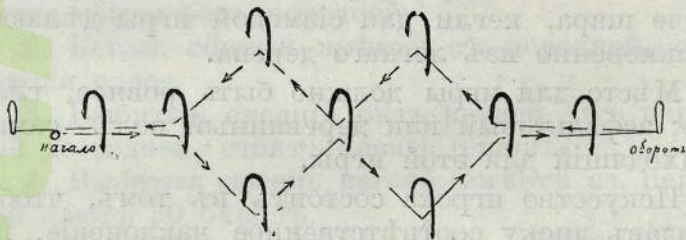


Рис. 36. Планъ игры въ крокетъ.

Въ обыкновенномъ полевомъ крокетѣ колышки, служащіе крайними точками, ставятся другъ отъ друга на 48 футовъ; соответственно этому каждый номеръ будетъ удаленъ отъ другого на 6 футовъ, считая разстояніе по прямому направленію отъ колышковъ.

Игра состоитъ въ томъ, что играющіе по очереди кладутъ свои шары между входнымъ столбикомъ и первой дугой, затѣмъ ударомъ молотка послѣдовательно прогоняютъ ихъ сначала подъ

первую дугу, потомъ подъ вторую, третью и т. д., придерживаясь тому направленію, какое указано на рисункѣ; коснувшись оборотнаго столбика, гонять шары обратно, опять ко входному столбику.



Рис. 37. Начало игры въ крокетъ. Прохожденіе въ ворота.

На своемъ пути играющій встрѣчается съ шарами обѣихъ партій; имѣя общій интересъ съ игроками своей партіи, онъ долженъ помогать имъ и мѣшать игръ противниковъ, соблюдая установленныя правила. Пропеднній благополучно обратный путь можетъ коснуться шаромъ входнаго столбика—и тогда онъ считается закончившимъ игру, а его шаръ—„мертвымъ“, или же можетъ продолжать игру въ качествѣ бойца. Боецъ имѣетъ много преимуществъ въ игрѣ, и хорошій боецъ къ тому же очень полезенъ своей партіи.

Цѣль каждой партіи заключается въ томъ, чтобы раньше своихъ противниковъ закончить

игру; поэтому когда всѣ игроки въ партіи выйдутъ въ бойцы, они сейчасъ умерщвляютъ всѣ свои шары и тѣмъ заканчиваютъ игру.

Прослѣдимъ теперь за игроками на всемъ ихъ пути, отъ первой дуги до того момента, когда они станутъ бойцами, а также за тѣмъ, что они должны дѣлать, оставшись въ игрѣ въ роли бойцовъ, и выразимъ все это для легкости запоминанія въ видѣ положеній, или правилъ.

1. Жребіемъ устанавливаютъ, какой партіи начинать игру; начинается въ ней игрокъ, имѣющій первый шаръ, т.-е. шаръ съ одной полоской. Пройдя первую дугу, онъ проходитъ вторымъ ударомъ вторую дугу, затѣмъ третью; но такъ какъ третья дуга стоитъ въ сторонѣ и пройти ее прямо отъ второй дуги нелегко, то въ большинствѣ случаевъ первый игрокъ ограничивается тѣмъ, что ставитъ свой шаръ на удобную позицію и ждетъ очереди.

2. Послѣ игрока начинающей партіи бьетъ игрокъ изъ другой партіи, имѣющій тоже первый шаръ, но иной марки, и когда будетъ проходить третьей ворота, гдѣ остановился шаръ его противника, онъ можетъ направить ударъ именно въ этотъ шаръ, что называется въ игрѣ „рокированіемъ“.

Удачное рокированіе даетъ игроку право на два удара, которыми онъ пользуется двояко: или встаетъ на позицію и оттуда сейчасъ же проходитъ дугу, или же однимъ ударомъ отбиваетъ въ сторону противный шаръ, а другимъ проходитъ ворота, встаетъ на позицію. Отбиваніе рокированного шара называется „крокированіемъ“ и происходитъ такъ: приложивъ свой шаръ къ рокированному шару, нажимаютъ его ногой и бьютъ молоткомъ, отчего чужой шаръ откатывается въ сторону. Если играющій не желаетъ крокировать, а найдетъ для себя выгоднымъ воспользоваться обоими ударами, то, положивъ

свой шаръ рядомъ съ рокированнымъ, онъ легкимъ ударомъ подгоняетъ его къ дугѣ, а затѣмъ вторымъ ударомъ проходитъ ее.

3. Послѣ первыхъ игроковъ играютъ вторые игроки, имѣющие шары съ двумя полосками, послѣ вторыхъ третьи и т. д.; при этомъ послѣ игрока одной партіи играетъ игрокъ другой партіи: два игрока одной и той же партіи не могутъ играть другъ за другомъ.

4. На своемъ пути играющій можетъ рокировать какъ шары противниковъ, такъ равно и шары своей партіи, но только тѣ изъ нихъ, которые идутъ съ нимъ въ одномъ направленіи и проходятъ одни и тѣ же ворота. Допускается рокировать послѣдовательно нѣсколько шаровъ, пока играющій, рокируя, не сдѣлаетъ промаха. Каждое рокированіе даетъ право на два удара.

5. Крокировать (отбивать) слѣдуетъ съ расчетомъ: чужіе шары отгоняйте въ стороны, а шары своей партіи проводите подъ дуги или ставьте на позицію. Въ особенности позаботьтесь о томъ, чтобы шаръ противника, который будетъ играть непосредственно за вами, былъ отогнанъ подалеже.

6. Проведя рокированный шаръ въ ворота и пройдя самъ тѣ же ворота, играющій имѣетъ право снова рокировать тотъ же шаръ.

7. Если при крокированіи у играющаго выскочитъ шаръ изъ-подъ ноги, то онъ теряетъ право продолжать игру до слѣдующей очереди.

8. Если при рокированіи шаръ играющаго случайно пройдетъ свои ворота, то онъ считается сдѣланнымъ, а рокированный шаръ остается въ покоѣ. Но если ворота пройдетъ рокированный шаръ, а шаръ играющаго не пройдетъ ихъ, то играющій теряетъ право на продолженіе игры; прошедшій же подъ дугу рокированный шаръ считается сдѣланнымъ.

9. Шаръ, остановившійся за дугой, при-

знается сдѣланнымъ вполнѣ, если ручка молотка, положенная съ противоположной стороны дуги, не будетъ касаться его.

10. Игрокъ, вышедшій въ бойцы, имѣеть право рокировать и крокировать всѣ шары подрядъ, одинъ за другимъ, но до перваго промаха; послѣ промаха боецъ прекращаетъ игру до слѣдующей очереди. Боецъ помогаетъ своей партіи: тутъ онъ проводитъ шаръ въ ворота, тамъ ставитъ на позицію, а туда устремляется, чтобы разстроить противника, разогнавъ ихъ шары въ разныя стороны, и тѣмъ расчистить путь своимъ товарищамъ.

11. Въ свою очередь и простой игрокъ, пройдя ворота, имѣеть право рокировать и крокировать бойца; если же при этомъ боецъ будетъ случайно находиться недалеко отъ входнаго столбика или мертваго шара, рокировавшій игрокъ можетъ умертвить его, направивъ его на мертвый шаръ или на столбикъ.

12. Простые шары умерщвлять не полагается.

13. Если появятся нѣсколько мертвыхъ шаровъ, то очередь нарушается, и можетъ случиться такъ, что будутъ играть другъ за другомъ игроки одной партіи; но такъ какъ это явленіе имѣеть мѣсто къ концу игры, то въ силу неизбежности оно допустимо.

14. Перечислить всѣ случаи, когда и какъ слѣдуетъ поступить играющему, нѣтъ возможности. Опытъ и собственная смѣтка покажутъ ему, что нужно дѣлать въ данномъ случаѣ: проходить ли ворота, становиться ли на позицію, рокировать ли другіе шары и т. п. Въ сомнительныхъ случаяхъ играющій совѣтуется съ товарищами, такъ какъ успѣхъ и неуспѣхъ его касаются всей партіи. Въ виду общности интересовъ членовъ партіи никто изъ нихъ не въ правѣ играть опрометчиво, только для своего

удовольствія, какъ это часто дѣлають нѣкоторые увлекающіеся субъекты.

15. Игра оканчивается побѣдой партіи, игроки которой успѣють раньше умертвить свои шары.

16. Иногда, наоборотъ, побѣдителями считаются тѣ, которые сохраняютъ свои шары, а шары противниковъ умертвляютъ. Само собою разумѣется, что во второмъ случаѣ никто изъ вышедшихъ въ бойцы самъ себя не будетъ умерщвлять.

Въ крокетъ-разбойники.

Часто играютъ въ крокетъ не партіями, а каждый самъ по себѣ, и тогда игра носить названіе „крокетъ-разбойники“. Въ разбойники любятъ играть мальчики, тогда какъ дѣвушки предпочитаютъ игру партіями, какъ болѣе спокойную.

Особенности этой игры заключаются въ слѣдующемъ:

1. Всякій старается какъ можно скорѣе обратиться въ бойцы, или разбойники.

2. Разбойникъ зорко слѣдитъ за тѣмъ, кто близокъ къ окончанію игры, и иногда самъ выводитъ такого игрока въ бойцы съ тѣмъ, однако, чтобы сейчасъ же умертвить его, не давъ ему ни одной очереди въ его новой роли.

3. Проведя шаръ въ ворота, разбойникъ имѣетъ право снова рокировать его. Этимъ правомъ онъ пользуется для того, чтобы избѣгаться, какъ указано въ § 2, отъ опасныхъ соперниковъ.

4. Отставшіе игроки, сохраняя антагонизмъ между собою, тѣмъ не менѣе имѣютъ общій интересъ—изловить разбойника и умертвить его, что каждый изъ нихъ въ правѣ сдѣлать послѣ того, какъ пройдетъ ворота.

5. Когда появятся нѣсколько разбойниковъ, они вступаютъ въ борьбу за дальнѣйшее существованіе.

6. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока игроки не выйдутъ въ бойцы и не будутъ умерщвлены всѣ, кромѣ одного, который считается побѣдителемъ и выигрываетъ.

7. Остальные правила здѣсь тѣ же, что и въ предыдущей игрѣ.

М а и л ь.

(*Le mail*).

Эта галльская игра была нѣкогда въ большой модѣ во Франціи, да и теперь въ нѣкоторыхъ южныхъ городахъ она не потеряла своей прежней славы, въ особенности въ Монпелье, гдѣ она все еще является однимъ изъ самыхъ любимыхъ развлеченій молодежи всѣхъ классовъ общества.

Орудіями игры служатъ, какъ въ крокетѣ, шары и молотки.

Шары, которымъ здѣсь приходится выдерживать очень сильныя удары, дѣлаются изъ прочнаго матеріала, какъ напрімѣръ, изъ корня самшита.

Молотокъ, называемый въ игрѣ майл'емъ, состоитъ изъ цилиндрической колодки, выточенной изъ твердаго и тяжелаго дерева, и гибкой, но крѣпкой ручки, длиною въ метръ. Чтобы колодка не расщеплялась и не кололась, на концы ея насаживаютъ металлическіе обручи.

Игра состоитъ въ гонкѣ шара посредствомъ майл'я отъ одного условленнаго мѣста до другого, и чѣмъ разстояніе между конечными пунктами будетъ больше, тѣмъ лучше, тѣмъ интереснѣе игра; поэтому-то ареной игры избираютъ обыкновенно большія хорошо укатанныя дороги, длинныя аллеи, avenues и пр. Разстояніе отъ начальнаго пункта до конечной цѣли игры бываетъ иногда съ версту и болѣе.

Играютъ вдвоемъ, втроемъ и нѣсколько че-

ловѣкъ; при этомъ каждый играетъ за свой счетъ, т.-е. одинъ противъ всѣхъ, и только въ рѣдкихъ случаяхъ играющіе соединяются въ партіи.

1. Игра вдвоемъ.

Предположимъ только двухъ играющихъ. Первый игрокъ, положивъ на землю шаръ, бьетъ его своимъ молоткомъ съ такою силою, чтобы онъ прокатился вдоль дороги возможно большее пространство. Съ того же самаго мѣста посылаетъ свой шаръ и второй игрокъ, стараясь при этомъ превзойти разстояніе, пройденное первымъ шаромъ. Если это ему не удастся, ему присчитываютъ одно очко въ проигрышъ и разрѣшаютъ бить вторично съ того мѣста, гдѣ остановится его шаръ; напротивъ, если ему посчастливится обогнать шаръ противника, то очко проигрываетъ первый игрокъ.

При дальнѣйшемъ ходѣ игры всякій разъ проигрываетъ тотъ, кто послѣ своего очередного удара окажется сзади, иначе говоря, проигрываетъ отставшій игрокъ, который, чтобы сравняться съ соперникомъ, пользуется двумя ударами подъ-рядъ; за второй-то лишній ударъ на него и присчитываютъ одно очко.

Такъ какъ катящійся шаръ на своемъ пути встрѣтитъ повороты дороги и разныя другія препятствія, которыя нужно обходить, то отъ играющаго кромѣ силы удара требуется еще ловкость и сообразительность.

Условливаются считать за ошибку, или проигрышъ также слѣдующіе случаи: 1) когда шаръ сойдетъ съ дороги въ сторону; 2) когда онъ ударится о тумбу или кучу камней, которыя рѣшено избѣгать, и 3) когда ударится о шаръ другого играющаго.

Примѣчаніе. Уклонившійся въ сторону

шаръ выносятъ на дорогу и кладутъ противъ того мѣста, гдѣ онъ сошелъ съ дороги.

Когда играющій подойдетъ къ цѣли, т.-е. къ конечному пункту гонки, которымъ служитъ какой-нибудь столбъ, камень, или другой условленный предметъ, онъ долженъ попасть въ него шаромъ. Попавшій въ цѣль шаромъ заканчиваетъ игру. Неокончившій игры продолжаетъ ее до тѣхъ поръ, пока также не попадетъ шаромъ въ цѣль; при этомъ за каждый лишній ударъ онъ платится однимъ очкомъ.

Проигравшимъ считается тотъ, за кѣмъ окажется больше очковъ, или ошибокъ.

2. Игра нѣсколькихъ.

При участіи нѣсколькихъ играющихъ соблюдаются тѣ же правила, что и въ игрѣ вдвоемъ; правила эти можно формулировать такъ:

1. Начинаютъ игру всѣ съ одного мѣста и гонятъ свои шары до условленной цѣли.

2. Каждый бьетъ по одному разу въ очередь, установленную жребіемъ; но оставшій игрокъ можетъ ударить два или три раза подрядъ.

3. За каждый лишній ударъ по шару играющій платится однимъ очкомъ.

4. Въ случаѣ неудачнаго удара, отъ котораго шаръ сойдетъ съ дороги, или ударится въ запретное препятствіе, или задѣнетъ за шаръ другого играющаго, виновный проигрываетъ очко.

5. Когда одинъ окончитъ игру, всѣмъ прочимъ играющимъ за каждый ударъ послѣ этого присчитывается очко.

6. Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ до послѣдняго попадутъ своими шарами въ намѣченную цѣль.

7. Выигравшимъ признается тотъ, за кѣмъ числится наименьшее число ошибочныхъ ходовъ или очковъ.