

Г. Л. ПАЛЕНА

ДХ

СПОРТ-  
ПЛОЩАДКА  
НА СТОЛЕ

О Г И З - Ф И З К У Л Ь Т У Р А

1 9 3 2

С20313



Д.Х.

99

250000  
160



Г. А. ПАЛЕПА

796  
П147

Ч. 1

# СПОРТПЛОЩАДКА НА СТОЛЕ

(ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ)

С 44 рисунками

ИВБ. 1936

ОХУВ

Ж

ЦЕНТРАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА  
ИМЕНИ

Г. БЕЛЫХ

г. Свердловск

площадь Карла Либкнехта, д. 1  
Телефон 10-14

БИБЛИОТЕКА  
ОБЛ. БИБЛИОТЕКИ  
г. СВЕРДЛОВСК

ОГИЗ - ФИЗКУЛЬТУРА и ТУРИЗМ

Ленинград

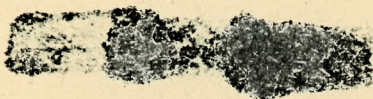
1932

Москва



796

Г -



---

2-я типография Полиграфтреста НКПС им. т. Лоханкова.  
Ленинград, ул. Правды, 15.



## В В Е Д Е Н И Е

В суровом климате большую часть года детям и подросткам приходится проводить в стенах школ, клубов и в домашней среде. В осенние долгие дождливые вечера и в зимние мятельные дни особенно остро ощущается потребность не только у детей, подростков, но и у взрослых провести часок-другой в клубной или домашней обстановке за оживленными подвижными играми.

Поэтому, наряду с прочими мерами, выдвигаемыми и проводимыми нашими общественными организациями по борьбе с безнадзорностью детей и подростков, необходимо выдвинуть как одну из ударных мер организацию в стенах школ, клубов, изб-читален и в жактах—игральных комнат, а в домашнем быту—игральных столов.

Организация таких мест для занятий играми способствует удовлетворению потребности детей и подростков порезвиться и дать исход накопившейся энергии в здоровых подвижных играх с интересными и содержательными игральными пособиями.

Решение вопроса о том, какими играми заполнить досуг детей и подростков в закрытых помещениях, а тем более на ограниченной площади избы-читальни или на столе, не легко, так как мы бедны игральными пособиями, которые можно было бы легко применять на ограниченной площади, как, например, на любом четырехугольном столе, в любой свободной комнате.

Из-за отсутствия определенного набора игр нашим игровам поневоле приходится руководствоваться, к сожалению, еще живучей старой поговоркой: «чем бы дитя ни теши-



лось, лишь бы не плакало». Только этим и объясняется существование массы совершенно бессмысленных игр и игрушек, изготавливаемых безграмотными кустарями и все же находящими себе сбыт. А между тем, на игру детей лучшие педагоги, начиная с Фребеля, давно уже перестали смотреть как на праздную забаву. Здесь уместно привести слова Владимира Ильича Ленина, который, находясь среди детей, по словам Марии Ильиничны, «подымал невообразимую возню» с ними и на замечания окружающих отвечал: «Не мешайте, мы заняты, мы играем». Это показывает, что Владимир Ильич придавал большое значение детским играм, как могучему фактору коммунистического воспитания будущих строителей социалистического общества.

Настольные игры в стенах школ, клубов, жактов, избчитален и в домашней среде являются не только средством борьбы с праздностью и не только средством развлечения. Они входят в комплекс научных дисциплин как вспомогательный предмет, посредством которого легче всего привьются полезные социальные навыки и знания.

Настоящая книжка имеет целью дать возможность клубным и школьным игроводам и деревенским избачам ознакомиться с новыми подвижными играми, не требующими много места, сложных приготовлений и дорого стоящих пособий.

До последнего времени под термином «настольные игры» подразумевались неподвижные игры типа шашек и шахмат, и редко кому приходила в голову мысль, что скромная площадь стола может стать ареной оживленных игр.

На эту мысль натолкнула очень распространенная игра «пинг-понг» (настольный теннис). Недостатком игры «пинг-понг» является малое число участников—всего 2—4; помещенные в данном выпуске игры «хоккей», «баскетбол», «волейбол» и другие, охватывая группы игроков от 10 до 20 и более человек, повидимому, завоюют большие симпатии proletарского молодняка.

Как показывает опыт, детвора в детдомах отнеслась к новым играм с большим интересом; настольные подвижные



игры проводятся оживленно и с увлечением. Эти игры, не требуя чрезмерной затраты физической энергии, способны увлечь не только детвору, но и лиц, убеленных сединами. Так, однажды, по окончании продолжительного вечернего заседания, пожилым уставшим педагогам предложено было сыграть в новую настольную игру «хоккей». Игра настолько увлекла участников, что спустя какие-нибудь две-три минуты с ними произошла полная «метаморфоза»: лица оживились, от усталости не осталось и следа.

В противоположность спортивным играм, требующим развития больших групп мышц для широких размашистых движений, настольные подвижные игры способствуют выработке более тонких и сложных движений, при значительном волевом и зрительном внимании. Движения, на которых основаны настольные подвижные игры, отчасти сходны с движениями жонглера; в них требуется эластичность, расчетливость, точность и сосредоточенность внимания.

Настольные игры дают возможность воспитателю выявлять характерные особенности учащихся; к тому же они являются новым фактором педагогического воздействия на детей и подростков (в особенности трудновоспитуемых) и тренировочным средством для развития и укрепления в них задерживающих центров, т. е. воли. Этому способствует та небольшая арена (в виде стола), на которой сосредоточена игра и вокруг которой движется и выявляет себя десяток-другой ребят. Во время подвижных игр на детских площадках не все дети могут быть постоянно в поле зрения руководителя, здесь же, за столом, вся игра и все действующие лица видны как на ладони. Так, напр., во время игры в хоккей играющей и сидящей вокруг стола группе приходится небольшими деревянными клюшками загонять шарик в ворота противной партии. Во время гонки шарика ребята невольно начинают входить в азарт и делать резкие движения, вследствие чего легкий деревянный шарик катится на пол. Частые случаи вылета шарика убеждают, наконец, ребят, что в данной игре резкие,

угловатые движения не подходят, что здесь нужны рассчитанные движения и самообладание — качества, требующие участия задерживающих центров головного мозга. При других настольных играх играющие будут убеждаться в том, что выигрыш партии зависит исключительно от ловкости и эластичности движений. Далее, во время настольных игр чаще происходят случаи нарушения правил игры, порядка и дисциплины, чем во время игр на просторе, так как здесь участники находятся в более тесном соприкосновении друг с другом. Такие случаи, как, например, удары клюшками по рукам соседей, выхватывание из рук игральных шариков, мячей, могут происходить и не по «злой воле», а в силу постоянного близкого соприкосновения игроков, и это обстоятельство невольно заставит их подтянуться и быть внимательными к своим действиям.

Очевидно, что первое время, вследствие волевых усилий в непривычных играх, дети будут несколько быстрее уставать, нежели при занятиях обыкновенными подвижными играми; в дальнейшем, по мере тренировки, настольные подвижные игры будут производиться с большей легкостью и искусством, а отсюда и с меньшим утомлением. Вообще же, при соблюдении указанных ниже гигиенических правил и установленных норм продолжительности игр, об утомляемости не может быть и речи. Опыт, накопленный в детских домах, дает уверенность в том, что в руках воспитателей-игроводов настольные подвижные игры займут определенное место в комплексе воспитательно-образовательных дисциплин. Особые же надежды возлагаем на то, что настольные подвижные игры будут способствовать искоренению и изжитию в сельском быту, в избах-читальнях антигигиенических «поцелуйных» игр.

Затейники-игроводы найдут в сборнике достаточный выбор разнообразных настольных подвижных игр для всех возрастов. Особое место отведено играм, соединенным с учебой, как например: «Четыре действия», «Тик-так», «Пять ворот», «Русское бильбоке», «Красный на синий», «Соцсоревнование»,



«Телеграфная сигнализация — азбука Морзе». Также отведено место военизированным играм, развивающим стрелковые навыки: «Меткий стрелок», «Восемь кубиков», «Разведчик» (комнатная игра). К играм приложены рисунки, чертежи, по которым целый ряд моделей легко может быть выполнен силами самодеятельных школьных и базовых кружков.

Придавая большое значение комнатным и настольным подвижным играм в определенное время года, мы в то же время должны сказать, что эти игры ни в коем случае не следует превращать в «суррогат» спортивно-гимнастических игр, проводимых на свежем воздухе, которым следует отдавать предпочтение не только в теплое время года, но и зимою в благоприятные моменты. Комнатные настольные подвижные игры являются играми, так сказать, «специального назначения», целевой установкой которых является организация досуга детворы и молодежи, главным образом в пасмурные дни и в холодное время года, когда в силу необходимости приходится продолжительное время находиться в четырех стенах.

### ПАМЯТКА ИГРОВОДАМ

Приводим элементарные практические указания по проведению комнатных подвижных игр.

1. Необходимо соблюдать следующие правила гигиены: периодическое проветривание игровой комнаты, содержание в чистоте пола и стола, на котором играют, безусловное воспределение курения не только играющим, но и зрителям, а также пребывания во время игры в головных уборах и пальто.

2. Игральные пособия большей частью привязаны на шнурах вокруг стола. Все же, в целях предосторожности, игральные столы не должны находиться близко от окон и вообще около стеклянных и хрупких предметов, так как могут быть случайные вылеты игровых пособий из рук.

3. Необходимо, чтобы место игры было достаточно освещено, но чтобы свет не ослеплял игроков. При электриче-

ском освещении лампу помещают примерно метра на два над серединой стола. В крестьянских избах, где нет электрического освещения, керосиновая лампа во избежание пожара должна быть защищена от возможных попаданий мяча или каких-либо других игральныx пособий. Наблюдение за этим лежит всецело на обязанности руководителей.

4. Необходимо следить за тем, чтобы зрители не подходили вплотную к столу и не стесняли свободу движений играющих.

5. Не следует вводить в игру одновременно большее количество игроков, чем это рекомендовано в правилах данной игры и чем это допускается площадью стола. Там, где есть возможность, лучше отвести несколько столов и комнат для игр.

6. Безусловно воспрещается: толкать соседа, ударять по рукам игральными пособиями, вырывать мячи и другие игральные пособия, нарушать правила игры, например, вскакивать из-за стола, меняться местами и т. д. На нарушение правил судьи-игроводы должны немедленно реагировать соответствующим образом, вначале предупреждая виновного, а в повторных случаях удаляя его из игры. Конечно, игроводы должны различать при нарушении порядка технические ошибки, которые неизбежны в любой игре, от намеренных и злостных.

7. Не следует допускать чрезмерного шума и азартного ведения игры, а тем более перебранок. В такие моменты следует остановить игру свистком. Избегнуть чрезмерного шума можно, прибегая к небольшим перерывам в несколько минут для отдыха и успокоения.

8. Продолжительность ведения одной настольной игры не должна превышать 1—1<sup>1</sup>/<sub>2</sub> часа. Вообще руководитель обязан следить за тем, чтобы участники не доигрывались до переутомления. Предлагается руководствоваться двухчасовой нормой продолжительности настольных игр для одной группы в течение вечера с обязательным соблюдением промежуточных кратких перерывов, указанных в правилах игр.



9. По окончании игры все игральные пособия должны быть аккуратно сложены.

10. В тех клубах, где имеется набор настольных подвижных игр, рекомендуется периодически устраивать соревнования между командами. Соревнования повышают интерес к играм, привлекают большее количество участников. В деревне в колхозах и совхозах в дни красных посиделок, взамен старых «поделушных» игр, следует ввести соревнования в настольных спортивных играх.

11. Успех проведения настольных игр зависит также от психо-физического состояния игроков. Так, игроводам следует принимать во внимание, чем детвора и молодежь были заняты до игры. Пришедшим в клуб после длительной экскурсии, бега на лыжах, катанья на коньках или после утомительной физической работы следует предложить успокаивающие игры, напр. шашки. Наоборот, школьникам и вузовцам, прошедшим целый день за умственным трудом, в первую очередь полезно поиграть в подвижные настольные или комматные игры.

12. Игровод перед играми должен сказать несколько слов собравшимся о цели и значении игральных коммат, которые по существу являются комматтами отдыха, разъяснить, кому в какие игры полезнее всего играть в данный момент. Также необходимо познакомить их не только с правилами той или иной игры, но и с правилами гигиены, которые должны строго соблюдаться участниками настольных игр.

### 1. «ПИНГ-ПОНГ»

Число участвующих—2 или 4 человека.

Место для игры—стол длиной в 2,75 м, шириной в 1,5 м темного цвета с белыми линиями в 2 см шириной на каждой кромке. Поверхность стола должна быть на 0,75 м выше пола.

Пособия для игры: 1) сетка длиной в 1,80 м и шириной в 17 см; верхний край ее по всей длине обшит белой

тесью шириной в 1 см; 2) круглый мяч из целлулоида светлого цвета; он должен иметь в окружности 11—12 см и весить 2,2—2,4 г; 3) ракета из любого материала, любого размера, формы и веса.

### *Описание и правила игры*

Выбор стороны и подачи мяча определяются жребием. Подающий должен стоять у задней линии стола и притом так, чтобы удар по мячу производился над задней линией стола. Мяч считается правильно поданным, когда он после удара ракеткой отскочит от стола на стороне подающего, перелетит через сетку, не задевая ее, и упадет на стороне противника. Если подающий промахнется и не коснется мяча ракеткой, удар считается недействительным и повторяется. В случае, если мяч при подаче заденет сетку, перелетит через нее и упадет на сторону противника, он считается недействительным и переигрывается. Мячи, попадающие в линию стола или даже слегка коснувшиеся его, считаются неправильно поданными.

После каждой игры подающий становится принимающим и наоборот. После каждой партии обмениваются местами.

Все мячи, взятые с воздуха, считаются проигранными.

Подающий выигрывает очко, если принимающий:

- 1) отдаст правильную подачу с воздуха;
- 2) отдаст правильно поданный мяч за пределы стороны противника;
- 3) отдаст правильно поданный мяч рукою (кроме кисти), хотя бы мяч и перешел после этого правильно на сторону противника.

Принимающий выигрывает очко, если подающий:

- а) совершит ошибку при подаче;
- б) не сумеет правильно отдать мяч, находящийся в игре.

Неправильной отдачей называется: попадание мячом в посторонний предмет над столом (потолок, лампа), перелет сетки; удар по мячу более одного раза ракеткой; если мяч



ударится более одного раза подряд о поверхность стола на одной и той же стороне; если мяч заденет игрока; если мяч будет сыгран рукой.

**Правильный удар:**

- 1) когда мяч в игре, хотя и тронет сетку, но все же ударится о сторону противника;

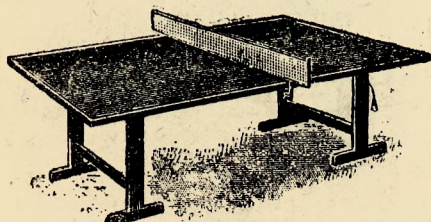


Рис. 1.

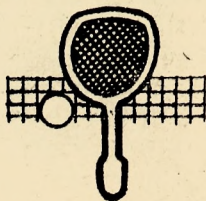


Рис. 2.

- 2) когда мяч перелетит на другую сторону через сетку и ударится о поверхность стола противника или край ее (но не о боковое ребро доски стола);

- 3) когда мяч, ударом сбоку, пройдет над сеткой, ударится о сторону противника или даже о ребро стола;

- 4) когда мяч, ударившись в стойку, перейдет на сторону противника.

**Игрок проигрывает:**

- 1) если он отобьет или дотронется ракетой до мяча с воздуха вне стола;

- 2) если он отобьет мяч, находившийся в игре, так, что он попадет в потолок и т. д.;

- 3) если он перенесет ракету через сетку до удара по мячу (за исключением случая, когда мяч, упав на одной стороне, пролетит под влиянием вращения обратно в другую сторону);

- 4) когда мяч, отбитый правильно, ударится не о поверхность стола противника, включая ее верхний край, а об ее боковое ребро.

Счет такой же, как в теннисе: 15, 30, 40, игра, партия. Нормальный матч—из трех партий, финальный—из пяти пар-

тий. После выигрыша первого удара одному из игроков считается 15 очков, после выигрыша второго удара—30 очков и после выигрыша третьего удара—40; четвертый удар дает выигрыш игры. Для удобства счета, при равенстве очков противников, счет выражается словом «равно», за исключением случая, когда они имеют по 15; в случае, если у обоих игроков по 30 (равно), для выигрыша игры необходимо уже выиграть два удара подряд. Выигранный удар после счета «равно» называется «больше», проигрыш—«меньше». Игра ведется до тех пор, пока один из игроков не выиграет шесть игр, т. е. «партию». В случае, если игроки имеют по пяти выигранных игр, игра продолжается, пока один из игроков не будет иметь перевес над противником на две игры (7—5, 8—6, 9—7 и т. д.). Счет производится (начинается) от подающего.

Судья, который выбирается пред началом игры, следит за правильным ходом игры, ведет счет и объявляет результаты.

## 2. ХОККЕЙ

Число играющих—от 2 до 10 человек.

Место для игры—площадь стола.

Пособия для игры: 1) раздвижные деревянные бортики с воротами (голами); 2) 10 деревянных клюшек; 3) деревянный шарик.

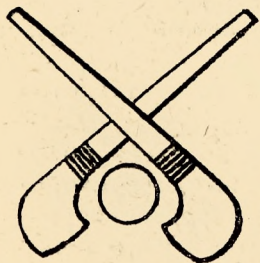


Рис. 3.

### *Описание игры*

Перед началом игры на столе устанавливаются борта, имеющие на двух противоположных концах ворота.

Играющие делятся на две команды; каждая команда выбирает по жребию ворота и цвет клюшек (палок), которые распределяются между игроками.

Команды размещаются следующим образом: около ворот—по одному игроку (вратари); на двух противоположных воро-



там сторонах—по 4 игрока так, чтобы рядом и напротив игрока одной команды находился игрок другой команды.

Игра ведется сидя. Стоять разрешается лишь вратарям.

В исключительном случае, если игра ведется на очень широком столе, из-за чего затрудняются движения игроков, можно вести игру стоя.

Желательно иметь судью для наблюдения за выполнением правил игры.

Игра состоит из двух половин, по 20 минут в каждой, с перерывом на 5—10 минут для отдыха, после чего команды меняются местами и воротами.

### *Правила*

1. Во время игры левые свободные от клюшек руки следует держать под столом.

2. Игра ведется только клюшками, которые игроки должны держать всегда в наклонном положении и которыми следует бить по шарiku с таким расчетом, чтобы загнать его в ворота другой команды.

3. Сходить и вставать с места во время игры не разрешается.

4. Игра всегда начинается с центра поля. Команда, пропустившая в свои ворота шарик, продолжает игру с центра поля, причем первый удар предоставляется среднему игроку, по сигналу судьи.

Если кто-либо из игроков загонит шарик в свои ворота, то такое попадание засчитывается.

5. Вратарь не имеет права класть клюшку горизонтально на стол, закрывая целиком ворота; клюшку вратарь держит, как и все игроки.

6. Если какая-либо команда допустила ошибку в игре, т. е. не соблюла одного из правил игры, то такая команда получает штрафной удар. Для этого все игроки убирают с поля клюшки, кроме вратаря команды, допустившей ошибку, и среднего игрока другой команды, который, установив шарик

в середине поля, бьет по сигналу судьи штрафной удар в ворота другой команды.

7. Если во время игры шарик вылетает за пределы поля, то игра возобновляется с середины поля по сигналу судьи.

8. Выигрывает та команда, которая в течение 40 минут вгонит большее число раз шарик в ворота другой команды.

9. Все играющие подчиняются судье.

10. Не разрешается бить клюшкой по клюшке, по руке и пр.

### 3. БАСКЕТБОЛ

Число играющих—от 2 до 10 человек.

Место для игры—площадь стола.

Пособия для игры: 1) 2 стойки с сетками на шнуре; 2) привязной мяч.

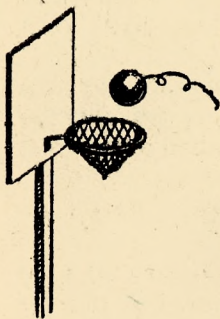


Рис. 4.

#### *Описание игры*

Перед началом игры на двух противоположных поперечных концах стола устанавливаются стойки с сетками, одна против другой. От одной стойки к другой по столу натягивается шнур, к середине которого привязывается другой шнур с мячом. Мяч должен легко доставать до сеток. Концы шнура, укрепленного на верхнем конце стойки, подводятся под стол и крепко там завязываются. Таким образом стойки неподвижно прикрепляются к столу.

Играющие, разделенные на две команды, садятся по обе стороны стола с противоположной стороны так, чтобы рядом и напротив игрока одной команды сидели игроки другой команды.

При значительном числе играющих необходимо выбрать судью. Когда все играющие заняли свои места, судья подбрасывает мячик вверх, после чего начинается игра. Задача каждого игрока—поймав мяч в руку, забросить его в сетку противника. Игра состоит из двух половин, по 20 минут в



каждой, с перерывом в 10 минут. После перерыва команды меняются местами.

### *Правила*

1. Не разрешается ловить мяч за бечевку, к которой он привязан.

2. Отражать ладонью руки летящий мяч разрешается.

3. Каждое попадание мяча в сетку противника дает команде, игрок которой бросил мячик, 2 очка.

4. Попавший в сетку мяч вынимается судьей, подбрасывается вверх в середине стола, и игра продолжается.

5. Не разрешается передавать мяч непосредственно из рук в руки; игрок, на руках у которого находится мяч, должен немедленно либо бросить его в сетку противника, либо бросить его другому игроку своей команды.

6. Не разрешается вырывать мяч из руки другого игрока.

7. Если мяч подхватывается одновременно двумя игроками разных команд, то судья принимает от них мячик и подбрасывает его вверх в середине стола (спорный удар).

8. Во время игры вставать с мест не разрешается.

9. Игра ведется только одной рукой; другая, свободная рука должна находиться под столом.

10. Если мяч попадает вне поля стола, то ближайший к мячу игрок должен подбросить его вверх.

11. Каждое нарушение правил игры карается штрафным ударом. Вбивает штрафной удар один из средних игроков. При вбивании штрафного удара все остальные игроки убирают руки под стол.

12. Попадание мяча в сетку со штрафного удара дает команде, бросившей мячик, 1 очко.

13. Попадание мяча в сетку с одновременным нарушением правил игры не засчитывается.

14. Случайное попадание мяча в собственную сетку засчитывается в 2 очка другой команде.

15. Выигрывает матч та команда, которая в течение 40 минут фактической игры наберет большее число очков.

#### 4. ФУТБОЛ

Число играющих—от 2 до 21 человека.

Место для игры—площадь стола.

Пособия для игры: 1) проволочные ворота (голы); 2) привязной деревянный шарик; 3) предохранительные колпачки для пальцев.

##### *Описание игры*

Перед началом игры на столе устанавливаются ворота (рис. 5). Длинный шнур пропускается под низ стола и привязывается к противоположным воротам; конец

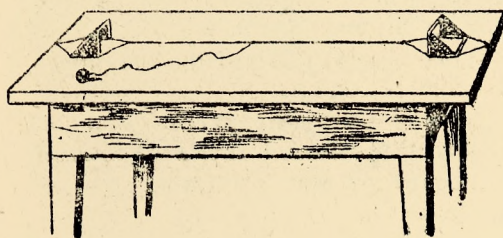


Рис. 5.

веревки, идущий от мяча, должен быть посередине стола.

Играющие, выделив судью, делятся на две равные партии (команды). При числе играющих меньше пяти судья не выделяется, и спорные вопросы решаются сообща.

Каждая команда выбирает себе колпачки красного или белого цвета, надевая их на третий палец правой руки. Судья колпачка не надевает.

Все играющие, за исключением судьи, который ведет игру стоя, садятся за стол (рис. 6).

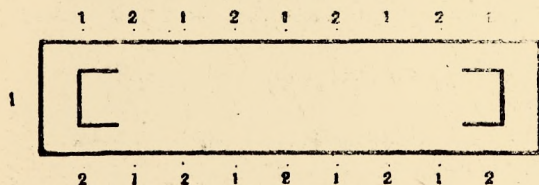


Рис. 6.

Судья начинает игру: взяв мяч, он подбрасывает его в середине стола. Падающий мяч подхватывает один из участников движением щелчка и передает его другому игроку из



своей же команды, либо в ворота противника. По пути следования мяча каждый из играющих может перехватить его, но исключительно движением щелчка. Задача сидящих против ворот (голкиперов)—парировать щелчком удары мяча, направленные в ворота. Рука голкипера должна лежать на уровне передней плоскости ворот.

### Правила

1. Игра ведется сидя; ударяя мяч, вставать не разрешается.
2. Удар по мячу ладонью или несколькими пальцами и хватанье за веревку, к которой привязан мяч, не разрешаются. Нарушение вышеуказанных правил влечет за собой штрафной удар: судья, поставив мяч на середине стола, щелчком бросает мяч в ворота провинившейся команды. Во время штрафного удара перебивать мяч не разрешается, такой удар парирует только голкипер.
3. Если мяч падает на колени играющих или за пределы стола, то судья, взяв мяч, подбрасывает его посередине стола, и игра продолжается.
4. Игра делится на две половины (хавтайма), каждая длительносью в 20 минут. После окончания первого хавтайма команды меняются местами.
5. Каждое попадание засчитывается как 1 очко (гол). Штрафной удар засчитывается как обыкновенный.
6. Попадание мяча в свои ворота также засчитывается как 1 очко.
7. Победительницей является та команда, которой будет вбито наименьшее число голов.
8. Запись попаданий в ворота ведет судья.

### 5. ВОЛЕЙБОЛ (Мяч на лету)

Число играющих—до 12 человек.

Место для игры—площадь стола.

Пособия для игры: 2 деревянные выдвижные стойки, соединенные веревкой, снабженными флажками, либо узкая

и Палена

СБЛ. БИБ. ИОТЕКИ  
г. СЕВЕРДЛОЕСК

гор. Свердловск,

мечта Карла Либкнехта 40 2.

Телефон 10-14.

полоса сетки, на которой посередине привязан длинный шнур с прикрепленным на свободном конце резиновым мячом (величины баскетбольного). Веревка должна быть такой длины, чтобы от центра стола она заходила на метр за дальний конец стола.

### *Описание игры*

Стойки с сеткой устанавливаются посредине стола (рис. 7). Игроки располагаются в четном и равном числе по обе стороны стоек вокруг стола с таким расчетом, чтобы во время игры не стеснять друг друга в свободных движениях рук, отбивающих мяч.

Все участники ведут игру сидя, за исключением подающих мяч: их место—правые углы с поперечных сторон стола.

Если играющих 12 человек, то команды распределяются по 6 человек; по двое с продольных сторон стола по и двое с поперечных (рис. 7). Предварительно судья объявляет, какой рукой играющие будут отбивать мяч; свободные руки должны быть опущены вниз. На играющие руки рекомендуется надевать цветные нарукавники, чтобы судья мог сразу определить, правильно ли игроки играют. Каждая команда должна иметь отличительный цвет нарукавника.

По жребию стороны получают право на первую подачу мяча.

Игрок стороны, получившей право на подачу мяча, становится с правой стороны поперечного угла стола, подбрасывает мяч и ударяет его ладонью так, чтобы тот перелетел через натянутую веревку, не задев ее. Если это ему не удалось или он ударил слишком сильно и мяч перелетел за голову противника, то его партия теряет право на подачу,— оно переходит к правому угловому игроку противоположной партии. Если же подача удалась, и мяч, перелетев веревку, опускается на сторону стола противников, то те не должны допускать падения мяча на стол, а тотчас же, отбивая ладонями играющих рук, отправляют мяч обратно через веревку на сторону стола противников. В свою очередь те переби-



вают мяч снова противникам, и так до тех пор, пока какая-либо партия не сделает одной из ошибок. Тогда противоположной партии засчитывается одно очко. Если это очко выиграла подающая партия, то продолжает подавать прежний игрок. Если же подающая команда сделала ошибку и очко засчитано противникам, то и подача также переходит к ним.

При переходе подачи от одной команды к другой игроки партии, получившей это право, меняются местами в таком порядке, чтобы всем игрокам по очереди пришлось подавать мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выиграет две игры из трех, состоящих из 15 очков каждая.

В случаях счета 14:14 игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выиграет на два очка больше, например: 14:16, 15:17, 16:18 и т. д.

После окончания игры команды меняются сторонами, и начинает подавать команда, противная той, которая имела первую подачу в предыдущей партии.

Меняться местами и выходить из игры до перерыва не разрешается. Играть следует поочередно то правой, то левой рукой после каждой новой партии.

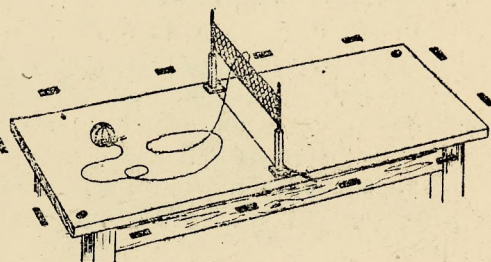


Рис. 7.

### *Правила*

Если подающий игрок нарушил одно из перечисленных ниже правил, то его команда теряет подачу без проигрыша очка.

1. подача была сделана не в очередь.
2. подача была сделана не из правого угла стола.
3. Мяч не перелетел сетку без помощи других.
4. Мяч при полете задел сетку.

5. Мяч был подан в аут (т. е. мяч упал за головы сидящих игроков).

Мяч считается проигранным тогда, когда принимающая команда сделает одну из следующих ошибок:

1. Мяч коснулся стола.
2. Команда ударила мяч более трех раз.
3. Мяч был не ударен, а брошен за веревку или кинут с рук.
4. Игрок прикоснулся к мячу два раза подряд.
5. Игрок в игре прикоснулся к сетке.
6. Средний игрок перенес руку за сетку на сторону противной партии.

7. Мяч попал под сетку или упал за спинами игроков.

Если же одну из этих ошибок сделает подающая команда, то она проигрывает мяч и подачу.

За каждый проигранный мяч противоположной команде засчитывается очко. Команда, набравшая первой 15 очков, считается выигравшей игру.

Выигрыш двух игр из трех дает победу в партии. Судья считает очки и объявляет счет их перед каждым начальным ударом.

## 6. КЕГЕЛЬБАН

Число играющих—до 10 человек.

Место для игры—площадь стола.

Пособия для игры: 1) деревянная площадка с бортиками и с дорожкой длиной  $1\frac{1}{2}$  метра; 2) 9 кеглей, из которых одна с двойной головкой; и 3) два деревянных шарика.

### *Описание игры*

Перед началом игры на столе устанавливается площадка с боковыми бортиками и с дорожкой. На площадке, в отмеченных местах, устанавливаются кегли, причем в середину ставят кеглю с двойной головкой, а кругом остальные 8 кеглей (рис. 8). Боковые планки защищают неправильно посланный шар от падения на пол.



Игроки размещаются в равном числе по бокам стола. Перед дорожкой стоит только очередной игрок. Необходимо, чтобы игроки по очереди ставили на место сбитые кегли.

Играющие делятся на 2 команды, которые играют поочередно. Перед началом игры нужно сговориться о количестве очков, на которое будут играть. Как правило, следует заметить, что меньше чем на 100 очков играть не следует.

Игра заключается в том, что играющий берет в руки 2 шарика и, становясь у начала дорожки, катит шарик по дорожке с таким расчетом, чтобы шарик, не сходя с прямого пути и докатясь до площадки, сбил какое-то количество кеглей. В это время другой стоит около площадки и устанавливает сбитые кегли на свои места, после чего играющий пускает второй шар. Бросив таким образом два шара, играющие меняются местами, и игру ведет уже второй, а первый на его месте устанавливает сбитые кегли.

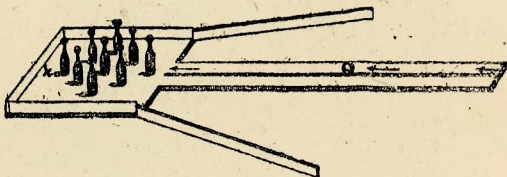


Рис. 8.

### *Правила*

1. Бросать шар нужно обязательно с начала дорожки.
2. Удар не засчитывается, если шар брошен с середины дорожки.
3. Бывают случаи, когда шар, сойдя с дорожки, все же попадает на площадку и сбивает кегли. Подобное попадание неправильно, а потому не засчитывается.
4. Каждый играющий в свою очередь имеет право бросить 2 шара.
5. Очень трудно, но не невозможно, сбить самую заднюю кеглю (на рис. отмечена крестиком) так, чтобы она одна упала, а 8 остальных остались на местах. Сбитая задняя кегля при упомянутом условии дает 30 очков.

6. Выигрывает партию тот, кто раньше наберет условленное число очков.

7. Кроме разбивки на команды, игру можно вести, не делась на таковые, т. е. каждый играет за себя.

8. В случае окончания партии одним играющим другой играющий имеет право на очередной последний ход при условии, если начал игру на первым.

Начавший игру теряет право на использование двух шаров в конце игры.

9. Если играют несколько человек, то после первого выигравшего партию остальные доигрывают.

### *Расчет кеглей*

Средняя (с двойной головкой)—10 очков.

Все остальные по 5 очков каждая.

Счет ведется по количеству опрокинутых кеглей. Напр., шар опрокинул 4 кегли, из них одна—средняя, значит играющий записывает в свою пользу 25 очков ( $5+5+5+10$ ).

Рекомендуется вести запись игры, так как, если игра ведется на 500 очков, то в процессе игры без записей легко можно сбиться со счета.

## 7. НАСТОЛЬНЫЙ КРОКЕТ

Число играющих—от 2 до 6 человек.

Место для игры—площадь стола.

Пособия для игры—6 деревянных молотков, 6 шаров, 10 проволочных ворот, 2 столбика. Молотки и шары имеют по 1, 2, 3 полосы, синих или красных. Для отметки ворот, через которые игрок провел свой шар, употребляют какие-либо значки. Длина (настольного) молота—20 см, цилиндрическая часть—6 см, диаметр окружности— $3\frac{1}{2}$  см, ширина ворот—8 см, диаметр шаров—5 см.



## Описание игры

Прежде всего расставляют ворота. Существует несколько форм расстановки ворот. На рис. 9 изображена наиболее принятая форма. Нижний столб будет входным, а верхний — обратным. Расстояние между дугами зависит от величины площади стола, на котором играют. Если играют двое, то каждый берет по два шара. Играют поочередно, сначала один из первой партии, потом один из второй и т. д. Пропустивший свою очередь теряет ее и ждет новой. Задача и цель играющих партий заключается в том, чтобы прогнать каждый из своих шаров через все ворота, ударить им об обратный столбик и вернуться, опять-таки через все ворота, к входному столбику. Этому, конечно, мешают противники, и вся игра именно сводится к тому, чтобы облегчить себе продвижение вперед и создать затруднения противникам.

### Правила

1. Начинающий ставит свой шар приблизительно посредине между колышком и первой дугой и бьет его молотком, стремясь провести через первую дугу.

2. Бить боком молотка не допускается, точно также, как держать ручку у самого молотка.

3. Если шар не пройдет под первой дугой и станет так, что может мешать следующим за ним шарам, то его убирают, пока те играют, и затем опять ставят на прежнее место.

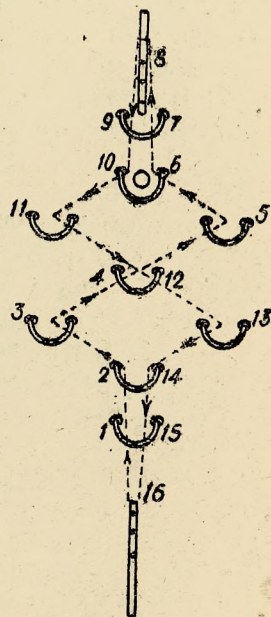


Рис. 9.

4. Если шар остановился под дугою, то для решения спора, прошел ли он или нет, прикладывают плотно к задней стороне дуги ручку молотка. Если ручка при этом не сдвинет шара, то шар считается прошедшим, играющий пользуется правом вторично бить.

5. Вслед за первую дугу шар проводится через вторую, третью и т. д. до первого промаха, после которого играющий выставляет свой значок на своей очередной дуге, а следующий по очереди начинает бить.

6. Каждый провод шара через дугу дает право бить еще раз.

7. Промах молотком по шару за удар не считается, но если молоток задел шар и шар сдвинулся, то такой удар считается за действительный.

8. Удачно проведенный свой шар через первую дугу заручается на все время игры правом бить не только чрез следующую дугу, но и в чужой шар, т. е. правом рокировать, но при этом должен каждый раз перед ударом называть рокируемый шар.

9. Если два шара соприкасаются, то рокировать друг друга они не имеют права.

10. Ударив своим шаром в чужой или рокировав его, бьющий обязан крокетировать, т. е. приставить свой шар к тому шару, в который попал, затем с помощью прижимания своего шара пальцем левой руки и удара молотка по своему шару — отбить чужой шар.

Если тот шар, в который попал игравший, принадлежит к его партии, то он, если это возможно, проводит его через очередную для этого шара дугу или ставит его на лучшую позицию посредством крокетировки; а если этот шар принадлежит чужой партии, то отправляет его куда-нибудь подальше. От воли играющего зависит, идти ли в очередную дугу, делать ли рокет, или просто откатить свой шар на такое место, которое он найдет более выгодным для своей партии.

11. Крокетировка дает право играть дальше. Если же при ударе свой шар пошевелится, то право на следующий удар теряется.



12. По одному и тому же шару крокетировать в одну очередь, не пройдя следующей по порядку дуги, не допускается. Иногда, что зависит от условия, крокетирование заменяют подкатыванием своего шара на более удобное для следующего удара место.

13. Если играющий ударом своего шара или посредством крокетирования проведет другой шар через очередную дугу этого шара, то независимо от того, был ли это чужой шар или шар своей партии, он считается прошедшим через эту дугу, и значок того шара переносится на следующую очередную дугу. Порядок прохода через дуги обозначен на чертеже цифрами.

14. Дойдя до второго колышка, необходимо ударить в него шаром, что дает право вновь бить и гнать свой шар обратно через дугу. Пройдя все дуги кругом и вернувшись снова к очередному колышку, можно или покончить игру, ударив своим шаром в этот колышек, после чего шар снимается уже с поля, или можно, не ударяя в колышек, обойти его и сделаться «бойцом». Бойцу нечего заботиться о проходе через дуги, так как они все уже им пройдены, его дело помогать шарам своей партии и затруднять ходы чужой партии. Боец в одну очередь может крокетировать один и тот же шар только раз. Боец, ударившийся каким бы то ни было образом в последний колышек, выходит из игры.

15. Та партия, которая успеет прежде другой провести все свои шары через все дуги и ударить ими в первый колышек, считается выигравшею.

## 8. НАСТОЛЬНЫЕ ГОРОДКИ

Число играющих — 2 команды по несколько человек в каждой.

Место для игры — площадь стола.

Пособия для игры: 1) 10 окрашенных в два светлых цвета городков, для каждой команды разных цветов; городок — цилиндрический отрезок дерева диаметром в  $1\frac{1}{2}$  см и

длиною в 5 см; 2) 2 наперстка, надеваемых на средний палец, который производит «щелчки»; 3) 4 биты (размер их одинаковый с городками; их следует выделить более яркой окраской).

### Описание игры

Квадраты (города) чертятся мелом по диагоналям стола так, чтобы встречные партии могли выбивать городки, не мешая друг другу (рис. 10). Приблизительные размеры квадратов— $25 \times 25$  см. Расстояние между городом и коном—1 м. Полукон чертится впереди на 25 см.

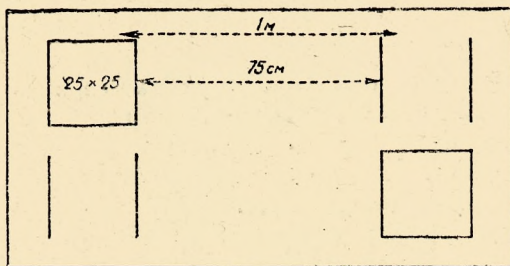


Рис. 10.

Каждая команда в своем городе строит фигуры в следующей последовательности: 1) пушка, 2) звезда, 3) колодец, 4) артиллерия (расстояние от стоящего городка — один городок в длину),

5) пулеметное гнездо, 6) колбаса, 7) рак (передние щупальцы должны быть раздвинуты на длину приложенного к ним городка), 8) серп, 9) аэроплан, 10) закрытое письмо (печать лежит по диагонали). Разрешается составлять и произвольные фигуры; в таком случае порядок и самую фигуру ставит противник по своему усмотрению.

Фигуры должны строиться так, чтобы передняя часть их касалась середины передней черты города, за исключением фигур, имеющих определенное место (рис. 11).

Все игроки делятся на две команды. У каждой команды свой город и свой кон. Каждая команда берет 5 городков. Из пяти городков устраивают в последовательном порядке фигуры (рис. 11).

Команды могут состоять из нескольких человек. Каждый игрок получает две биты. По жребию решается право на



«забой», т. е. какая партия первой будет бросать биты. Игрок, получивший право на забой, старается выбить фигуру из города. Если это ему удастся сразу, то ставится новая фигура. Если же он выбьет хотя бы один городок, то он переходит в «полукон». Полуконном называется линия, которая чертится ближе к городу (рис. 11).

Перед началом игры биту кладут на линию кона (не обязательно по середине, а по усмотрению игрока). Чтобы предохранить ноготь от повреждения, а также в целях более сильного щелчка желательно на средний палец руки надевать наперсток. Биту направляют в город щелчком. Когда будет выбит хотя бы один городок из квадрата, остальные городки выбивают с полукона. Каждый очередной игрок получает две биты и делает по два удара (щелчка) в каждом забое.

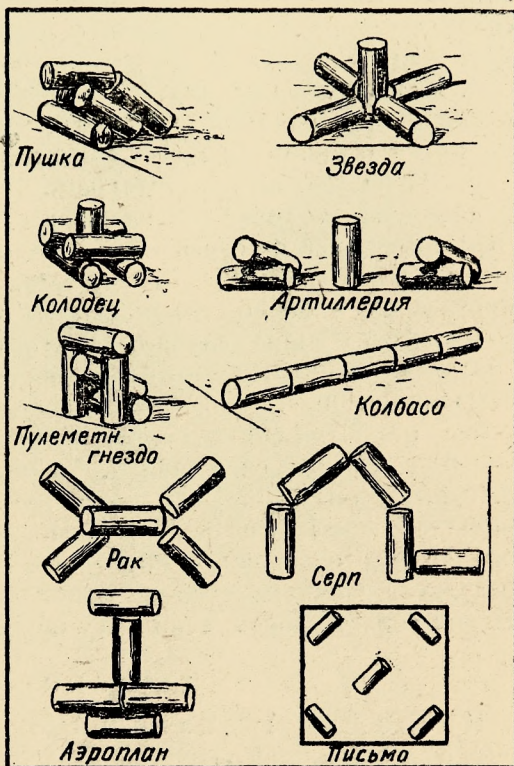


Рис. 11.

### Правила

1. Городок считается выбитым, когда он полностью перелетел или перекатился за боковые, заднюю или лицевую сторону города.

2. Городок, выбитый и скатившийся обратно, считается выбитым и убирается с города.

3. Фигура «закрытое письмо» должна выбиваться вся с кона, причем сначала должна быть выбита печать отдельно (печать — городок, лежащий в центре города по одной из диагоналей).

4. Если печать сдвинута с места или выбита с одним или несколькими городками, то печать и городки возвращаются на место и пробитая палка (бита) считается потерянной.

5. Игра считается выигранной, когда одна из команд с меньшего количества палок выбьет все фигуры данной игры. Если все фигуры раньше выбьет начинающая команда, то вторая получает отбой, т. е. столько палок, сколько бросала их в забое начинающая команда. При этом возможны следующие случаи: 1) вторая команда выбивает последними битами последний городок — игра в ничью; 2) вторая команда выбивает последний городок последней фигуры, и у нее остаются биты, — она выиграла; 3) вторая команда перебросала все свои палки, но не выбила всей последней фигуры, — она проиграла. Если команда, не имеющая забоя, раньше выбила все фигуры — она выиграла. Выигрыш двух игр подряд освобождает от третьей игры. При двух ничьих результат засчитывается по одной выигранной третьей игре. Игрок теряет бросок, если биту бросает не с указанной линии.

## 9. Д И С К О Г О Н

Число играющих — от 2 до 12 человек.

Место для игры — площадь стола.

Пособия для игры — 2 одинаковых щита с подставками и шесть разноцветных дисков; на щитах вырезаны ворота, сквозь которые диски не проходят, а должны застрять в них.

### *Описание игры*

Перед началом игры на двух противоположных концах стола устанавливаются щиты следующим образом: на стой-



ках имеются отверстия, в которые устанавливаются щиты, шнуры от стоек протягиваются под стол, где связываются вместе. Таким образом, стойки со щитами оказываются крепко укрепленными к столу (рис 12). Игроки (партии) становятся по диагоналям стола против своих ворот. Играющие делятся на 2 команды и становятся около стола за щитами, одна команда против другой. Игра ведется в порядке очереди, т. е. сначала играет одна команда, затем другая и т. д. Команды должны иметь по листу бумаги и карандаш для ведения записей игры. Цель каждой команды — набрать раньше своих противников условленное перед началом игры число очков. Такая команда считается победительницей.

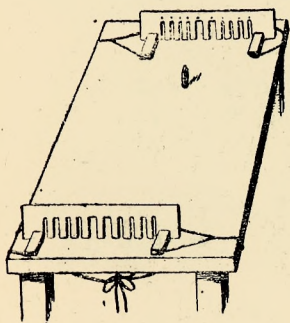


Рис. 12.

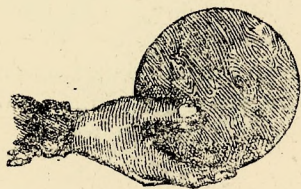


Рис. 13.

Одна из команд, начиная игру, делит поровну между своими участниками цветные диски, и играющие должны поочередно катить диски по столу по направлению щита противника. Диск держат правой рукой в вертикальном положении и бросают на стол с таким расчетом, чтобы он покатился по столу и попал в намеченные ворота (рис. 13).

Каждый щит имеет по 10 совершенно аналогичных вырезов, или ворот. Над воротами имеются красные и черные цифры и буквы. Кроме того, ворота окрашены в разные цвета.

## Правила

1. Каждое попадание диска в ворота с красной цифрой дает право попавшему записать в пользу своей команды столько очков, сколько стоит над данными воротами.

2. Если играющий, покотив диск, попадает в ворота с черной цифрой, то в таком случае другая команда записывает в свою пользу столько очков, сколько стоит над данными воротами. Напр., покотив диск, играющий попадает в ворота с красной цифрой 25. Это значит, что в свою пользу записываются 25 очков. Если диск попадает в ворота с черной цифрой 10, в этом случае противник записывает себе 10 очков, и т. д.

3. Буква «П» означает проигрыш, а «В» — выигрыш. Если диск попадает в ворота с буквой «В», то команда приписывает в свою пользу все количество очков, набранное противником. Если у противника не набрано еще ни одного очка, то, естественно, ничего не приписывается.

4. Если диск попадает в ворота с буквой «П», то противник приписывает в свою пользу все количество очков другой команды. Например:

«А»:	«Б»:
5	50
5	5
25	10

Если бросает диск игрок «Б» и попадает в ворота с буквой «П», тогда запись будет следующая:

«А»	«Б»
5	50
5	5
25	10
65	

Приписка «65» взята из суммы очков команды «Б».

5. Расцветка ворот и дисков одинаковая. Если диск попадает в ворота с одинаковой расцветкой (красный диск —



в красные ворота, зеленый — в зеленые и т. д.), то число, стоящее над воротами, удваивается. Это правило распространяется как на красные цифры, так и на черные. Так что, если, например, зеленый диск попадает в зеленые ворота с черной цифрой 10, то противник записывает в свою пользу уже не 10 очков, а 20. На буквы «П» и «В» это правило не распространяется.

6. Во время игры каждый брошенный диск снимается со щитов, чтобы он не мешал другим дискам.

7. Игра считается законченной, когда одна из команд наберет условленное число очков.

## 10. ПЯТЬ ВОРОТ

(Вариант игры дискогон)

Число играющих — от 2 до 10 человек.

Место для игры — площадь стола или пола.

Пособия для игры: 1) стойка с пятью отверстиями (воротами) и 2) 5 дисков (2 синих, 2 коричневых и 1 красный).

### *Описание и правила игры*

На столе или на полу устанавливается стойка, в середине ее самые маленькие ворота с красной каймой, над которыми стоит цифра 100. По обеим сторонам — 2 одинаковой величины ворот (больше чем средние) с синей каймой и цифрой 50 и самые большие с коричневой каймой и цифрой 25.

1. Каждый из игроков (с установленного расстояния) катит диски (5), стараясь попасть в какие-либо из ворот. Удачное попадание, т. е. когда диск пройдет через ворота, даст плюс число, стоящее над воротами. Промак даст минус (число

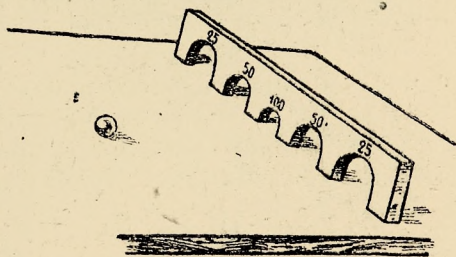


Рис. 14.

минуса устанавливается игроками). Напр., первый диск прошел ворота с цифрой 100, второй — с цифрой 50, третий, четвертый и пятый дали промах. Получается  $(100 + 50) - (5 + 5 + 5) = +135$ .

2. Перед началом игры устанавливается какое-либо число (напр. 500), и тот из игроков, который скорее его выбьет, является победителем.

3. Можно катить диски по назначению в того или иного цвета ворота, напр. синий диск в красные ворота; в таком случае игрок об этом предупреждает и при удачном попадании число ворот берется вдвойне:  $100 \times 2 = +200$ . Если же после подобного предупреждения синий диск прошел через другого цвета ворота, напр. синие, то удвоенное число пройденных ворот даст минус  $50 \times 2 = -100$ . Если же игрок дал промах, то условленное для минуса число тоже берется вдвойне:  $5 \times 2 = 10$ .

Примечания: 1. Можно играть и партиями; тогда ворота ставятся посредине стола и игроки партии располагаются и катят диски каждый из своего города (края стола). Правила остаются те же, только игроки каждой партии суммируют свои очки, и та партия, которая раньше выбьет установленное число очков, является победительницей.

2. Для разрешения спора каждая партия выбирает себе судью, на котором лежит обязанность наблюдать за правильностью прохождения дисков через ворота и следить за счетом.

## 11. МЕТАНИЕ ДИСКОВ

Число играющих — до 10 человек.

Место для игры — площадь стола или пола.

Пособия для игры: 1) 6 разноцветных дисков с цифрами: 1, 2, 4, 8, 16 и 32 (на последнем диске с цифрой 32 — звезда) и 2) 6 дисков тех же цветов, но большего размера.

### *Описание игры*

Диски с цифрами раскладываются на столе (или на полу) в два продольных ряда по три в ряд. Чем больше число,



тем оно кладется дальше. Расстояние между дисками и между рядами 10—15 см. Если игра ведется на полу, то расстояние между дисками увеличивается вдвое. Диски одного ряда укладываются против промежутков между дисками другого ряда (рис. 15).

Каждый из участников поочередно мечет шесть больших дисков на малые того же цвета, причем, если брошенный диск хотя бы краем ложится на намеченный диск или вплотную к нему прикасается, то он считается попавшим в цель.



Рис. 16.



Рис. 17.

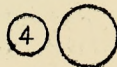


Рис. 18.



Рис. 19.

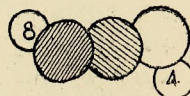


Рис. 20.



### Правила



1. Если брошенный диск попал в диск того же цвета, то попавшему записывается число очков, означенное на диске (рис. 16).

Рис. 15.

2. Если диск брошен так, что совершенно закрыл диск своего цвета, то записывается вдвое большее число очков (рис. 17).

3. Если брошенный диск не попал, то ничего не записывается (рис. 18).

4. Если диск одного цвета попал на диск другого цвета, то вместо плюса пишется минус (рис. 19).

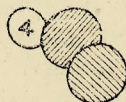
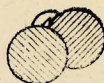


Рис. 21.



5. Если на неправильное соединение дисков, указанное в п. 4, упадет еще какой-либо диск, то минус превращается в плюс (рис. 21).

6. Если играющий сумеет, набрасывая диски друг на друга, соединить два лежащих диска, то ему записывается сумма очков соединенных дисков, увеличенная вдвое (рис. 20).

7. Устанавливается какое-либо предельное число очков, напр. 300, и если игрок достиг этой цифры точно или с излишком, то сумма эта фиксируется и он становится старшим, причем дальнейшее метание дисков для увеличения зафиксированной суммы для него прекращается, остальные же игроки, не достигшие предельной суммы, продолжают метать до окончания очереди.

8. При начале следующей очереди старший мечет первым, но направляет свои диски исключительно на покрытие звезды, которую он должен совершенно закрыть. Как только ему это удастся, игра считается оконченной, и выигравшим является игрок с высшей цифрой, т. е. старший; но если ему не удалось закрыть звезды, то игра продолжается, и другие стараются увеличить свои выигрыши.

9. Если еще кто-нибудь достигнет предельной суммы, но она все же меньше цифры старшего, то он фиксирует свою цифру и совершенно выходит из игры; если же кому-нибудь удастся достичь большего числа, чем у старшего, то выходит из игры старший, а превзошедший его сам становится старшим и старается, в свою очередь, закрыть звезду, чтобы прекратить игру и тем самым выиграть партию.

10. Если случится так, что в одну очередь все играющие достигнут предельного числа очков, то игра прекращается и выигрывает достигший высшей цифры.

11. Если в игре случайно окажутся два равносильных старших, то они вступают в состязание друг с другом, бросая каждый свои диски в кучу на равном расстоянии, для чего они сначала кладут по одному своему диску, а остальные пять на него набрасывают. Побеждает тот, у кого окажется больше соединенных дисков. У побежденного в этом



состязании от числа очков отнимается одно очко, и он выходит из игры.

**Примечание.** Для начинающих игра эта довольно трудна, так как диски надо научиться бросать так, чтобы они на излете падали на намеченный диск плашмя, иначе они соскакивают — если падают ребром, или соскальзывают — если брошены сильно и низко.

## 12. ТРИ КОЛЬЦА

Число играющих — от 2 до 6 человек.

Место для игры — площадь стола, пол.

Пособия для игры: 1) доска с тремя гнездами; около них стоят цифры 3, 5 и 7; 2) 3 плоских кольца с отверстиями, отмеченные цифрами 4 и 8; при этом чем меньше отверстие, тем больше цифра; 3) 3 колышка.

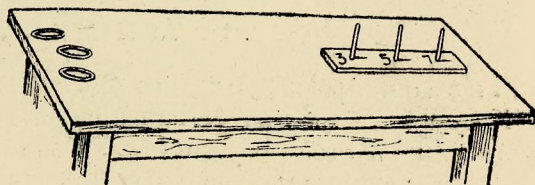


Рис. 22.

### *Описание игры*

Колышки вставляются в гнезда доски, которая раскладывается на столе так, чтобы большая цифра гнезда была дальше. Очередной метальщик колец становится с поперечной стороны стола, остальные игроки — с продольной. Каждый из играющих бросает подряд три кольца, стараясь надеть их на какой-либо колышек (рис. 22).

### *Правила*

1. Если кольцо попало на колышек, то играющему записывается произведение цифры колышка на цифру кольца или колец.

2. Если бросить все три кольца на последний колышек, то записывается не 126, как полагалось бы, а 150.

3. Если в цель, т. е. на колышек, попало только одно кольцо, а другие два дали промах, то дописывается только половина произведения цифры попавшего в цель кольца на цифру колышка.

4. Если все три кольца дали промах, то игроку записывается 20. Выигравшим считается достигший условленного числа очков (напр. 300).

5. Если играющий, бросив первое кольцо, достигает предельной (300) цифры и у него остаются на руках еще два кольца, то он имеет право бросить оставшиеся у него кольца и уже после того зафиксировать получившуюся цифру.

6. Если кто-нибудь достигнет предельной суммы, то с окончанием текущей очереди игра оканчивается и выигравшим считается тот, у кого окажется наибольшее число очков.

### 13. ТРИ МЯЧА

Число играющих — от 2 до 10 человек.

Место для игры — спортивная площадка, в комнате на полу или на столе. Сущность игры остается та же, разница лишь в величине игровых пособий и соответственно с уменьшением игровой площади сокращается и расстояние между подставками и гнездами для метания мячей. Мы даем описание игры применительно к столу.

Пособия для игры: 1) 3 прута на подставках, 2) 3 гнезда и 3) 3 мяча.

#### *Описание игры*

Подставки ставят на стол по прямой линии на расстоянии от 10 до 20 см друг от друга (рис. 23). Мячи бросаются в гнезда одинаковой с ними окраски.

Вместо окраски мячи могут отличаться друг от друга номерами, причем мяч № 1 бросается в ближайшее гнездо, а № 3 в самое дальнее.

Прилагаемые к игре мячи не отскакивают, как обыкновенные мячи, а, попадая в гнезда, там и остаются. Вначале бро-



сают мячи в гнезда с расстояния от края стола в  $1\frac{1}{2}$  м, а затем, в зависимости от успеха, это расстояние постепенно увеличивается до 1,  $1\frac{1}{2}$  м.

### Правила

1. Попадающий в первое гнездо насчитывает 5 очков, во второе — 15 очков и в третье — 25 очков.

2. Мячи нужно бросать в гнезда соответственной окраски, т. е. красный мяч — в красное гнездо и т. д., иначе за неправильные попадания отсчитывается 10 штрафных очков. Можно предупреждать, что, напр., красный мяч можно бросать в желтое гнездо, и тогда попадание засчитывается.

3. Выигравшим считается тот, кто первый получит 150 очков.

4. Играть можно вдвоем, втроем или разбиться на команды по 3 и более человек; в таких случаях партия устанавливается в 300 и более очков.

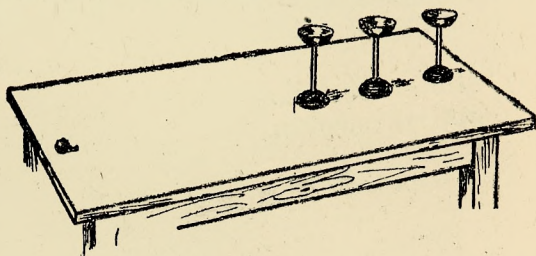


Рис. 23.

## 14. РУССКОЕ БИЛЬБОКЕ

(Четыре действия)

Число играющих — от 2 до 10 человек.

Место для игры — площадь стола.

Пособия для игры: 1) планка с тремя отверстиями, 2) 3 разных цветов и размеров чашечки, 3) 3 циферблата, 4) мячик на шнурке.

Размещение пособий. На столе раскладывают планку. Во все отверстия планки вставляются чашечки, причем ближняя к играющему — самая большая, далее — средняя и по-

следняя — маленькая. На ножку каждой чашечки (до ее постановки в планку) одевается циферблат, причем на самую большую — с самыми маленькими цифрами (2, 3, 4), и т. д. Конец шнура мячика привязывается к ножке самой большой чашечки (рис. 24).

Мячик (множитель) по соглашению игроков или руководящего игрой может означать во время игры любое число. Каждый из циферблатов, также по соглашению, поворачивается в сторону игроков любой цифрой, и эта цифра есть множимое.

### *Описание и правила игры*

Назначается какое-либо число (напр. 500). Каждый из играющих по очереди бросает мячик в чашечки, начиная с большой (всего за один раз — 3 броска). Если мячик попал в большую чашечку, циферблат которой был повернут цифрой 4, то условленное число мячика умножится на 4. Следующий бросок по второй чашечке дал промах (промах есть минус, и это число, тоже по соглашению, устанавли-

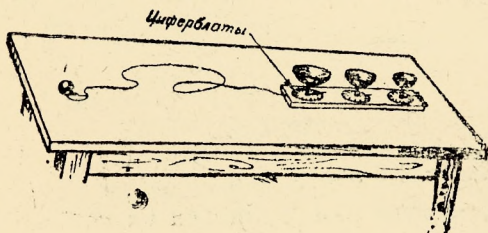


Рис. 24.

вается игроками; например 5). Последний бросок был верен, циферблат маленькой чашечки стоял на цифре 10. Общий результат трех бросков  $(4 \times 5) + (-5) + (5 \times 10) = 65$ . Затем бросает следующий игрок и т. д. Первый из играющих, выбивший условленное число (500), считается победителем.

Играть можно и партиями, тогда очки игроков каждой партии суммируются, и та партия, которая выбила условленное число, считается победительницей.

Для решения задач на деление (при игре партиями) выбитые игроками партии очки суммируются и делятся на число игроков — получается среднее число для каждого игрока; та-



кое среднее число устанавливается до начала игры; та партия, у которой каждый игрок наберет это число, считается победительницей.

Пример: бросает партия А. Игроков трое, первый игрок выбил + 60, второй — 40, третий + 25.  $60 + (-40) + 25 = 45 : 3 = 15$ , следовательно, среднее число для каждого игрока = 15. При вторых бросках партии —  $35 = 15 + 35 = 50$ . Условленное среднее число получилось после двух бросков партии.

### 15. ПОЛЕТ ПАРАШЮТА

Число играющих — от 2 до 10 человек.

Место для игры — игра может происходить в комнате (на полу, на столе) и на открытом воздухе.

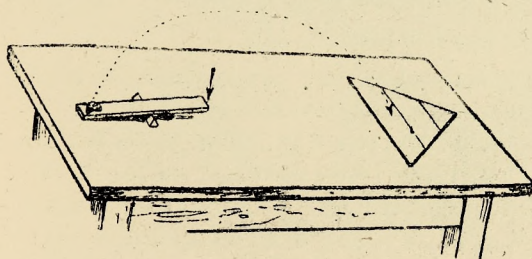


Рис. 25.

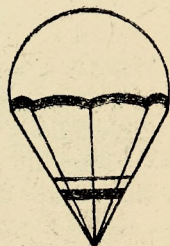


Рис. 26.

Пособия для игры: 1) метательный прибор (скакалка); 2) веревочный треугольник с кнопками; 3) парашют.

#### *Описание игры*

Скакалка устанавливается на столе или на какой-нибудь площадке на высоте, равной столу. Город-треугольник, посредством кнопок натягивается на столе или на полу основанием треугольника, обращенным к скакалке, на расстоянии 1 м от нее (рис. 25). Играющие в очередь бросают парашют посредством скакалки, одевая колпачок с грузом на

колышек скакалки, ударяя рукой (правой) по свободному концу рычага и предохраняя левой скакалку от сдвига и сотрясения.

### *Правила*

1. Играющие должны попадать последовательно во все отделения треугольника, от 5 до 100, стараясь набрать таким образом 200 очков.

2. Тот, кто первый наберет 200 очков, считается выигравшим.

3. Попадание в отдельные города треугольника с высшей цифрой считается действительным только в том случае, если предыдущим ударом играющий попал в смежное нижнее по цифре отделение.

### 16. ТИК - ТАК.

(Для детей младшего возраста)

Число играющих — двое и более.

Место для игры — площадь стола.

Пособия для игры: 1) ящик, поверхность которого разделена на 4 полосы, из которых каждая имеет по 7 отверстий (всего 28 отверстий). Каждая полоса имеет свой счет: 1-я — 5 очков, 2-я — 10 очков, 3-я — 15 очков и 4-я — 20; в каждой полосе в числе 7 отверстий имеется по 2 штрафных, которые в отличие от других обведены черными кругами; 6) внутри ящика находится качель, на одном конце которой сидит «тик-так», а другой конец качели свободно выходит из ящика; 2) колпачок.

### *Описание игры*

Ящик устанавливается на краю стола с поперечной стороны; игроки сидят с продольной стороны стола. Перед началом игры нужно условиться о количестве очков, на которые будут играть. Например, игра ведется на 100; значит, каждый стремится набрать скорее других условленное число очков. Во время игры рекомендуется вести запись очков, чтобы не спутать счета.



Если надеть на голову «тик-так» колпачок и стукнуть пальцем по свободному концу качели, то от удара «тик-так» подскочит вверх и сбросит с себя колпачок, который, описав в воздухе дугу, упадет на крышку ящика. Если надеть колпачок на голову прямо, то он после удара упадет близко от «тик-так», если же надвинуть на нос «тик-так», то колпачок упадет дальше от него. Каждому играющему в порядке очереди разрешается сделать по 3 удара сразу.

Брошенный колпачок может просто упасть на крышку ящика или на стол, но он может также и попасть своим острым концом в одно из отверстий. Счет ведется лишь в том случае, если колпачок попадет в отверстие. Как было сказано выше, каждая полоса имеет свой счет. Следовательно, любое отверстие одной полосы дает 5 очков, две полосы — 10 и т. д.

### *Правила*

1. Если колпачок упадет в штрафное отверстие, тому, кто в него попал, нужно вычесть из набранного числа очков столько, сколько написано на данной полосе.

2. Если кто-нибудь попал в штрафное отверстие, не имея еще набранных очков, то, естественно, в таком случае ничего не нужно вычитать.

3. Победителем выходит тот, кто скорее наберет все условленное количество очков. Остальные играющие, если число их более двух, могут доигрывать до конца.

### **17. БАШНЯ УСПЕХА**

Число играющих — от 2 до 10 человек.

Место для игры — на воздухе и в клубе (на полу и на столе).

Пособия для игры: 1) фанерная башня с круглыми вырезными отверстиями, 2) привязной мяч малого размера.

### *Описание игры*

«Башня успеха» (рис. 27) устанавливается на площадке или в закрытом помещении и имеет целью развить у играющих

глазомер и меткость при бросании мяча в цель, причем трудность попадания постепенно увеличивается по направлению снизу вверх, вследствие уменьшения диаметра отверстий. Нижний, самый большой диаметр равняется 22 см, а верхний, самый малый — 9 см; пять промежуточных отверстий, расположенных между ними, постепенно уменьшаются в поперечнике по направлению кверху, отличаясь друг от друга на 2 — 3 см.

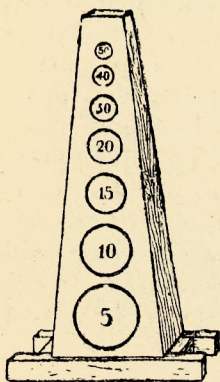


Рис. 27.

Играющий берет в руку мяч, привязанный к шнуру, становится на расстоянии 1,2 м от башни и, надев на кисть левой руки первую от мяча петлю шнура, правой бросает мяч в цель, метаясь сперва в пятерку, затем в десятку и т. д., до кружка в 50 очков. Мяч привязан к шнуру, благодаря чему не приходится бегать и нагибаться за ним, так как стоит только потянуть за шнурок, на котором привязан мяч, чтобы получить его назад в свои руки.

### Правила

1. Когда играющий попадет без промаха во все 7 отверстий башни, он получает право начать сначала и бьет мячом до тех пор, пока не промахнется или не набьет 500 очков.<sup>1</sup>

2. То же по очереди делают и другие участники игры.

3. Если играющих более двух, то они делятся на две команды.

4. Свободный от игры партнер ставит на свои места сбитые кружки с номерами.

Можно также и не навешивать этих кружков, так как шнур, к которому привязан мяч, точно указывает тот кружок, в который попал мяч.

---

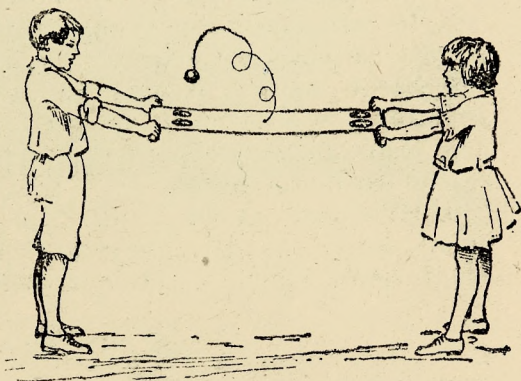
<sup>1</sup> Для дошкольников до 100 — 200 очков.



5. Если играющие (на площадке) освоятся с попаданием мяча на расстоянии двух метров, можно увеличить расстояние до трех метров, надевая на кисть левой руки вторую петлю. Всего на шнуре имеются 3 петли, и наибольшее расстояние от башни, с которого ведется игра, равняется 4 м.<sup>1</sup>

## 18. ЛЕСТНИЦА УСПЕХА

Приводить описание этой игры считаем излишним, так как она аналогична игре «башня успеха» (стр. 41). Разница лишь в том, что «башня успеха» значительно больше размером и четырехсторонняя. Лестница успеха предназначена для игры на столе меньших размеров и состоит из одной плоскости с вырезными кругами различных диаметров. По сравнению с «башней успеха» уменьшают также расстояние между играющим и «лестницей», а в остальном руководствуются теми же правилами.



## 19. ШАРИК В ЛУЗУ

Рис. 28.

(Гимнастическая игра)

Число играющих — двое.

Место для игры — комната, площадка.

Пособия для игры — полотнище, на котором находятся 4 лузы; к полотнищу прикреплены палки с ручками и шарик на шнурке (рис. 28).

<sup>1</sup> При уменьшении площади игры, например, на столе, сокращается и расстояние петель.

## *Описание игры*

Играющие, взявшись за ручки, натягивают полотно и движениями вправо и влево, вверх и вниз заставляют бегать на нем шарик, стараясь закатить его в лузу противника; при этом делается столько разнообразных движений и так упражняются спинные и ручные мускулы, что игру можно рекомендовать детям, как одновременно и полезное гимнастическое упражнение.

### *Правила*

1. Полотно должно быть все время натянутым.
2. Воспрещается поднимать полотно выше подбородка.
3. Полотно, поднятое до подбородка играющих, должно быть тотчас же спущено вниз.
4. Закат шарика в одну из луз противника может быть засчитан установленным числом очков. В этом случае играющие условливаются играть до выигрыша одной из сторон определенного числа очков.
5. Играющие могут условиться играть и на определенное время, напр. на 10 минут; выигрыш остается за игроком, закатившим шарик в лузу противника большее число раз.

## 20. СПИРАЛЬ

Число играющих — от 10 до 30 человек.

Место для игры: комната, площадка.

Пособия для игры: 1) шест на подставке; 2) шнур с крючком и с деревянным шариком.

### *Описание и правила игры*

Перед началом игры к верхней части шеста привязывается шнурок с крючком на свободном конце. Играющие делятся на две команды. Игра ведется в порядке очереди.

Судья с часами в руках замечает время начала игры и дает сигнал, по которому впереди стоящий игрок с шаром



в руке бежит к шесту. В этой игре линия, начерченная на земле около шеста, не нужна. Добежав до шеста, он должен надеть шар на шнур (на шаре имеется петля), а затем бросить сильно шар с таким расчетом, чтобы шар, описав в воздухе спираль, закрутил шнур вокруг шеста (рис. 29); после этого играющий должен отцепить шар от шнура, бежать к очередному игроку и передать ему шар.

Получив шар, следующий игрок бежит к шесту, надевает шар на шнур, закрученный первым игроком вокруг шеста, и бросает сильным движением шар, стремясь совершенно раскрутить шнур. Добившись этого, он снимает шар, бежит к третьему игроку, передает ему шар, а сам, как и первый игрок, выбывает из игры. Третий игрок, получив шар, проделывает то же самое, что и первый игрок, и т. д. Последний стоящий в очереди игрок, проделав с шаром соответствующие движения, должен отдать его судье. Этот момент фиксируется судьей на часах.

Вторая команда проделывает все таким же точно образом. По окончании игры судья по времени определяет победившую команду.

В этой игре следует стремиться ловко закидывать шар, надевать его на шнур, а также снимать его со шнура. Очень большое значение имеет также быстрота бега от места стоянки к шесту и обратно.

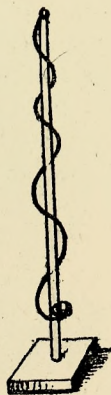


Рис. 29.

## 21. СТРЕЛКОВАЯ ЭСТАФЕТА

Число играющих — от 10 до 30 человек.

Место для игры — клуб, площадка.

Пособия для игры: 1) мишень; 2) детский браунинг с деревянной пулей и в виде наконечника с резиновой при-соской или в виде заостренной палочки.

## Описание и правила игры

Играющие делятся на две команды, которые играют по очереди. На площадке или на каком-либо другом открытом месте в землю вбивается шест<sup>1</sup> на 15—20 см глубины. В верхней части шеста укрепляется рама, на которую предварительно надевается бумажная мишень. Каждая команда отмечает свою мишень.

На расстоянии трех шагов от мишени на земле проводится черта. Первая играющая команда выстраивается гуськом на расстоянии 25 шагов от мишени. Впереди стоящий игрок

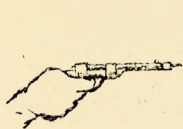


Рис. 30.

держит в руках деревянный браунинг, заряженный деревянным патроном с резиновой присоской.

Судья держит в руках часы и определяет время игры. Если

общее число играющих не превышает 30 человек, то каждая команда играет не более 5 минут. В зависимости от числа участников, можно в ту или иную сторону незначительно менять время игры.

По сигналу судьи, впереди стоящий игрок с браунингом в руке быстро бежит к мишени и, добрав до черты (3 шага до мишени), стреляет, стремясь попасть в центр (рис. 30).

После выстрела он должен скорее подобрать патрон, зарядить на ходу браунинг, передать его очередному игроку, а самому стать в хвост очереди. Второй и все последующие игроки проделывают то же самое. Если до истечения обусловленного срока все участники сделают по одному выстрелу, то первый, начавший игру, бежит снова — и т. д. до сигнала судьи, означающего конец игры.

---

<sup>1</sup> Если играют в комнате, то шест прикрепляется к планке.



После этого на раму надевают мишень другой команды, которая проделывает то же самое. Когда вторая команда кончает игру, судья производит подсчет очков по отверстиям, сделанным на мишенях (средний круг — 10 очков, второй — 5 и третий — 1 очко).

Выстрел, попавший на границу с белым кругом, засчитывается.

Команда, выигравшая игру, т. е. получившая большее число очков, получает звание «команды отличных стрелков».

## 22. КОВБОЙ

Игра «ковбой» почти аналогична игре «Стрелковая эстафета».

Для игры «ковбой» с шеста снимается рама. В этой игре фигурирует только шест и лассо (веревка с «мертвой петлей» на конце).

Играющие должны стремиться набросить лассо на шест (рис. 31).

Каждое попадание дает 1 очко. Лассо бросается на расстоянии трех шагов от шеста. Бросив лассо, участник игры, независимо от результатов, должен на ходу собрать его и передать очередному игроку. Игра так же, как «стрелковая эстафета», ведется быстрым темпом.

Выигрывает та команда, которая в течение пяти минут наберет большее число очко.

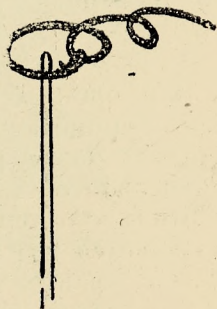


Рис. 31.

## 23. МЕТКИЙ СТРЕЛОК

(Военизированная соревновательная игра)

Число играющих — в соревновании на звание «меткого стрелка» могут принимать участие различные группы детей, как-то: звенья, отряды пионеров, классы школ I и II ступени и т. д.

Место для игры — школа, клуб.

Пособия для игры: 1) прицельный станок; 2) ручная мишенька (рис. 32), 3) лист бумаги и карандаш.

Прибор под названием «меткий прицел» является упрощенным прототипом прицельного станка, которым пользуются в пехоте для развития меткости глаз стрелка.

Прицельный станок состоит из деревянной подставки с вращающимися металлическими ложами для вкладывания обыкновенной винтовки, которая в момент прицела закрепляется винтовым или иным зажимом и тем самым дает возможность проверить, правильно ли стрелок взял прицел, т. е. находится ли мушка посредине вырезанного угольничка на прицельной рамке и на уровне верхней линии (рис. 33—4). Можно также проследить отклонения винтовки от горизонтальной линии прицельной рамки (рис. 33—4, 8), а также, правильно ли подведена мушка под цель.

#### *Описание и правила игры*

Играющие делятся на два отряда. Перед началом соревнования прицельный станок закрепляют винтом с одной стороны стола с таким расчетом, чтобы с противоположной стороны прицельного станка на расстоянии 3—5 м была установлена вертикально чертежная или фанерная доска, на которую прикрепляется белый лист бумаги. За отсутствием доски бумагу можно прикрепить к стене.

Состязающиеся команды выбирают судей, которые в конце соревнования должны определить, какая группа дала лучшие показания (т. е. наибольшее число меньших треугольников или очков).

Установив прицельный прибор и укрепив лист бумаги на доску или стену, участники соревнования в порядке очереди начинают наводку ружья под средний кружок мишени по установленным правилам. Один из участников берет за ручку мишень и плотно прижимает ее к листу бумаги, одновременно подавая команду: «наводи прицел». Наводчик, уперев щеку к левой стороны приклада, обхватывает ствол ружья так, чтобы большой палец руки был сверху, указательный на курке, осталь-



ные пальцы в охват ружья, стремясь плавными движениями подвести мушку под мишень так, чтобы она пришлась посредине прореза прицела и на уровне верхней линии прицельной рамки (рис. 31<sup>1</sup>). С момента взятия правильной прицельной рамки (рис. 31<sup>1</sup>). С момента взятия правильной прицельной рамки необходимо как можно спокойнее убрать руку с ружья, сказав отметчику: «отмечай». Держащий мишень отмечает карандашом точку через центральное отверстие мишени и затем отодвигает мишень в сторону.

Вторично наводчик, не касаясь ствола ружья, а лишь глазом взяв через прицельную рамку правильную мушку, говорит держащему мишень, куда он должен передвигать ее—вправо, влево, вниз, вверх, до тех пор, пока мишень не встанет на свое первоначальное место. Тогда наводчик вторично говорит «отмечай», держащий мишень отмечает вторую точку через центральное отверстие мишени; та же процедура проделывается и в третий раз. Таким образом, убрав мишень с бумаги, мы



Рис. 32.

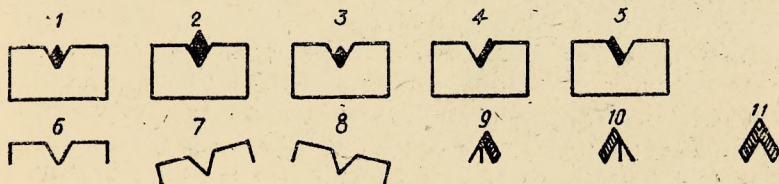


Рис. 33.

увидим три точки, которые, соединяясь тремя прямыми линиями, образуют различной величины треугольнички (рис. 34).

Достижением наибольшего количества маленьких треугольников определяется меткость глаза стрелка и победа одной из соревнующихся групп. При исключительно правильной наводке ружья может получиться не треугольник, а одна слитная точка.

### *Несколько практических указаний*

1. Следует обратить внимание на то, чтобы стол, на котором установлен прицельный станок, не качался.
2. Мишень должна быть хорошо освещена.
3. Во время наводки прицела участники должны отойти от стола, соблюдать спокойствие и не производить сотрясения пола.

### *Учет результатов соревнования*

Для удобства определения результатов прицеливания рекомендуется вырезать из бумаги три круглых отверстия диаметром  $1\frac{1}{2}$  см, 1 см,  $1\frac{1}{2}$  см. Если три точки, соединенные в треугольник, укладываются в отверстие (окружность) диаметром в  $1\frac{1}{2}$  см, то такой прицел считать «удовлетворительным» и отмечать 5 очками; треугольник, не превышающий отверстие окружностью в 1 см, считать «хорошим» и отмечать 10 очками; отверстие диаметром в  $1\frac{1}{2}$  см считать «отличным» и отмечать 15 очками. Если трехкратное прицеливание совпадает в одной точке, то наводчику дается звание «меткого стрелка» (или наводчика) и в соревновательном списке отмечается 25 очками (рис. 34).

Каждый участник соревнования на звание меткого стрелка прицеливается три раза подряд: первый раз сам подводит ружье под мушку, второй и третий раз наводит только глазом, не прикасаясь к ружью. Держащий мишень передвигает ее по требованию наводчика в ту или иную сторону и по требованию наводчика отмечает точку.

**Примечания:** 1. Большее количество очков определяет победу данной группы состоящих ребят.

2. Принимается во внимание количество получивших звание метких стрелков. В зависимости от числа очков, каждая группа состоящих занимает в общем списке последовательное место.







	не принимается в расчет	0 очков
	удовлетворительно	5 очков
	хорошо	10 очков
	отлично	15 очков
∴	сверх-отлично	25 очков и звание мет- кого стрелка

Рис. 34.

## 24. РАЗВЕДЧИК

Число играющих — произвольное.

Место для игры — летом — спортивное поле, зимою — клуб.

### *Описание игры*

Между двух столбиков, которые закрепляются на оттяжках, переплетается вдоль и поперек проволока с таким расчетом, чтобы между проволокой мог пролезть человек.

К самой верхней горизонтальной проволоке подвешиваются несколько колокольчиков (рис. 35).

Разведчик должен пролезть через проволочное заграждение с «кошачьей» ловкостью, так, чтобы не зазвонили колокольчики. Тот, кому удастся пролезть без звона, выполнил боевую задачу.

Если колокольчики зазвонят, — разведчик был открыт неприятелем.

На рис. 35 дается приблизительное изображение «заграждения»; проволока может быть переплетена и иным способом, лишь бы после разведки она в силу своей упругости принимала первоначальное положение. Проволочное заграждение должно быть натянуто ближе к полу. На полу подстилают коврик. На рисунке между проволокой натянуты пружины.

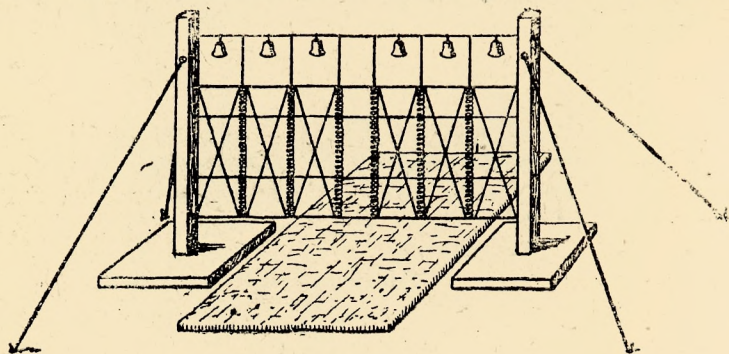


Рис. 35.

## 25. ВОСЕМЬ КУБИКОВ

(Стрелковая игра для детей младшего возраста)

Число играющих — две команды по несколько человек, или же каждый играет за себя.

Место для игры — стол.

Пособия для игры: 6) «пушки» (комбинация ствола с луком); 2) 8 кубиков.

### *Описание игры*

В игре «восемь кубиков», в отличие от других игр, использованы все части, вплоть до коробки и крышки (рис. 36).

Перед началом игры нужно расставить все принадлежности игры, как указано на рисунке. Крышка от ящика выдвигается прочь и устанавливается вертикально в два выреза, сделан-



ных около одной из коротких сторон ящика. На столе, на некотором расстоянии от ящика (примерно, от  $\frac{1}{2}$  до 1 м), ставится стреляющее приспособление, которое назовем пушкой. Пушка представляет собою комбинацию ствола с луком. Заряжается пушка весьма просто: нужно оттянуть к себе тетиву и зацепить ее за небольшой выступ, сделанный на срезанной части ствола. После этого в дуло, с казенной (задней) части, закладывается снаряд, а затем, если нажать на курок вниз (помещается он сбоку на срезанной части пушки), тетива соскочит с выступа и ударит по снаряду, который и попадает в крышку.

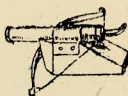
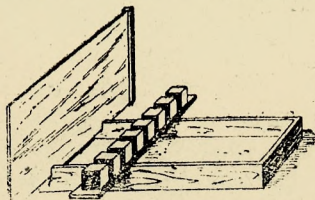


Рис. 36.

На продольных бортах ящика имеются два неглубоких выреза, куда устанавливается полка. На полку ставятся 8 кубиков с интервалами, красной стороной вверх. Перед началом игры играющие придумывают какое-нибудь слово, которое записывается на листке бумаги. На этом же листке будут отмечаться результаты игры каждого участника.

Буквы, входящие в состав выбранного слова, поворачиваются на кубиках лицом к пушке. Если в выбранном слове число букв больше 8 или если нужная буква окажется не лицом к пушке, то это не имеет значения, т. е. стрелять в кубик можно при любом его положении. В процессе игры каждый играющий может ставить лицом к пушке те кубики, которые ему нужны.

### *Правила*

1. Играющие по очереди стреляют из пушки в кубики, целясь в те буквы, которые нужны для выбранного слова.
2. Каждому в свою очередь полагается сделать один выстрел.

3. Перед выстрелом играющий должен указать, в какую букву он делится.

4. Буквы для данного слова можно собирать в любом порядке.

5. Каждая сбита с полки буква записывается в графу того, кто ее сбил.

6. В игре имеет значение, как упадет сбитый кубик. Если он упадет любой стороной вверх (кроме красной и желтой), то сбита буква просто записывается в пользу сбившего ее игрока.

7. Если кубик упадет красной стороной вверх, то это дает право игроку приписать себе к набираемому слову очередную букву.

8. Если же кубик упадет желтой стороной вверх, то этим игрок лишается последней взятой им буквы.

9. Победителем выходит тот, кто раньше всех наберет все нужные для данного слова буквы. Конечно, чем длиннее слова, тем сложнее и интереснее игра. Можно даже играть не только на слова, но и на целые фразы, лучше небольшие.

10. Если снаряд попадет в кубик, но не опрокинет его с полки, то такое попадание засчитывается.

## 26. СИГНАЛИЗАЦИЯ ПОСРЕДСТВОМ АЗБУКИ МОРЗЕ

Сигнализация посредством азбуки Морзе является необходимым дополнением к лагерным играм.

Знание азбуки Морзе и умение отправлять и принимать депеши посредством флажков даст возможность во время экскурсий поддерживать связь между отдельными отрядами. На открытой местности можно вести переговоры на довольно большом расстоянии.

Все буквы азбуки Морзе состоят из определенного числа «точек» и «тире». По внешнему виду телеграфные знаки очень однообразны, вследствие чего с трудом поддаются запоминанию.



Хорошим вспомогательным средством для механического запоминания и закрепления в памяти телеграфных знаков являются прилагаемые рисунки.

Вся таблица рисунков основана на зрительно-графической памяти.

Каждой букве соответствует изображение одушевленного и неодушевленного предмета (предметов), причем заглавная буква предмета соответствует букве алфавита. Например, буква «а» в азбуке Морзе изображается в виде точки и тире (.—), а в таблице рисунков букве «а» соответствует рисунок, изображающий арбуз.

Весь секрет запоминания заключается в том, что вместо однообразных знаков в виде точек и тире нужно запомнить (глазами) несложное изображение какого-либо предмета, а главное расположение и форму нарисованного предмета. Арбуз в таблице изображен в виде круга и небольшого стебелька с правой стороны; круг соответствует точке, стебелек — тире.

Для того чтобы в любой момент можно было узнать, из каких знаков состоит буква «а», надо только вспомнить рисунок арбуза со стебельком с правой стороны, и в нашем воображении моментально представится — точка и тире.

Опыт показывает, что изучение азбуки Морзе без вспомогательных средств требует двух-трех недель времени. За отсутствием практики все точки-тире в голове перемешиваются и в случае надобности приходится вновь приниматься за изучение. При помощи графической таблицы удастся в течение одного часа твердо укрепить в своей памяти весь алфавит азбуки Морзе.

Для более легкого запоминания азбуки Морзе необходимо как бы «фотографировать» глазами каждый рисунок, а главное сразу обратить внимание на те линии рисунка, которые аналогичны с данным телеграфным знаком азбуки Морзе. Далее перед каждым рисунком дается указание, на какую часть рисунка следует обратить особое внимание (рис. 37).

Арбуз. Запомнить круг и с правой стороны стебелек. Круг — точка, стебелек — тире.

**Балалайка.** Запомнить гриф балалайки с тремя колками с правой стороны. Гриф — тире, три колка — три точки.

**Водовозная бочка.** Запомнить бочку и две оглобли с правой стороны. Бочка — точка, оглобли — два тире.

**Запомнить из каких черточек составляется буква «Г» и получится: два тире и одна точка.**

**Дышло.** Запомнить длинный шест с короткой поперечиной с кольцами. Шест — тире, перекладина с кольцами (с правой стороны) две точки.

**Еж** — свернувшись клубочком, легло сравним с точкой.

**Жолуди.** Следует запомнить на ветке рядом три жолуди с сучком вправо. Три жолудя — три точки, сучок — тире.

**Змея.** Следует запомнить, что змея два раза прикасается изогнутым туловищем к земле и что у нее раздвоенный язык. Прикосновение туловища к земле — два тире, раздвоенный язык — две точки.

**Изба.** Запомнить в избе два окна, обозначающие две точки.

**Й** — составляется из одной точки и трех тире.

**Крылья.** Следует вспомнить летящую птицу, крылья обозначают — тире, в середине голова — точка. Тире, точка, тире.

**Листья.** Следует запомнить с левой стороны один лист, затем сучок и с правой стороны два листа, получится точка, тире, две точки.

**Машина.** Легко запомнить паровоз и вагон, что составит — два тире.

**Нос.** Очертание носа напоминает тире, ноздря — точку.

**Овраг.** Имеет три горизонтальные поверхности, обозначают три тире.

**Патроны.** Запомнить, что вынутые гильзы находятся по бокам, а пульки в середине и получится: тире, точка, точка, тире.

**Рыба.** Хвостик — точка, брюшко — тире, голова — точка.

**Светила.** Солнце, луна и звезда обозначают три точки.

**Тире.** Буква Т просто обозначает тире.

**Ухват.** Легко запомнить на согнутой части два кольцеобразных загиба — две точки и палка — тире.



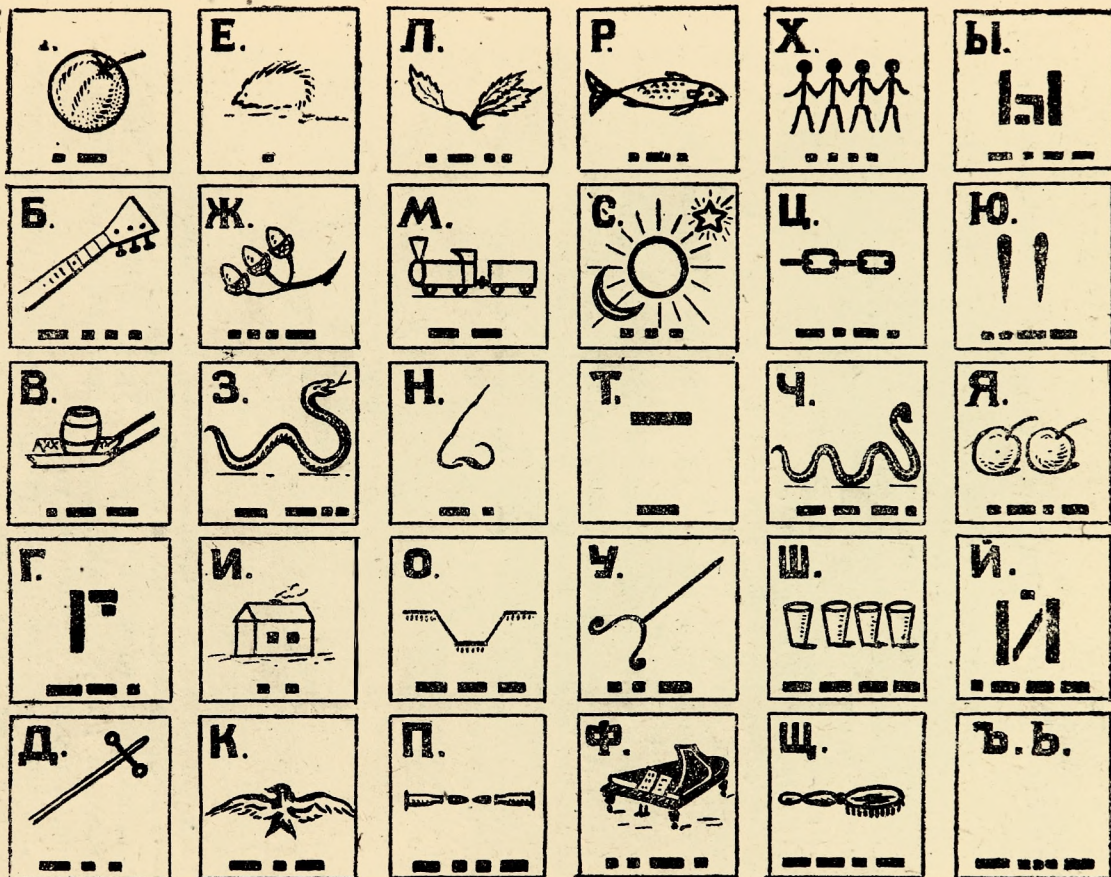


Рис. 37.

Фортепиано. Передние две ножки — две точки, ящик — тире, задняя ножка — точка.

Хоровод. Четыре танцующие фигурки обозначают четыре точки.

Цепь. По рисунку легко запомнить, что цепь обозначает — тире, точку, тире, точку.

Червяк. Следует запомнить, что червяк три раза соприкасается туловищем с землей (три тире) и головка червяка обозначает (точку).

Шкалки. Четыре шкалика обозначают четыре тире.

Щетка. Ручка от щетки состоит из двух удлинённых частей и одной круглой, это составит два тире и одну точку, сама щетка — тире.

Ъ, Ъ,— знаки распожены как в букве «П» (патроны), но с тремя точками в середине.

Ы. Буква «Ы» составляется из тире, точки, два тире.

Юла. Две юлы напоминают два тире, острые концы их — две точки. Точки должны стоять с левой стороны (см. букву «З»).

Ягоды. Так же, как и арбуз, состоят из кругов и стебельков с правой стороны. Повторяясь два раза, дадут знак — точка, тире, точка, тире.

#### Цифры

1 . — — — —	6 — . . . .
2 . . — — —	7 — — . . .
3 . . . — —	8 — — — . .
4 . . . . —	9 — — — — .
5 . . . . .	0 — — — — —

Цифра «1» обозначается точкой и четырьмя тире. Следует обратить внимание, что до пятой цифры с левой стороны прибавляются точки, а с правой убавляются тире. Начиная с шестой цифры, наоборот — с левой стороны прибавляются тире, с правой убавляются точки.

Запомнив первую и шестую цифры, легко будет определить знаки последующих цифр.



Перед передачей цифр, предварительно показывают букву «ч», что означает — число.

### *Порядок сигнализации*

Как уже было выше указано, сигнализацию посредством телеграфных знаков (азбуки Морзе) можно применять при любой лагерной игре. За время экскурсий за город, разбившись на два отряда и заняв соответствующие высокие и открытые места, можно вести переговоры на довольно большом расстоянии.

Примерно, это делается так: в каждом отряде должна быть группа или несколько человек, знающих азбуку Морзе; из принадлежностей необходимо иметь (на каждую группу) по два красных флажка на древке длиной 50—60 см., бумагу, карандаши.

В каждом отряде должны быть: а) наблюдатели, б) сигнальщики, в) отметчики.

а) Наблюдатели все время наблюдают в сторону другого отряда, не будет ли «вызова». Вызов определяется поднятием двух флажков вверх. Поднятые флаги — это значит «внимание, с вами хотят говорить». Наблюдатель, увидев флаги, предупреждает своих сигнальщиков, которые в свою очередь отвечают также поднятием флагов. Ответные флаги обозначают — «мы ваш сигнал заметили, готовы принять телеграмму».

б) Сигнальщик в это время становится на открытое место так, чтобы его флаги могли быть видны другому отряду.

в) Отметчик держит наготове бумагу и карандаши, для того чтобы отмечать «радиознаки».

Отметчиков должно быть несколько, чтобы во время сигнализации одновременно записывать знаки.

### *Как сигнализируют*

Поднятие вверх одного флажка обозначает точку. Поднятие одновременно вверх двух флажков обозначает тире.

Поднимают флажки снизу перед собой вперед вверх, а не с боков. Подымание флажков должно быть отчетливое, ритмичное, не спеша и не сливая все знаки вместе, руки должны быть вытянуты в локтевом суставе.

Буква от буквы отделяется скрещиванием флажка внизу перед собой. Целое слово отделяется вытягиванием двух флажков в любую сторону. Фраза отделяется однократным маханием двумя флагами в обе стороны попеременно. В случае ошибки махают над головой одним флажком.

### *Правила*

1. Нельзя приступать к сигнализации, пока не будет ответного сигнала.

2. Во все время сигнализации наблюдатель ничем не должен отвлекаться, а главное не должен сводить глаз от места сигнала, в то же время отчетливым голосом повторять за каждым сигналом: точка, тире, буква, слово, фраза, ошибка, конец передачи и т. д.

3. Отметчик также отчетливо отмечает на бумаге, отделяя буквы запятыми, слова вертикальными черточками, фразу крестиком.

По окончании передачи, расшифровывают телеграмму и таким же порядком посылают ответную телеграмму. Ответная телеграмма составляется кратко и понятно, один диктует буквы, другой сигнализирует флажками.

Сигнализация во время экскурсий, помимо практического значения, вносит большое оживление. В темные вечера сигнализацию можно проводить разноцветными фонарями; в таком случае заранее условливаются, какие цвета будут точкой-тире; также условливаются и относительно прочих знаков.

### *Указание важнатым*

Перед тем как выехать в лагерь или отправиться на экскурсию, рекомендуется провести несколько практических занятий по следующему плану.

Первый урок проводится в классе, где имеются мел и доска.



Вожатый в порядке алфавита вычерчивает на доске в большом виде вспомогательные рисунки, выделяя жирно линии, напоминающие телеграфные знаки.

Каждый пионер должен собственноручно начертить на листе бумаги все телеграфные знаки.

Вожатый дает задание — запомнить ко второму уроку рисунки.

На втором уроке, при проверке знания на память таблицы рисунков, уже выделится группа, с которой можно будет приступить к сигнализации посредством флажков.

На третьем уроке проводятся практические занятия со всем отрядом, согласно прилагаемому описанию.

## 27. МЕТАНИЕ КОЛЕЦ В ЦЕЛЬ

Число играющих — от 2 до 20 человек.

Место для игры — пол, площадка.

Пособия для игры: 1) наклонный мостик наподобие трамплина с воткнутыми 12-ю целями в виде деревянных приколышей, окрашенных в черный цвет; 2) 6 металлических колец (рис. 38).

### *Описание игры*

Основная цель игры: посредством метания в определенном порядке колец на колья каждый игрок должен стремиться набрать 60 очков раньше своих партнеров и выйти из игры.

Играющие разделяются на две партии, примерно по пяти или десяти человек в каждой, и становятся в две шеренги в затылок друг другу (как принято в эстафетных играх).

Расстояние между шеренгами должно быть не меньше пяти шагов. От прицельного мостика проводится линия метания

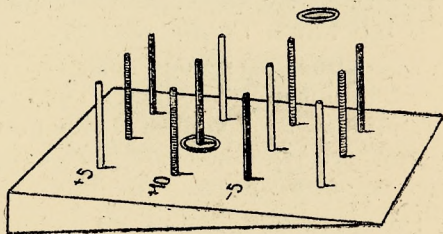


Рис. 38.

вначале на расстояние 3—5 шагов, но по мере приобретения навыка прибавляется по шагу.

На расстоянии свыше 10 шагов всякое попадание колец на колья будет носить случайный характер и не явится показателем меткости глаза и точности руки, и потому дальние броски с воспитательной точки зрения являются менее ценными.

С момента установки мостика и занятия игроками указанных мест, из любой шеренги выходит игрок с тремя кольцами в руках и становится на середине линии метания.

По сигналу руководителя игрок метает кольца, затем, быстро подобрав их, передает головному игроку своей партии, становясь в хвост шеренги.

То же самое проделывает передний игрок второй шеренги. Таким образом чередуясь, обе шеренги беспрерывно метают кольца. Судья ведет подсчет попаданиям и предупреждает игроков о моменте выхода из игры, а также об окончании ее.

### *Правила*

1. За каждое попадание кольца на красный приколыш игроку (или шеренге) приписывается плюс 10 очков.

2. За попадание кольца на желтый приколыш—плюс 5 очков.

3. За попадание кольца на черный приколыш—минус 5 очков.

4. Игрок, метнувший с первого броска на черный приколыш, лишается двух последующих бросков, уступая место очередному игроку противной партии.

5. Игрок, набравший 60 очков, выбывает из игры до возобновления кона.

6. Выигрыш остается за той шеренгой, которая раньше выйдет из игры.

7. Во время метания воспрещается выставлять ногу за линию метания.

8. Если игра ведется на индивидуальный выигрыш, судья отмечает по имени, кто на какое место вышел. При коллективной игре каждой шеренге выбывающего игрока отмечают на листке цифрой 60.



9. При метании кольцо надо держать в горизонтальном положении.

10. В момент метания кольцо придают горизонтально-вращательное положение.

## 28. КРАСНЫЙ НА СИНИЙ

Число играющих — от 2 до 10 человек.

Место для игры — стол.

Пособия для игры: 1) складная стойка-круг, разделенная на 6 секторов (3 синих и 3 красных), на каждом секторе стоят цифры 2, 3, 4; около каждой цифры имеются отверстия для колышков; 2) 3 кольца, окрашенные с одной стороны в красный цвет, с другой — в синий (на кольцах стоят цифры 5, 6, 7); 3) 6 колышков.

### *Описание и правила игры*

Стойка раскладывается по середине стола, и в отверстие вставляются колышки. Игроки в равном числе становятся с противоположных сторон стола (рис. 39).

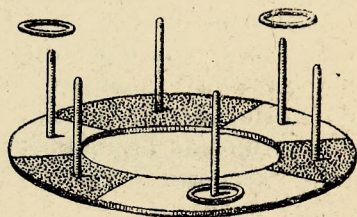


Рис. 39.

Игроки делятся на 2 партии (красные и синие). Назначается число (например 500), общее для обеих партий, и та партия, которая скорее его выбьет, считается победительницей.

1. Начинают всегда красные. Каждый из игроков партии бросает кольца, стараясь попасть на колышек цвета противника так, чтобы кольцо легло вверх цветом своей партии. Такой бросок является правильным, и произведение, полученное от перемножения цифры кольца на цифру кола, дает плюс бросавшей партии (кол 2, кольцо 5;  $2 \times 5 = +10$ ).

2. Если же кольцо упало на кол цвета противника, но легло вверх цветом противника, то произведение числа на кольцо дает минус бросавшей партии (кол 3, кольцо 7;  $3 \times (-7) = -21$ ).

3. Если кольцо накрыло свой кол и легло вверх цветом противника, произведение дает плюс с противнику.

4. Число очков, выбитых каждым игроком партии, суммируется.

5. Для наблюдения за исполнением правил игры и разрешения споров в каждой партии выбирается судья.

## 29. МЕТАНИЕ ЯДРА В ЦЕЛЬ

Число играющих — по 10, 15 человек в каждой партии.

Место для игры — летом — площадка, зимою — клубный или школьный зал (рис. 40).

Пособия для игры: 1) 3 круга с сетками, 2) ядра облегченного типа. Над каждым кругом на дощечках изображены числа очков; на большом круге — 10 очков, на среднем — 15 очков и малом 25 очков. Все круги подвешиваются на раздвижную рейку (свободно качающуюся трапецию), которая может быть установлена на любой высоте и на любом гимнастическом приборе; на турнике, на стойках для прыжков, между дверьми и т. п., а летом на футбольных или гимнастических воротах.

### *Описание игры*

Играющие делятся на две партии и становятся друг против друга с продольных сторон игровой площадки. Против цели с поперечной стороны отмечаются несколько линий метания на различные расстояния, начиная с 5, 10, 15 шагов, куда и становятся очередные метальщики. Если метание ядра производится с разбега, то должны быть отмечены границы разбега.

Каждая партия стремится выбить большее число очков в условленный промежуток времени.

Разместившись указанным выше порядком и определив продолжительность игры, играющие от сигнала до сигнала в порядке очереди выходят на линию метания и поочередно,



сначала правой рукой, по одному разу метают ядро в большой круг. Судья ведет запись числа очков каждого участника, либо всей партии.

Один из игроков должен стоять за линией метания и отбрасывать мячи (или ядра) обратно. Таким образом, в порядке очереди, каждый игрок той и другой партии бросает по одному разу в большой круг, после чего в таком же порядке производится метание ядра и левой рукой.

По окончании кона судья подсчитывает числа очков той и другой партии и объявляет результат.

По возобновлении игры партии меняются местами.

### *Правила*

1. Бросать ядро следует лишь указанными правильными приемами. При несоблюдении правил метания игрок штрафуетя пятью очками (даже и в случае попадания в цель очки ему не засчитываются).

2. Во время игры следует соблюдать очередь и не стеснять свободу движений метальщика. Нарушение этого правила штрафуется пятью очками.

3. Попадание ядра не в очередную сетку, например, вместо большого круга в средний, засчитывается как  $+5$  очков.

Пример.— Играющий делится в большой круг, а если попал в самый малый, то ему засчитывается как бы попадание в большой круг, с припиской  $+5$  очков, всего 15 очков.

4. По окончании каждого кона необходимо менять руки; несоблюдение этого правила штрафуется 10 очками.

5. Игра ведется примерно в таком порядке: первая половина в течение 10, 15 минут с перерывом в 5 минут и вторая половина — в 10, 15 минут. Игра до первого перерыва считается коном, после второй половины — партией.

Если продолжительность кона определяется в 20 и больше минут, то промежуток перерыва должен быть увеличен до 10 минут.

6. Игра заканчивается в моменты: а) когда одна из партий раньше выбьет заранее условленное число очков; б) по

истечения условленного времени; в) можно внести еще следующий вариант игры: каждый игрок, выбивший 100 очков по 50 очков правой и левой рукой (обязательно попадая по очереди во все круги), автоматически раньше других выбывает из игры.

### *Технические указания*

В закрытых помещениях следует подвешивать круги с таким расчетом, чтобы позади площади метания не было окон, мебели со стеклянными дверцами и вообще хрупких предметов, которые могли бы пострадать от ядер и мячей. Было бы хорошо позади кругов установить предохранительный щит или натянутую сетку, что технически легко выполнимо. Непринятие указанных мер предосторожности может послужить поводом к запрету столь в высшей степени полезной игры.

Для игры в помещении употребляется мяч диаметром в 10 см, обтянутый парусиной или тонкой кожей и набитый песком или опилками, что гарантирует целостность окружающих предметов. Вес мяча для игры в помещении не должен превышать 1 кг.

Правильные приемы метания и толкания ядра:

1) Толкание ядра от плеча, без разбега. Взять ядро правой рукой, левая рука свободна или на бедре; ядро держать у ключицы, локоть отвести от тела (рис. 40<sup>1</sup>). Наклониться назад, отставив правую ногу позади левой и передавая все тело на правую согнутую ногу; отвести правую руку назад (рис. 40<sup>2</sup>) и, не делая остановки, быстро переместить тело вперед, передавая вес тела на левую ногу; одновременно быстро выбросить правую руку вперед, выпрямляя ее и толкнуть ядро (рис. 40<sup>3</sup>). Обратить внимание на то, чтобы в метании ядра принимало участие все тело, а не только рука.

2) Метание ядра от плеча с разбегом. Ядро взять в правую руку, на высоте плеча у ключицы; наклониться назад, перенося вес тела на сильно согнутую правую ногу



как для метания без разбега; подпрыгнуть вперед, поочередно перемещая ноги, вес тела оставляя на правой ноге; толкнуть затем ядро вышеописанным способом.

Левой рукой применяется тот же прием. При метании левой рукой соответственно меняется и положение ног.

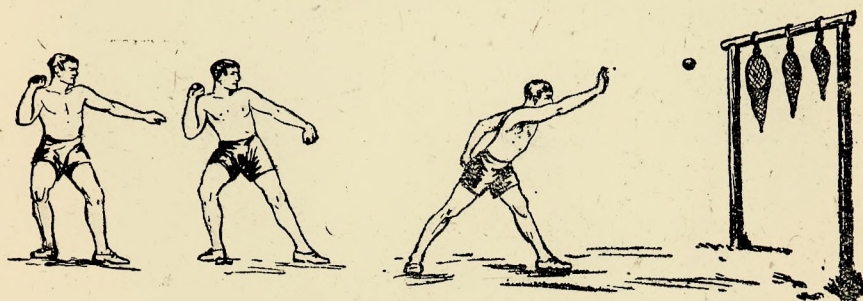


Рис. 40.

### 30. ЩИТ УДАРНИКА

Число играющих—две группы по 5—10 человек в каждой; на площадке—до 30 человек.

Место для игры:—площадка на воздухе или стол в клубе.

Пособия для игры: щит и несколько деревянных шариков или резиновых мячей.

Устройство щита.

Берут пол-листа фанеры размером  $80 \times 60$  см, проводят на нем большой круг диаметром в 56 см, на котором вычерчивают пятиконечную звезду. На внутренних и наружных углах пятиконечной звезды вырезают насквозь форточки размером  $10 \times 10$  см (рис. 41). Вырезанные квадратики фанеры прикрепляют колечками из проволоки с левых сторон выреза, с таким расчетом, чтобы при ударе мячом в оконце оно открылось наподобие форточки—влево. Необходимо заготовить еще десять дощечек из фанеры точно такого же размера, как и первые; их прикрепляют также проволочными колечками



Рис. 41.

одним ребром к верхней стороне вырезанного отверстия так, чтобы их можно было откидывать назад вверх.

Ко всем боковым форточкам с задних сторон прикрепляют по кусочку проволоки или деревянной палочки, которые должны иметь уклон вверх, как показано на рисунке 41-в и 43-е.



Таким образом, когда боковая форточка будет закрыта, косая палочка с задней стороны будет поддерживать откинутую форточку вверх. При ударе мячом в боковую форточку она откинется влево, а верхняя форточка «Б» рис. 41, лишившись подпорки (с косой палочкой), автоматически упадет вниз и закроет отверстие вместо боковой дощечки.

Если мы на боковых форточках сделаем изображения куращего пионера, кулака, вредителя и т. п., а на верхних изобразим пионера, занимающегося физкультурой, ударника, колхоз и т. п., — то мы можем все отрицательные изображения выбить мячами, на место которых появятся положительные изображения.

Для прочности с задней стороны щита набивают рейки в виде рамы. С боковых ребер щита набивают подставки в виде угольников, чтобы щит можно было установить на столе (рис. 42).

В верхней части щита набивают кольца для подвешивания на перекладину, если игра проводится на площадке.

### *Описание игры*

Если игра проводится в помещении на столе, то щит устанавливается с одного поперечного края стола, с противоположного края вокруг стола перекидывают веревку и туго ее натягивают; к этой веревке привязывают несколько веревок, на концах которых закреплены деревянные шарики (диаметром в 4—5 см). Чтобы установить длину веревки, нужно ее натянуть от точки прикрепления до щита и пропустить в отверстие форточки, затем прибавить еще 15—20 см; таким

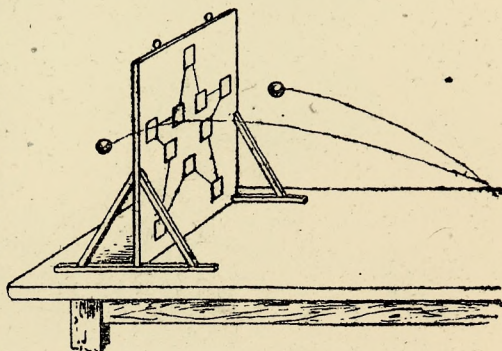


Рис. 42.

образом, попадая в цель, играющие, потянув за веревку, быстро вернут шарик обратно.

Если игра производится на площадке, то щит подвешивается на перекладине, на различной высоте, соответственно возрасту играющих.

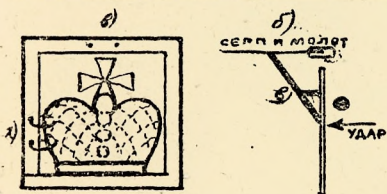


Рис. 43.

На площадке метают арабскими мячами, свободно, без привязи; можно также стрелять в цель из лука с мягким наконечником на стреле.

Играющие располагаются с продольных сторон стола. С поперечной стороны становятся один или два метальщика одной группы.

### Правила

1. Перед игрой на щите устанавливают боковые форточки с отрицательными изображениями, верхние форточки должны быть откиннуты назад вверх. Форточки не должны слишком туго закрываться и при ударе мячом должны легко открываться.

2. Две группы поочередно метают шарики (или мячи) в цель (форточки) с отрицательными изображениями. Судья отмечает время начала игры и подсчитывает число бросков. Когда все отрицательные изображения будут выбиты и на место их появятся положительные изображения, судья объявляет затраченное время и число бросков. Затем вторая группа приступает к метанию, предварительно устанавливая на щите отрицательные изображения, которые также поочередно выбивают мячами. Судья отмечает время.



3. Когда вторая группа выбьет все отрицательные изображения, судья сравнивает число бросков той и другой группы, а также затраченное время, после чего объявляет результат игры.

4. Выигрывает та группа, которая в более короткий промежуток времени выбила отрицательные изображения меньшим числом бросков.

### *Вариант игры*

При желании усложнить игру, двое из противной группы могут стать по краям щита и отбивать ракетками летящие шарики; при этом необходимо соблюдать добавочные правила.

а) Отбивающим мяч запрещается загонять ракетками форточки.

б) Ракетку нужно держать в руке вне поля щита.

в) Отбивать разрешается лишь в момент лета шариков и тотчас же руки убирать с поля щита.

г) Нарушение указанных правил штрафуются десятью очками, которые данной группе приписываются к числу бросков.

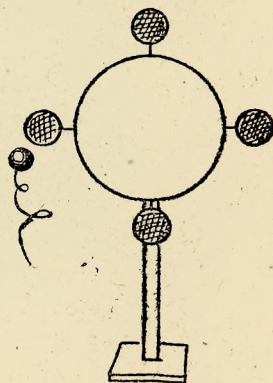


Рис. 44.

### 31. ВРАЩАЮЩАЯСЯ ЦЕЛЬ

Число играющих — от 2 до 20 человек.

Место для игры — стол.

Пособия для игры: 1) вращающийся диск с четырьмя лузами (кольца с сетками) на деревянной подставке; 2) деревянный шарик, прикрепленный на тонком шнуре. (рис. 44).

### *Описание игры*

Подставку с диском закрепляют с одного (поперечного) конца стола, а шнур с деревянным шариком привязывают к другой веревке, перекинутой с противоположного конца стола.

Около мельницы должен стоять один из играющих для приведения во вращательное движение диска с лузами. Придав диску вращательное движение, игрок отходит в сторону на шаг. С продольных сторон стола стоят две группы играющих. Игроки каждой группы выходят в порядке очереди по одному на линию метания и метают привязанным шариком в цель, стремясь попасть в одну из луз.

Попадание шарика в лузу в момент вращения диска дает определенное число очков. Партии стремятся выбить условленное число очков в определенное время.

### *Правила*

1. Метать шарик каждому игроку разрешается с момента пуска до момента полной остановки столько раз, сколько он успеет.

2. С момента остановки диска шарик передается игроку другой партии.

3. Пущенный шарик в момент остановки диска, хотя бы метальщик попал шариком в лузу, не засчитывается.

4. Всякое попадание в лузу во время вращения диска засчитывается 10-ю очками.

5. Попавший в лузу получает право повторного броска до остановки диска.

6. Игра продолжается до тех пор, пока одна из партий не выбьет заранее условленное число очков в определенное время.

7. Если установленное время истекло, а ни одна из партий не выбила условленное число очков, игра определяется в ничью. При возобновлении кона начинает игру партия, выбившая большее число очков; кроме того, за каждые лишние 25 очков, оставшихся с первого кона, полагается по разу метать в диск вне очереди.

8. Со стороны линии метания должен находиться только метальщик.

9. Игрок, вращающий диск, по окончании кона, должен быть заменен игроком другой партии.



## 32. ЮНЫЕ НАБОРЩИКИ

Число играющих — 2, 4, 6 и т. д.

Место для игры — стол.

Пособия для игры: 1) коробка, разделенная на клетки (касса) — 2) картонные карточки — буквы алфавита. В каждой коробке имеются добавочные картонные полоски для образования второй кассы, которые устанавливаются в крышке коробки; таким образом при наличии одной коробки играющих может быть двое, при двух коробках — четверо и т. д.

### *Описание игры*

Наборщиком в типографии называется квалифицированный рабочий, набирающий по рукописям текст для книг и прочих печатных произведений.

Около наборщика стоит на высокой подставке ящик с низким бортиком (касса), разделенный на множество гнезд. В каждом гнезде лежат определенные типографские знаки, т. е. буквы алфавита, знаки препинания и т. п.

Казалось бы, что в таком множестве типографских знаков трудно разобраться, а между тем, если касса в порядке, т. е. если типографские знаки лежат правильно в своих гнездах, то наборщик свободно может набрать в течение 8-часового рабочего дня 12 000 типографских знаков, что составит 1 500 знаков в час, или 25 типографских знаков в минуту.

Двое играющих, предварительно собрав две кассы и распределив по гнездам по равному количеству и в алфавитном порядке следования «типографские знаки» (карточки с буквами,) условливаются, какие лозунги или законы пионеров будут «набирать», т. е. составлять на скорость.

Набирающий (судья) отмечает время начала игры и момент окончания составления лозунгов.

Выигравшему, т. е. составившему раньше всех лозунг, приписывается одно очко, и игра возобновляется до условного числа составленных лозунгов или очков.

## *Правила*

1. Кассы должны устанавливаться в наклонном положении и находиться по левую руку игроков.
2. Лозунги или какой-либо текст набора должны быть установлены так, чтобы обоим игрокам были хорошо видны.
3. Число букв в кассе у состязующихся игроков должно быть равное, а расположение знаков — одинаковое.
4. Каждый выигрыш засчитывается в одно очко.
5. Выигрывает игрок, раньше составивший лозунг и набравший обусловленное число очков или (по второму варианту), кто раньше из общей массы распределит карточки с буквами по своим гнездам, с меньшим числом ошибок.

## *Варианты игры*

Игру усложняют тем, что «наборщикам» завязывают глаза, и тогда им приходится полагаться на мышечное чувство и осязание пальцев (следует обратить внимание на то, чтобы «типографские знаки» (карточки) в кассах были одинаково расположены.

Выше было сказано об искусстве наборщиков набирать быстро и безошибочно типографские знаки. Не меньшим искусством является — разложить по гнездам грудку типографских знаков.

Рекомендуется после составления лозунгов устраивать состязание на скорость распределения букв по своим гнездам. Для этого игроки высыпают из кассы все карточки в одну кучу и по сигналу наблюдающего каждый из них берет в левую руку горсть знаков, а правой быстро распределяет их по соответствующим гнездам.

Наблюдающий отмечает время, потраченное каждым игроком, затем подсчитывает ошибки. У кого из играющих окажется меньше ошибок и кто проявит наибольшую скорость — тот выигрывает.



Игру «юные наборщики» можно проводить с детьми младшего возраста, которые еще не овладели слогами; таким образом, игра будет заключаться в соревновании на составление слогов, слов и, наконец, целых фраз.

### 33 СОЦСОРЕВНОВАНИЕ

(Игра в 15)

#### *Описание игры*

Два юных наборщика устраивают между собой соцсоревнование на скорость составления нижеследующих лозунгов:

- а) Пионер, будь готов.
- б) По заветам Ленина.
- в) Соцсоревнование.
- г) Пятилетка в 4 года.

Указанные лозунги состоят из 15 букв, которые первоначально располагают на 15 клетках в произвольном порядке, слева направо, оставляя 16-ю правую нижнюю клетку свободной.

Соцсоревнование заключается в том, чтобы посредством передвижки квадратов (букв) на свободную смежную клетку, расположить буквы в таком порядке, чтобы составить вышеуказанные лозунги.

#### *Правила*

1. Игроки, отобрав по номеркам буквы того или иного лозунга, перетасовывают карточки и раскладывают их по клеткам на поле игры в указанном выше порядке.

2. Игра должна вестись посредством передвижки карточек, отрывать карточки с поля игры не разрешается.

3. Выигрывает тот игрок, которому удастся посредством передвижек расположить карточки в таком порядке, чтобы составить лозунг.

## 35. СТО НА ПАЛОЧКАХ

### *Правила*

Число играющих не ограничено. Начинаящий игру смешивает палочки, берет их в одну руку, ставит вертикально на стол и сразу разжимает руку, стараясь не помешать палочкам свободно рассыпаться. После этого начинающий берет осторожно по одной палочке из кучки с тем расчетом, чтобы набрать большую сумму очков, не пошевелив остальных палочек в кучке. При малейшем движении какой-либо палочки игра переходит к следующему игроку, который вновь мешает все палочки и точно так же продолжает игру.

Выигрывает игру тот, кто первый наберет сто очков. Взявший более 100 очков выбывает из игры как проигравший (по желанию число очков игры может быть изменено).

В игре всего 24 палочки: четыре по 1 очку, указанному полоской на палочках, четыре—по 2 очка, четыре—по 3 очка, четыре—по 4 очка, четыре без полосок считаются по 10 очков и четыре с заостренными лопаточками считаются по 5 очков (взявший такую палочку может ею пользоваться при игре — откидывать ею из кучи палочки).



## ОГЛАВЛЕНИЕ

Стран.

Введение . . . . .	3
Памятка игроводам . . . . .	7
1. Пинг-понг . . . . .	9
2. Хоккей . . . . .	12
3. Баскетбол . . . . .	14
4. Футбол . . . . .	16
5. Волейбол . . . . .	17
6. Кегель-бан . . . . .	20
7. Настольный крокет . . . . .	22
8. Настольные городки . . . . .	25
9. Дискогон . . . . .	28
10. Пять ворот . . . . .	31
11. Метание дисков . . . . .	32
12. Три кольца . . . . .	35
13. Три мяча . . . . .	36
14. Русское бильбоке . . . . .	37
15. Полет парашюта . . . . .	39
16. Тик-так . . . . .	40
17. Башня успеха . . . . .	41
18. Лестница успеха . . . . .	43
19. Шарик в лузу . . . . .	43
20. Спираль . . . . .	44
21. Стрелковая эстафета . . . . .	45
22. Ковбой . . . . .	47
23. Меткий стрелок . . . . .	47
24. Разведчик . . . . .	51
25. Восемь кубиков . . . . .	52
26. Сигнализация посредством азбуки Морзе . . . . .	54
27. Метание колец в цель . . . . .	61
28. Красный на синий . . . . .	63
29. Метание ядра в цель . . . . .	64
30. Щит ударника . . . . .	67
31. Вращающаяся цель . . . . .	71
32. Юные наборщики . . . . .	73
33. Соревнование . . . . .	75
34. Сто на палочках . . . . .	76

**Н. Ю. ЛЮДЕВИГ**

**ПАРУСНЫЙ СПОРТ**

Третье издание

Стр. 238. С 120 рис. Ц. 1 р. 80 к.

**Г. Л. ФРЕНКЕЛЬ**

**РУКОВОДСТВО К ПЛАВАНИЮ В НЕВСКОЙ ГУБЕ**

**ДЛЯ ЯХТЕННЫХ КАПИТАНОВ И ТУРИСТОВ-ВОДНИКОВ**

Второе издание, исправленное и дополненное

Стр. 114.

Ц. 75 к.

**Г. Л. ФРЕНКЕЛЬ и Л. М. ЛЕВИТ**

**ТЕХНИКА ВОДНОГО ТУРИЗМА**

Стр. 128. С 30 рисунками. Ц. 85 к.



**Д. ОСТЕРТУН и М. МОМЗЕН**

**СТРАХОВКА ПРИ ЗАНЯТИЯХ  
ФИЗИЧЕСКИМИ УПРАЖНЕНИЯМИ**

Перевод с немецкого Е. Г. Короновской  
под ред. и с пред. д-ра П. И. Духавина  
Стр. 100.      С 13 рис.      Ц. 85 к.

**И. Г. ТУЛИН**

**ГИМНАСТИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**ОТ 6 ДО 8 ЛЕТ**

Перевод Г. А. Дюперрона

Стр. 104.      С 298 рис.      Ц. 75 к.

**А. А. ТИВАНОВ**

**350 УПРАЖНЕНИИ НА АППАРАТАХ  
ШВЕДСКОГО ТИПА**

Второе издание, исправленное

Стр. 128.      С 51 рис.      Ц. 90 к.

**В. В. БЕСПАМЯТНОВ и Г. И. ЗАБЕЛИН**  
**ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНАЯ РАБОТА**  
**ФИЗКУЛЬТКОЛЛЕКТИВА**  
 Стр. 100.      С 15 рис.      Ц. 60 к.

**АЛЕКСАНДР АНДРЕЕВ**  
**ОЧЕРКИ БУРЖУАЗНОГО СПОРТА**  
 Стр. 78.      С 12 рис.      Ц. 50 к.

**А. В. АНДРЕЕВ**  
**ФИЗИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ В СО-**  
**ВРЕМЕННЫХ БУРЖУАЗНЫХ ШКОЛАХ**  
 Стр. 48.      Ц. 35 к.

---

**ПРОДАЖА ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ КНИГОЦЕНТРА**

---

ОГИЗ-Фит № 475.

Редактор *Ф. Б. Риммер*

Сдано в набор 23/X 1931 г.

Формат бумаги 72×100. Печатн. лист. 2<sup>1/2</sup>.

Заказ № 8159.

Тираж 5 100 экз.

Технический редактор *М. С. Котан*

Подписано к печати 7/XII 1931 г.

Количество печатных знаков в листе 62 000.

Ленинградский Горлит № 25738.





Цена 85 к.

— 599 —



ЗАКАЗЫ АДРЕСОВАТЬ: МОСКВА. КУЗНЕЦКИЙ МОСТ, 16. КНИГОЦЕНТР И ВО ВСЕ ЕГО ОТДЕЛЕНИЯ

