

СК-1; НК-1 ф-; НК-1-1

Д. Б. О. м. н.  
Resident

114  
157  
СМ  
И. И. М. М. М.  
З. И. М. М.

801-14  
238

114  
157

ИЗДАНИЕ ГРУППЫ СТУДЕНТОВЪ.



ЪТСКІЙ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ АЛЬМАНАХЪ.

1912 г.



Складъ изданія: Москва, Машковъ пер., д. 1, кв. 15. Телеф. 196-35.

186

1-11111-11111



2011094438



### Отъ издателей—группы студентовъ.

Въ виду того, что въ послѣдніе годы на книжномъ рынкѣ почти совершенно отсутствуютъ хорошія дѣтскія книги, наша группа рѣшила издать „Дѣтскій альманахъ“, нѣчто вродѣ дѣтской энциклопедіи, въ которой маленькіе граждае найдутъ все то, что такъ или иначе соприкасается со всѣми сторонами дѣтской жизни.

Въ работѣ приняли участіе студенты, занимавшіеся въ теченіе многихъ лѣтъ педагогическимъ и воспитательнымъ трудомъ, знакомые хорошо со всѣми движеніями дѣтской души и успѣвшіе полюбить этотъ милый, крайне разнообразный дѣтскій мірокъ.

Дѣтская душа на первыхъ шагахъ своего развитія жадно впитываетъ въ себя все, съ чѣмъ ей приходится соприкасаться, будь то хорошее или плохое, и все то, что ребенокъ воспринялъ въ дѣтствѣ, кладетъ неизгладимый отпечатокъ на образованіи его дальнѣйшаго характера, играетъ громадную роль въ направленіи его жизни по тому или другому пути.

Мать, бонна, гувернантка—эти первые руководители дѣтскихъ шаговъ, не всегда могутъ находиться

при дѣтяхъ въ силу тѣхъ или другихъ обстоятельствъ.

Хорошая же книжка можетъ быть постояннымъ спутникомъ ребенка, можетъ въ любой моментъ занять его вниманіе, руководить его дѣтской жизнью и такимъ образомъ оказывать на него постоянное вліяніе.

Поэтому необходимо съ крайней осторожностью относиться къ выбору настольныхъ дѣтскихъ книгъ, слѣдить за тѣмъ, чтобы эти книги заинтересовали ребенка и чтобы такимъ образомъ создавалась естественная связь между ребенкомъ и книгой.

А для того, чтобы книга скоро не наскучила ребенку, необходимо, чтобы разнообразіе содержанія въ ней было доведено до возможно высокой степени, чтобы ребенокъ въ каждую минуту дня могъ черпать изъ нея соответствующій матеріалъ, чтобы наряду съ развлечениями обогащалась мысль ребенка, пополнялся запасъ его знаній.

Имѣя все это въ виду, мы, студенты—издатели, пользовались для своего капитальнаго труда лучшими пособиями, касающимися всѣхъ сторонъ дѣтской жизни, выбрали изъ нихъ самый лучший матеріалъ, соответственно обработали его, опираясь на свой долготѣльный педагогическій и воспитательный опытъ, и систематизировали все это такъ, чтобы ребенокъ легко могъ найти все то, что ему нужно для даннаго момента.

Весь альманахъ разбитъ на отдѣлы:

**Литературный отдѣлъ**, заключающій въ себѣ избранный матеріалъ изъ стихотвореній и прозы лучшихъ писателей, приучить дѣтей къ художественной красотѣ и заронить въ ихъ мозгъ первыя сѣмена хорошаго стиля.

**Отдѣлъ физическаго развитія** имѣетъ въ виду правильное физическое воспитаніе ребенка, укрѣпленіе его силъ, развитіе ловкости и содѣйствіе возникновенію здороваго организма; не даромъ латинская по-

словица гласитъ: „in corpore sano—mens sana est“, что значитъ: „въ здоровомъ тѣлѣ и душа здорова“.

**Отдѣлъ научно-популярныхъ развлеченій**, въ который входятъ несложные физическіе и химическіе опыты, а также описаніе устройства аквариумовъ, террариумовъ и т. д., ознакомить ребенка съ проявленіями скрытыхъ силъ природы, возбудить интересъ къ естественнымъ наукамъ и научить его вдумчиво и сознательно относиться ко всѣмъ явленіямъ изъ жизни природы.

**Отдѣлъ развлеченій, развивающихъ сообразительность**, приучитъ дѣтей къ извѣстному напряженію мысли, которое въ дальнѣйшемъ превратится въ пылливость ума, необходимую для воспріятія болѣе сложныхъ знаній.

Наконецъ, **отдѣлъ различныхъ игръ и забавъ** займетъ досугъ ребенка и дастъ ему возможность избѣгнуть скуки.

Въ заключеніе мы, группа студентовъ-издателей, высказываемъ горячее пожеланіе, чтобы нашъ „Альманахъ“ сдѣлался настольной книгой, неразлучнымъ другомъ нашихъ маленькихъ читателей, и вмѣстѣ съ тѣмъ мы увѣрены въ томъ, что хорошіе результаты знакомства дѣтей съ нашей книгой не замедлятъ сказаться, и что книга эта положитъ начало развитія въ дѣтяхъ мыслительнаго процесса, который впоследствии выработаетъ изъ нихъ честныхъ людей и хорошихъ гражданъ.

Не ограничиваясь изданіемъ „альманаха“, мы задались цѣлью издать цѣлую группу интересныхъ дѣтскихъ игръ, которыя, наряду съ пріятнымъ развлеченіемъ, ознакомятъ дѣтей и дадутъ имъ возможность усвоить безъ труда начала **арифметики, географіи, исторіи** и т. д.



ются на равномъ другъ отъ друга разстояніи. Бьютъ поочередно то одинъ, то другой, каждый стараясь сшибить кегли своего товарища. Сбившій кегли ставитъ ихъ тотчасъ же рядомъ со своими—береть ихъ въ плѣнь. Если сбить король, то вмѣсто него выдаются двѣ кегли. Когда на одной сторонѣ не останется ни одной кегли, то игра считается оконченною. Въ ту же игру можно играть дома на большомъ столѣ, при чемъ вмѣсто кеглей разставляютъ оловянныхъ солдатиковъ, а бьютъ небольшимъ шарикомъ.

### Пятношки.

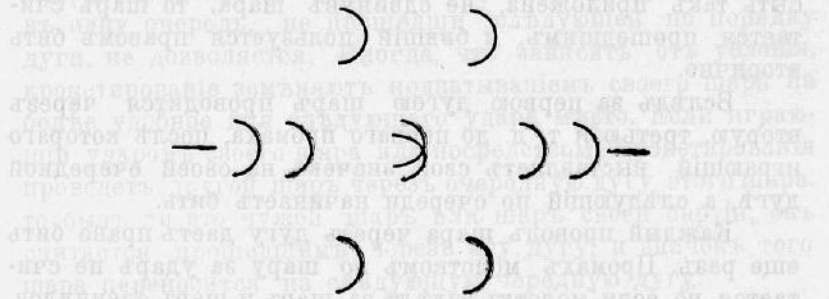
Если играютъ двое, то одинъ изъ нихъ бросаетъ съ условленнаго мѣста свой шарикъ. Второй съ того же мѣста старается попасть въ шарикъ перваго; если это ему удастся, то онъ беретъ оба шарика себѣ. Если же онъ промахнется, то первый бьетъ своимъ шарикомъ съ того мѣста, гдѣ онъ остановился, и т. д. Если играютъ нѣсколько человѣкъ, то всѣ они бьютъ поочередно, постоянно съ одного и того же мѣста, и попавшій въ чей-либо шарикъ беретъ его себѣ и имѣетъ право бить еще разъ.

### Крокетъ.

Для игры въ крокетъ нужно ровное мѣсто, будетъ ли то убитая щепнемъ и пескомъ площадка, или лужайка съ густо посѣянной и низко скошенной травой. Чѣмъ ровнѣе и глаже мѣсто, тѣмъ правильнѣе можетъ быть игра, такъ какъ можно вѣрнѣе рассчитывать удары.

Въ игрѣ могутъ участвовать отъ двухъ до восьми человѣкъ. Играющіе дѣлятся на двѣ партіи и каждый беретъ себѣ шаръ, молотокъ и марку съ одинаковыми отмѣтками. Одна партія беретъ шары, молотки и марки съ полосами одного цвѣта, другая—съ полосами другого цвѣта. Если играютъ двое, то каждый беретъ по крайней мѣрѣ по два шара.

Молоткамъ придаютъ различную форму, но одни изъ самыхъ удобныхъ—цилиндрическіе, у которыхъ одинъ конецъ закругленный, другой срѣзанъ прямо. Дуги и колышки втыкаются въ землю въ такомъ порядкѣ, какъ показано на чертежѣ. Разстояніе между дугами бываетъ



различно, что зависитъ отъ величины равнаго мѣста, а также отъ ловкости играющихъ. Чѣмъ ближе разставлены дуги, тѣмъ легче провести черезъ нихъ шаръ. Обыкновенно за разстояніе между дугами принимаютъ длину ручки молотка.

Играютъ поочередно, сначала одинъ изъ первой партіи, потомъ одинъ изъ второй, затѣмъ опять изъ первой и т. д. Пропустившій свою очередь теряетъ ее и ждетъ новой.

Цѣль игры двоякая: во-первыхъ—самому провести и помочь своимъ товарищамъ поскорѣе пройти своими шарами черезъ всѣ дуги по порядку, во-вторыхъ—помѣшать тоже сдѣлать другой партіи.

Начинающій ставитъ свой шаръ приблизительно по срединѣ между колышкомъ и первою дугою и бьетъ его молоткомъ, стараясь провести черезъ первую дугу. Бить бокомъ молотка не дозволяется, точно такъ же, какъ держать за ручку у самаго молотка.

Если шаръ не пройдетъ подъ первою дугою и станетъ такъ, что можетъ мѣшать слѣдующимъ за нимъ шарамъ, то онъ принимается, пока тѣ играютъ, и затѣмъ опять становится на то же мѣсто, съ котораго былъ принятъ.

Шаръ гонится съ помощью молотка и считается правильно съиграннымъ только послѣ рѣзкаго, ясно слышнаго удара по нему одною изъ окончностей молотка.

Если шаръ остановился подъ дугою, то для рѣшенія спора, прошелъ онъ или нѣтъ, прикладываютъ плотно къ задней сторонѣ дуги ручку молотка. Если ручка можетъ быть такъ приложена, не сдвинувъ шара, то шаръ считается прошедшимъ, и бившій пользуется правомъ бить вторично.

Вслѣдъ за первую дугою шаръ проводится черезъ вторую, третью и т. д. до перваго промаха, послѣ котораго играющій выставляетъ свой значекъ на своей очередной дугѣ, а слѣдующій по очереди начинаетъ бить.

Каждый проводъ шара черезъ дугу даетъ право бить еще разъ. Промахъ молоткомъ по шару за ударъ не считается, но если молотокъ задѣлъ за шаръ и шаръ сдвинулся, то такой ударъ считается за дѣйствительный.

Удачно проводивъ свой шаръ черезъ первую дугу заручается на все время игры правомъ бить не только черезъ слѣдующую дугу, но и въ чужой шаръ, т.-е. правомъ рокировать, но при этомъ долженъ каждый разъ передъ ударомъ называть рокируемый шаръ. Если два шара соприкасаются, то рокировать другъ друга они не имѣютъ права.

Ударивъ своимъ шаромъ въ чужой, или рокировавъ его, бившій обязанъ крокетировать, т.-е. онъ приставляетъ свой шаръ къ тому, въ который попалъ, наступаетъ на свой носкомъ ноги и ударомъ молотка по своему шару отбиваетъ чужой шаръ. Если тотъ шаръ, въ который попалъ игравшій, принадлежитъ къ его партіи, то онъ, если возможно, проводитъ его черезъ очередную для этого шара дугу, или ставитъ его на лучшую позицію посредствомъ крокетировки; а если этотъ шаръ принадлежитъ чужой партіи, то отправляетъ его куда-нибудь подальше.

Отъ воли играющаго зависитъ, идти ли въ очередную дугу, дѣлать ли крокетъ, или просто откатить свой шаръ на такое мѣсто, которое онъ найдетъ болѣе выгоднымъ

для своей партіи. Вообще во время игры надо постоянно имѣть въ виду выгоду всей своей партіи. Начинающіе игроки часто забываютъ это и изъ простаго желанія погоняться за чужимъ шаромъ портятъ дѣло своей партіи.

Крокетировка даетъ право играть дальше. Если же при ударѣ свой шаръ пошевелится, то право на слѣдующій ударъ теряется. По одному и тому же шару крокетировать въ одну очередь, не прошедши слѣдующей по порядку дуги, не дозволяется. Иногда, что зависитъ отъ условія, крокетированіе замѣняютъ подкатываніемъ своего шара на болѣе удобное для слѣдующаго удара мѣсто. Если играющій ударомъ своего шара или посредствомъ крокетированія проведетъ другой шаръ черезъ очередную дугу этого шара, то былъ ли это чужой шаръ или шаръ своей партіи, онъ считается прошедшимъ черезъ эту дугу, и значекъ того шара переносится на слѣдующую чередную дугу.

Дойдя до втораго колышка, необходимо ударить въ него шаромъ съ той стороны, откуда игралъ шаръ; это даетъ право вновь бить и гнать свой шаръ обратно черезъ дугу. Пройдя всѣ дуги кругомъ и вернувшись снова къ 1-му колышку, можно или покончить игру, ударивъ шаромъ въ этотъ колышекъ, послѣ чего шаръ уже снимается съ поля, или можно, не ударя въ колышекъ, обойти его и сдѣлаться „казакомъ“ или „бойцомъ“. Казаку нечего заботиться о проходѣ черезъ дуги, такъ какъ онъ всѣ уже имъ пройденъ; его дѣло помогать шарамъ своей партіи и вредить чужой. Казакъ въ одну очередь можетъ крокетировать одинъ и тотъ же шаръ только разъ. Впрочемъ, для оживленія игры, условливаются давать бойцу право на два крокета въ одну очередь и болѣе. Боецъ, ударившись какимъ бы то ни было образомъ въ послѣдній колышекъ, выходитъ изъ игры.

Та партія, которая успѣла прежде другой провести всѣ свои шары чрезъ всѣ дуги и ударить ими въ первый колышекъ, считается выигравшею.

