

С. К. ЯКУБ

ВСПОМНИМ  
ЗАБЫТЫЕ  
ИГРЫ





С.К. ЯКУБ

# ВСПОМНИМ ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ

*(Старинные русские игры,  
или  
Достоверный рассказ о том,  
как и во что играли  
наши прабабушки и прадедушки  
и во что будет интересно играть  
всем нынешним ребятам)*

МОСКВА «ДЕТСКАЯ ЛИТЕРАТУРА» 1990



ББК 75.5  
Я 49

Я  $\frac{4802010000-601}{M101(03)-90}$  Без объявл.

ISBN 5—08—002750—9

© ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСКАЯ ЛИТЕРАТУРА», 1988



## **О Г Л А В Л Е Н И Е**

<b>К ЧИТАТЕЛЮ</b>	<b>5</b>
<b>СЧИТАЛКИ</b>	<b>10</b>
<b>ГОРЕЛКИ</b>	<b>17</b>
<b>ЖМУРКИ</b>	<b>24</b>
<b>ПЯТНАШКИ</b>	<b>29</b>
<b>ХРОМАЯ ЛИСА</b>	<b>33</b>
<b>ПРЯТКИ</b>	<b>37</b>
<b>ПУСТОЕ МЕСТО</b>	<b>41</b>
<b>ВОРОТА</b>	<b>43</b>
<b>ВОЛКИ И ОВЦЫ</b>	<b>47</b>
<b>КОШКИ-МЫШКИ</b>	<b>49</b>
<b>КАРАВАЙ</b>	<b>53</b>
<b>ШТАНДЕР</b>	<b>55</b>
<b>УДОЧКА</b>	<b>61</b>
<b>КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ</b>	<b>66</b>
<b>ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ</b>	<b>77</b>
<b>ЧИЖИК</b>	<b>82</b>
<b>ГУСИ-ЛЕБЕДИ</b>	<b>94</b>
<b>ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА</b>	<b>100</b>
<b>ЧЕХАРДА</b>	<b>108</b>
<b>ЗМЕЙКА</b>	<b>116</b>
<b>ЛАПТА</b>	<b>121</b>
<b>ЗАКОНЫ ЧЕСТИ</b>	<b>155</b>









## К ЧИТАТЕЛЮ

А игры не будет, что ж тогда остается?

*Л. Н. Толстой «Детство»*

...через детей последующих поколений  
детские игры снова повторяются, снова  
оживляются в памяти живущих поколений  
и снова молодеют...

*Е. А. Покровский*

Дорогие ребята и все читатели, которые открыли сейчас эту страницу!

Самое мое заветное желание, чтобы эта небольшая книжка, над которой я так долго и с таким увлечением работал, не затерялась в вашей памяти, а оказалась вам нужной и полезной.

Ведь я задумал создать не просто книжку для чтения, которых множество — интересных и талантливых — уже написано, но такую, по которой можно научиться самому веселому и радостному занятию — играм!

Сразу хочу объяснить, почему пишу о старинных русских играх, если родился не в старину, а спустя несколько лет после революции. Все очень просто. Я пишу только о тех играх, в которые сам играл в детстве и которые к тому же упоминались бы в старинных книгах.

Недавно я узнал, что в старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Даже представить себе это трудно!

Но мы, конечно, играли только в те игры, которые сохранились в народе до времен моего детства. Сохранились, наверное, потому, что были самыми интересными, самыми увлекательными. О некоторых из них я и рассказываю в этой книжке.

Почему не о всех? Да просто потому, что было у нас несколько таких, о которых и вспоминать не хочется. Ну, например, «пристенок» или «орлянка» — на деньги. Сколько забот и неприятностей возникало, когда проигрывал!.. Так что, сами понимаете, нет никакого резона описывать подобные игры.

Мое довоенное детство прошло в Ленинграде, где я окончил семь классов, а уже перед самой войной — школу ФЗУ при заводе «Электросила». О том времени можно было бы рассказывать очень много, но я ограничусь только тем, что так или иначе относится к делу.

Не припомню в детстве такой поры, ни зимой, ни летом, когда бы я скучал или не знал, чем заняться. И даже затрудняюсь сейчас сказать, что я любил больше — читать книжки, что-нибудь мастерить или наши летние игры? Но что могу сказать точно — игры нам никогда не надоедали. Для ребят моего поколения жизнь была невысказана без этих вольных и увлекательных игр. Играли на переменах и после школы, в выходные дни и на каникулах.

Сколько было веселья и азарта! Сколько радости от побед и сколько огорчения при неудачах, когда чуть не со слезами говоришь себе: в следующий раз уж обязательно не проиграю!.. А сколько ловкости и умения надо было проявить, чтобы хоть иногда побеждать в таких играх, как чижик или лапта! Поэтому, когда я вспоминаю свое детство, то одно из самых прекрасных и живых впечатлений тех лет — это наши игры.

Большинство из этих игр сейчас позабыты, и вы в них уже не играете. Правда, как и сто лет назад, девочки все еще скачут через скакалку или играют в классики, прыгая на одной ножке. Но мальчики сегодня играют уже в новые игры — летом в футбол, а зимой — в хоккей.

Вам сейчас это трудно представить, но в мое время хоккея вообще не было, а в футбол мы играли редко, потому что не в каждом дворе у кого-то был футбольный мяч да и играть особенно было негде — на улице нельзя, а во дворах — кругом окна.

Но зато других игр у нас был такой выбор, что вам и не придется!

Сейчас почему-то мальчики и девочки обычно играют в разные игры, а в наше время, за исключением, пожалуй, только лапты да чехарды, все игры были общими, и мы с удовольствием принимали в игру девочек — с ними было больше шума, визга и суматохи и вообще веселее.

На летние каникулы, как и большинство ребят, я уезжал в пионерлагерь или в деревню, к бабушке и дедушке.

В деревне играть было даже лучше, чем во дворе нашего дома. Больше простора, а под ногами теплая земля или трава, где так здорово бегать босиком! Все лето босиком: и по лужам в дождь, и в лес за малиной, и на рыбалку. Правда, мне, городскому, ходить босиком по свеже-скошенному лугу сначала было неловко — толстые травяные пеньки больно кололись. Поэтому, на смех деревенским ребятам, приходилось идти этаким скольльзящим, «индейским» шагом, пригибая траву подошвой. Но это неудобство вскоре проходило, трава подрастала, и я уже не отставал от ребят. Ну а к середине лета подошвы и пятки так загрубевали, что никакая стерня была нипочем.

Может быть, поэтому и я, и мои товарищи в детстве очень редко болели.

Но это еще что! Вот свидетельство одного иностранца, который жил

в Москве в 1670—1672 годах: «Дети трех-четырёх лет от роду, зачастую, в жесточайшие даже морозы, ходят босые, еле прикрытые полотняною одеждою и играют во дворе, бегая взапуски». А другой иностранец, Олеарий, путешествовавший по Московии в 1634 году, пишет: «В Нарве я с удивлением видел, как русские и финские мальчишки лет 8-ми, 9-ти или 10-ти, в тонких простых холщевых кафтанах, босоногие, точно гуси, с полчаса ходили и стояли на снегу, как будто не замечая нестерпимаго мороза». Между прочим, некоторые врачи и сейчас советуют здоровым детям бегать босиком по снегу. Как в старину... Но уж, во всяком случае, побегать босиком летом (и даже пошлепать по лужам, чтобы брызги летели!) не только полезно, но и очень приятно — по себе знаю.

В большинство русских народных игр играют на свежем воздухе. Игры эти очень разнообразны, требуют много движения, находчивости, смекалки, дают массу всяких физических навыков и умений! Поэтому они отлично закаляют тело и душу. Приучают гордо и незаметно для чужих глаз переносить боль не только от рискованных падений и ушибов, но даже от воткнувшихся в босую пятку стекол или гвоздей. На нас все заживало быстро, как на дворняжках. Послунявишь обтертый о штаны листок подорожника, прилепишь на царапину — кровь перестает течь; похромаешь день-два — и снова можно бегать. А на синяки вообще никто не обращал внимания.

Такие игры не только полезны для здоровья, но и необходимы для воспитания смелости, ловкости, упорства в достижении цели, то есть для становления характера человека. И я уверен, что та беззаветная отвага и способность преодолевать огромные трудности и опасности, которые проявили бывшие мальчишки в боях Великой Отечественной войны, во многом от крепкой физической и душевной закалки, полученной в детстве.

Я тоже, как и все мои сверстники, был на фронте. Воевал в пехоте простым солдатом. Война мне тогда казалась бесконечной, а мирная довоенная жизнь — дом, школа, друзья с нашего двора — каким-то чудесным далеким сном!

А вот сейчас, спустя почти полвека, они для меня как-то сблизилась — детство и война. И не только по времени, но и по ощущению напряженности жизни, чистоте и ясности цели.

На Первое мая до войны мы тоже шагали вместе с веселыми колоннами демонстрантов и пели: «Широка страна моя родная...», «Тачанку», «Утро красит нежным светом стены древнего Кремля...».

Мы знали слова от начала до конца.

А когда после всех радостей жизни вдруг грянула война, у всех было одно стремление — на фронт!

Но только на фронте я понял, что такое настоящая война. Это ведь не только бои и атаки, которые показывают в кино. Гораздо больше времени у солдата занимал тяжелейший, повседневный труд. Это бесконечное рытье окопов, долгие, изматывающие пешие переходы, вечное желание спать или утолить зверский аппетит. Неудивительно, что мы с нетерпением ждали боев. И того главного, ради чего мы на фронте, — самим уничтожить захватчиков!

Я, как и все, знал, что в бою могут и ранить, и совсем убить. Но все равно бой — это азарт, это опасность, это жажда победы над врагом. Сколько нужно душевных сил, опыта и умения, чтобы под вражеским огнем достигнуть невредимым указанного рубежа! И я считаю, что нам



тогда очень пригодились и прятки, и казаки-разбойники, и лапта, и палочка-выручалочка.

Но война была долгая, и не всегда все получалось удачно...

По своей фронтовой специальности я был минометчиком, поэтому, кроме винтовки и другого солдатского снаряжения, мне приходилось таскать еще и пудовый ствол миномета. Сколько я отшагал с ним и в жару, и в холод, по летним тропинкам и по непролазной грязи!

Сейчас вот вспоминаю, и самому трудно уже представить, что даже спать нам приходилось всегда одетыми, потому что жили мы чаще всего посреди поля, в окопах. А во время переходов, когда останавливались на пятнадцатиминутный привал, мгновенно засыпали, сдвинув «сидор» (солдатский вещмешок) со спины под голову. Спали под дождем и даже на снегу. И ничего, не болели. Только после ранения солдат мог поспать раздетым и на чистой постели. А мы от этого так уже отвыкали, что поначалу казался неудобным. В одном из боев я был тяжело ранен, почти убит, как потом говорили мне врачи. Но тогда я не знал этого. Командир расчета меня наскоро перевязал, и я, собравшись с силами, пополз назад, к своим, за помощью... А когда решил немного переждать в глубокой воронке от снаряда, туда скатился и раненный в плечо мой командир, который меня перевязывал. Если он жив, наверное, помнит 26 августа 1943 года...

А в окопах, из которых мы совсем недавно выскочили и потащили вперед свои минометы, все было уже по-другому. Среди накиданных окровавленных бинтов в поте лица работали санитары, спасая наши молодые жизни. Кого приносили, кто мог, приходил сам, а кто уже сидел на земле, ожидая помощи. И больно было, и вдруг стало страшно от того, что ранен, но мало кто стонал — крепились ребята!.. Наконец дошла очередь до меня. Сделали настоящую перевязку, положили на повозку рядом с незнакомым бойцом, раненным в живот, и повезли. Тут я впервые увидел, как слева, около леска, заиграли «катюши», и черные палочки полетели в сторону немцев. И там поднялась сплошная черно-серая стена.

Потом несколько госпиталей; и последний в моей фронтовой жизни — в Курске, где я был признан негодным к воинской службе и демобилизован.

А было мне тогда всего девятнадцать лет.

Но многие, очень многие мальчишки не вернулись с войны. Я где-то читал, что всего трое из ста ребят моего возраста остались в живых. Кто знает, может быть, это тоже одна из причин того, что после войны стали забываться старые русские игры. А может, и потому, что жизнь в тылу в годы войны, да и в первые послевоенные годы, была трудна, наполнена недетскими заботами. «Все для фронта, все для победы!», скудные нормы продуктовых карточек, постоянное чувство голода, а порой и уроки на пустой желудок, тревога за отцов и братьев, похоронок... В общем, было не до игр. Только малыши-несмышлениши во что-то простенькое играли. А ребятам постарше было не до чижика и лапты. Вот и образовался промежуток лет в десять, выросло военное поколение ребят, почти не знавших, позабывших не по своей воле игры, и многовековая традиция разорвалась. Правда, и после войны кое-где еще помнили о старых играх, но потом и этот слабый фитилек угас...

Вот почему я хочу рассказать о некоторых играх довоенных ребят, сами они уже не расскажут. И вот почему считаю своим долгом написать эту книжку.

И что мне кажется самым главным в моей задаче — не только рассказать, но и объяснить как можно подробнее правила этих игр, описать всякие хитрости, приемы и уловки, чтобы вы смогли хорошо научиться играть в них. Кроме того, я расскажу, как самим сделать нужные для некоторых из этих игр приспособления, которые нельзя купить в магазине.

Со времени моего детства прошло уже полвека, а за эти годы кое-какие подробности стерлись в памяти, поэтому мне приходилось иногда расспрашивать моих сверстников, а порой и заглядывать в старинные книжки, чтобы как можно лучше вспомнить наши игры и ни в чем не ошибиться.

Некоторые из описываемых игр вам будут знакомы, в таком случае вы сможете проверить, верно ли вы играете в них.

Правила этих игр складывались и проверялись многими десятилетиями, даже веками, в их создании принимали участие многие поколения ребят, жившие на нашей земле. И это очень мудрые правила. Поэтому изменять их, усложнять, а тем более облегчать, я думаю, не следует, чтобы не потерять какого-то секрета увлекательности этих игр.

Хорошие игры есть у многих народов, а некоторые вообще очень похожи, например жмурки. Я пишу о русских только потому, что знаю их, но, конечно, играть в эти игры могут ребята всех национальностей.

В книжке вы найдете игры самые разные. В одни можно играть даже в детском саду, а другие под силу только ребятам лет с двенадцати. Большинство игр — общие и для мальчиков, и для девочек, а некоторые годятся только для мальчишек. Так что для каждого из вас найдутся игры и по возрасту, и по «интересности».

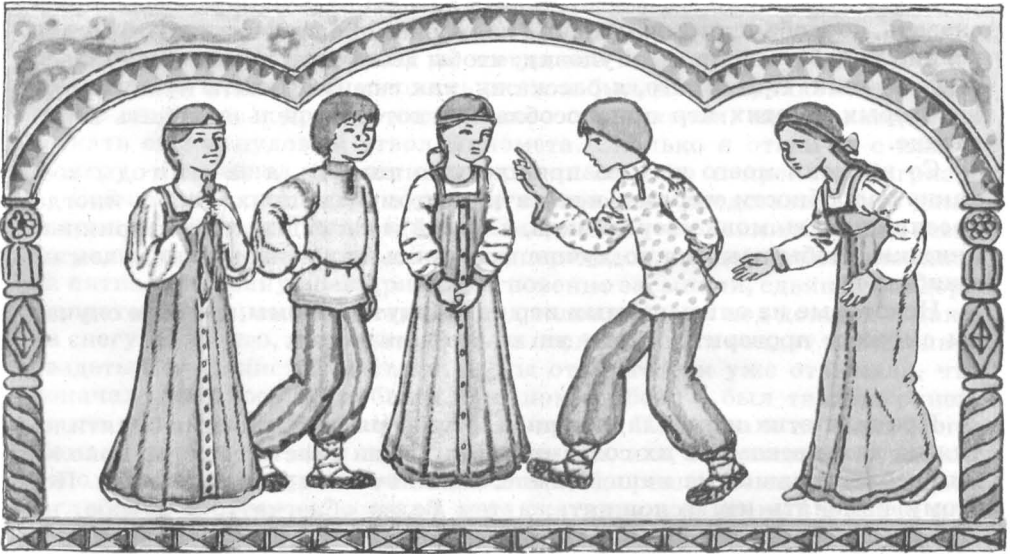
Позволю себе дать вам один совет. Прочитайте всю книжку до конца — она не так уж велика. Чтобы почувствовать тепло и радость этих игр, удивиться их разнообразию. А еще потому, что кое-что может быть непонятно, если вы не прочли предыдущих страниц.

Признаюсь вам, ребята, что книжек я раньше никогда не писал. И сомневался: не поздно ли начинать? Но очень уж мне хотелось рассказать о старых играх! Не то, пожалуй, они совсем позабудутся, а это было бы невосполнимой потерей для теперешней и будущей детворы.

Итак, в добрый путь через многие десятилетия, а может, и века — назад, в страну детства ваших прабабушек и прадедушек!..

Ну, а начать, я думаю, мне надо с того, с чего начинается почти каждая игра, — со считалок.





## СЧИТАЛКИ

Своеобразные... формулы речи, отсчитываемые под рифму, поговорки и песни, употребляемые до сих пор в наших детских играх, были, без сомнения, уже за несколько сот лет в употреблении...

*Е. А. Покровский*

Всяких считалок на Руси было великое множество. Я сам в детстве много слышал их, потому что в Ленинграде у нас были одни считалки, а у деревенских ребят — еще и другие. Вы тоже, наверное, знаете какие-нибудь считалки. Но игры забываются, а заодно с ними и считалки... Поэтому я постараюсь дать вам побольше считалок, чтобы было из чего выбирать. Конечно, не все, которые я знаю, а только самые интересные и складные. Кое-какие из них живут среди ребят до сих пор, но большинство наверняка уже забылись.

Всем известно, что считалки нужны для того, чтобы по справедливости и без споров выбрать того,

кто будет водить в игре. А в некоторых играх при помощи считалок можно определить порядок, в котором каждый должен вступать в игру.

Когда я записал считалки, которые знал, а потом вспомнил, как в них считаться, то обратил внимание на то, что считаются в них по-разному. Поэтому я и назвал их по-разному: одни считалки — простые, а другие — с выбором.

Сперва о простых считалках.

Вы, конечно, знаете, как считаться, — все становятся в тесный кружок, а кто-то один неторопливо говорит считалку, указывая пальцем по кругу на каждого и начиная считать с себя самого. Если ребят



в кругу много, то вначале считающему приходится обходить круг изнутри, считая по порядку и себя, вернее, то пустое место, где он раньше стоял. Те, на кого придется последнее слово считалки, один за другим выходят из круга и отходят в сторону. Оставшийся последним — водит.

Ну, а как быть, если вышел сам считавший? В таком случае он может либо продолжать считать, начиная уже с левого соседа и пропуская себя, или же уходит из круга, а считать начинает кто-либо из оставшихся.

Наверное, у вас может возникнуть и такой вопрос: в какую сторону считаться? Мы всегда считались «по солнцу». Что это значит? Себя вы считаете первым. А кто будет вторым — чтобы «по солнцу», — сейчас объясню. Солнышко восходит с восточной стороны, в полдень проходит через юг и заходит (западает) на западе. Так вот, если вы в любой час дня оборотитесь к солнцу, то начало его пути по небу будет у вас где-то слева, а конец — справа. Значит, вторым по счету должен быть ваш левый сосед, за ним следующий и так далее по кругу до конца считалки. Это и будет «по солнцу». То есть в направлении от вашей правой руки к левой. Это старинное правило всех русских игр, и вам следует его придерживаться.

В считалках иногда попадаются длинные слова, на которые приходится два и даже три счета, или на два слова приходится один счет. Поэтому, чтобы вам не сбиться, во всех считалках над каждым счетным слогом я поставлю ударения. Да вы и сами это почувствуете, произнося считалку так, чтобы было складно и ритмично. Только в немногих считалках, начинающихся со счета на пять или десять, приходится нарушать ритмичность, что-

бы на каждую цифру приходился один счет. Ударения я ставлю еще и потому, что иногда ребята ухитряются так невнятно бормотать считалку, что «глотают» некоторые слоги и, как бы нечаянно, «выходят» сами. Так что говорить считалку нужно всегда четко и не торопясь.

Вот несколько простых считалок.

Сначала одна из самых старинных, дошедших до моего детства еще с прошлых веков.

*Зáяц бéлый,  
Кúда бéгал?  
В лés дуббвый.  
Чтó там дéлал?  
Лыко дрáл.  
Кúда клáл?  
Пóд колбóду.  
Ктó укрáл?  
Рóдибн.  
Выйди вóн!*

Следующая считалка, пожалуй, самая известная из всех. Наверное, и сейчас вы в нее считаетесь.

*Рáз, двá, трé, четýре, пýть,  
Вышел зáйчик пóгулýть.  
Вдрúг охóтник выбегáет,  
Прямо в зáйчикá стрелýет.  
Пиф-пáф! óй, óй, óй!  
Умирáет зáйчик мóй.  
Принесли егó домóй,  
Оказáлся он живóй!*

И еще про зайца, только не такого сообразительного, как тот, что «лыко драл» себе на лапоточки.

*Бéгал зáяц  
Пó болбóту,  
Он искáл  
Себé рабóту.  
Дá рабóты  
Не нашёл,  
Сáм заплáкал  
И пошёл.*

А как вам вот такая понравится?

*Мальчик с пальчик  
Нашёл стаканчик.  
Стакан разбился,  
Лимон покатылся.  
Стакан, лимон —  
Выйди вон.*

Раньше я писал, что водит последний оставшийся. Но иногда для быстроты мы договаривались, что водить будет сразу тот, кто выйдет первым. Для этого годятся все считалки, однако есть пригодные только для таких случаев, так как последние слова в них прямо указывают, что водит именно тот, кто вышел.

Вот, например, такая считалка:

*Катилася гóрба  
С великого гóрба.  
Что в той гóрбе?  
Хлеб-поленица.  
Кому доведётся,  
Тому и водиться.*

И напоследок хочу привести еще одну простую считалку, которая

дожила до моих детских лет с очень давних времен — ей уже никак не меньше полутора веков, а может, и два, и три... Недавно я перечитывал «Очерки бурсы» Н. Г. Помяловского, так, оказывается, ею уже тогда считались. Вот она:

Раз, два —  
Гóлова,  
Три, четыре —  
Прицепили,  
Пять, шесть —  
В ряд снесть,  
Семь, восемь —  
Сено косим,  
Девять, десять —  
Сено весить,  
Одиннадцать, двенадцать —  
Нéкуда деваться.

Попробуйте себе представить, что, может, еще в петровские времена ваши малолетние прапрапрабабушки или дедушки говорили те же самые слова...

Теперь перейдем к считалкам





«с выбором» и посчитаемся, например, в такую:

*Добра, добра, помидобра,  
Мы в саду поймали вора.  
Стали думать и гадать,  
Как бы вора наказать?  
Мы связали руки, ноги  
И пустили по дороге.  
Вор шёл, шёл, шёл  
И корзиночку нашёл.  
В этой маленькой корзинке  
Есть помёда и духи,  
Ленты, кружева, ботинки,  
Что угодно для души.*

Тот, на кого пришлось последнее слово, не выходит сразу из круга, а должен выбрать что-нибудь из этой корзинки. Он выбрал, предположим, кружева. Тогда считалку начинают снова, но уже с того, кто выбирал. На кого придется конец слова «кружева» — выходит. Таким же образом считаются и дальше, пока не выйдут все, кроме оставшегося последнего, который и должен водить.

Как вы заметили, считалки «с выбором», для того чтобы вышел один игрок, приходится повторять два раза — первый раз полностью, а второй раз — до того слова, которое было выбрано. Но после того как очередной игрок вышел, начинать надо опять с себя. Вот еще две старинные считалки.

*На золотом  
Крыльце сидели  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник, портной.  
Кто ты  
Будешь такой?*

*Ехал мужик по дороге,  
Сломал колесо на порог.  
Сколько ему  
Надо гвоздей,  
Говори поскорей,  
Не задумывайся!*

В последней считалке надо называть какое-нибудь небольшое



число, например, от десяти до двадцати. Затем, начиная с того, кто называл число, надо считать, и последний по этому счету — выходит.

А эта очень известная считалка, хотя не такая старинная, как предыдущие, но мы в нее считались еще до войны.

*Раз, два, три, четыре, пять,  
Шесть, семь, восемь, девять,  
десять,  
Выплывает белый месяц,  
А за месяцем луна,  
Мальчик девочке слуга.  
Ты, слуга, подай карету,  
А я сяду и поеду.  
Я поеду в Ленинград  
Покупать себе наряд.  
Красный, синий, голубой,  
Выбирай себе любой.*

Здесь я написал только самые распространенные наши считалки. А новые вы и сами можете узнавать и запоминать.

Для примера приведу еще две

очень симпатичные считалки, о которых мне когда-то рассказывала моя маленькая дочка.

*Чёрной ночью чёрный кот  
Прыгнул в чёрный дымоход.  
В дымоходе чёрнота,  
Отыщи-ка там кота.*

*Шла кукушка мимо сёги,  
А за нею малы дети.  
Все кричали кукку — мак!  
Отжимай один кулак.*

Последняя считалка требует пояснений, так как она отличается от других.

Все выставляют вперед сжатые кулаки. Считающий тоже. На первый слог он ударяет сверху левым своим кулаком по правому; на второй — наоборот; на третье слово — «мимо» — своим правым по кулаку левого соседа, затем начинает по кругу легонько стучать по всем выставленным кулакам. На чьем кулаке считалка кончится, тот его разжимает и опускает руку.





Считалка говорится снова. Так постепенно кулаки опускаются, а кто опустит оба — выходит. Считающий таким же манером, как и начал, считает и свои кулаки, пока один из них тоже не выйдет. Причем выходит тот, который в конце считалки оказался внизу. Этим кулаком он и продолжает счет. Если выйдет и другой свой кулак, считаются только чужие. Чей один кулак остался — водит.

Считалка трудная, но зато очень интересная. И долгая, почти как игра получается. Например, если вас девять человек, значит, восемнадцать кулаков, и считалку надо говорить семнадцать раз. Поэтому считайтесь ею, когда вас не очень много.

Раскрою один секрет, которым пользоваться никому нельзя. Не считайтесь этой считалкой вчетвером или втроем, потому что здесь первым выходит сам считавший.

В мое время ребята знали невероятное количество всяких считалок, некоторые штук по тридцать,

если не больше. Поэтому не то что на дню, но, почитай, и за целую неделю считалки почти не повторялись. Бывало, такую смешную да заковыристую услышишь, что завидно становится.

Но не все умели хорошо считаться. Иные мало знали считалок, а не очень бойкие ребята, да еще в незнакомом обществе, просто стеснялись. А вот девочки почти все любили считать и считалок много помнили.

И еще замечание, последнее. Когда от многих считавшихся останется всего 3—4 человека, то продолжать считаться длинной считалкой будет слишком долго да и скучновато — ведь за одну считалку придется по нескольку раз указывать на каждого. Тут лучше всего сменить считалку на более короткую, да и считальщик может поменяться. Обычно у нас, как только тот, кто считал, сам выйдет, так сразу считать кто-нибудь другой начинает. Каждому ведь хочется сказать свою любимую считалку. А когда несколько желающих хотят считать, то, кто первый сказал об этом, тот и считает.

Ну вот и все о считалках; кажется, ничего не забыл.

Откуда взялись считалки? Очень хорошо это объяснил советский ученый В. Аникин: «Происхождение детских считалок, равно как и стговорок, восходит к глубокой старине и, несомненно, связано с древними формами гаданий, когда случайное выпадение жребия кому-либо считалось волей провидения, судьбы и не могло обижать или восприниматься как несправедливость». Потом этот обычай перешел и в игры. А сочиняли считалки сами же ребята в разные времена. Так они и передавались из поколения в поколение. Но, конечно, только самые удачные. Так что запомните считалки, ребята. Чем больше будете их знать, тем веселее станут ваши игры.

Ну, а сейчас я расскажу вам, как

можно совсем другим способом определить того, кто будет водить, — при помощи жребия.

Вот как это делается.

Берут столько одинаковых палочек, спичек или травинок, сколько собралось играющих. Потом одну обламывают, чтобы она стала короче других, и все их зажимают в кулак, выравнивая наружные концы. Затем по очереди тянут жребий. Кто вытянет единственную коротышку, тот и водит.

Можно и по-другому. Оторвите несколько бумажек и на одной поставьте крестик. Потом все их надо свернуть, положить в шапку или в карман и перемешать. Водит тот, кто вытянет отмеченную бумажку.

Часто для игры собирается пять человек, тогда можно применить самый простой и быстрый способ жеребьевки. Кто-нибудь незаметно от других намажет один палец мелом, карандашом или чернилами, подходит к остальным со сжатым кулаком и говорит: «Разогни палец». Каждый по очереди разгибает по одному какому-нибудь пальцу. Кто разогнет запачканный, тому и водить. А если отмеченный палец остался неразогнутым, то водит сам загадывавший.

В некоторые игры можно играть даже вдвоем. Тогда лучше простой считалкой не считаться, потому что считающему всегда придется водить. Не верите? Проверьте.

Поэтому тут лучше что-либо угадывать. Ну, например, применить способ, которым пользуются футбольные судьи в начале игры при розыгрыше ворот, — щелчком большого пальца подбросить монетку, а когда упадет, накрыть ее ладонью и спросить: «Орел или решка?» (Орел — это та сторона, где герб; в старину там изображался орел.) Другой игрок должен уга-

дать, какой стороной кверху упала денежка на землю.

Если монетки под рукой не окажется, найдите небольшой плоский камешек, или кусочек коры, или щепку, плюньте на одну сторону, подбросьте и спросите: «Дождя или ведра?» Ну, «дождя» — это понятно, значит, мокрой стороной кверху. А «ведра» — это сухой стороной, потому что «ведро» означает сухую, солнечную погоду.

Можно зажать какой-нибудь маленький предмет в кулак, вытянуть вперед обе руки и спросить: «В правой или в левой?» Если приятель не угадает — он водит, а угадает — водить надо тому, кто загадывал.

Еще несколько способов жеребьевки или угадывания я приведу при описании некоторых игр, там, где эти способы применяются чаще других.

Ну, а теперь я приступаю к главному — к рассказу о самих играх.

Какого-либо особого порядка я не придерживался, потому что все игры, о которых я пишу, для меня одинаково дороги. Ведь они сопровождали всё мое детство и всегда были мне верными и веселыми друзьями. Правда, с годами одни уходили, другие приходили им на смену, но сейчас я всем им благодарен за те радостные мгновения, что они мне дарили, скрашивая случавшиеся порой трудные дни, которые неизбежно бывают у всех, даже в пору счастливого детства.

Вот мне и хочется передать вам хоть частицу тех веселых умений, которые были у нас в те далекие, но такие солнечные для меня довоенные годы.

Так что, ребята, читайте про старинные русские игры и выбирайте сами, какие из них вам придется больше по душе.





## ГОРЕЛКИ

Почему я начинаю с горелок? Может быть, потому, что это одна из самых древних и самых распространенных в России игр. Раньше в горелки играли и в деревнях, и в городах, играли все — от ребятшек до взрослых молодых людей.

И даже Пушкин, мой самый любимый поэт, упоминает о горелках в «Барышне-крестьянке» и «Евгении Онегине». А разве он сам не мог играть в них?..

Перед тем как приступить к описанию этой игры, мне хочется познакомить вас с тем, что было написано о горелках, да и вообще о русских народных играх, одним из современников Пушкина.

«...наши бабушки предоставили своим детям самую резвую, милую игру — Горелки — порхать по лугу с подругами и молодцами... По всей ВеликоРуссии отдают преимущество этой игре. Наши сородичи — от поселянина до боярина — равно забавляются Горелками.

В современной жизни мы часто слышим, как Русския игры называют мужицкими, те самые игры, которые в старой жизни забавляли Русских, наших предков, отцов и матерей... Напрасно мы будем воображать, что старая Русская жизнь существовала без отрады: тогда увеселений еще было более, и притом увеселений общественных. Правда, тогда не было театров; но за то целая площадь, усеянная народом, была свободно для увеселений, для забав, для восторгов; за то целые двory наполнялись веселыми игроками... На площадях веселились люди всех сословий; здесь были игры затейливыя, обширныя... Всем было весело, все жили раздольно, по Русски».

Между прочим, даже цари иногда горелками развлекались. Гаврила Романович Державин описывает, как однажды в Царском Селе статс-секретарь Екатерины II сказал ему: «Государыня нечто

скучна, и придворные никаких не заводят игр, пожалуй, братец, пойдем и заведем хотя горелки». И как он погнался за великим князем Александром Павловичем и, «догоня его на скользком лугу, покотом к пруду, упал и так сильно ударился о землю, что сделался бледен, как мертвец». Это тот самый поэт Державин, который, будучи уже глубоким стариком, был так растроган стихами юного Пушкина.

От себя добавлю, что даже во времена моего детства горелки были еще очень распространены, особенно в деревнях. И никто не считал эту игру старинной, а тем более забытой.

Сейчас в горелки играют редко, только некоторые вожатые в пионерских лагерях затевают эту игру.

А почему бы и нам самим не поиграть в горелки, прямо во дворе? Это ведь так просто!

Многие из вас могут сказать, что такую игру даже родители не помнят и некому научить вас. Знаю. Поэтому я и взялся писать для вас эту книжку. Право же, горелки стоят того, чтобы снова стать одной из самых любимых наших игр!

Я научился этой игре в деревне, когда мне не было еще и десяти лет. И вот мы, такая малышня, играли в горелки вместе с большими ребятами.

Игра совсем простая и не очень утомительная. Поэтому в горелки можно играть после других, сложных и напряженных игр или когда соберется такая компания, где много девочек.

Самое меньшее количество играющих — девять человек, то есть четыре пары и один «горельщик». В три пары играть уже неинтересно. Ну, а лучше всего, когда наберется от шести до десяти пар, то есть от 13 до 21 человека, включая горельщика. Как вы заметили, число участников всегда должно быть нечетным. Больше десяти пар

играть тоже будет не так весело, поскольку каждой паре довольно долго придется ждать своей очереди.

А вообще-то, конечно, если вас много и всем очень уж захочется побегать в горелки, то можно разбиться на две игры, только разоидитесь подальше, чтобы не мешать друг другу.

Желательно, чтобы каждая пара составлялась из мальчика и девочки, тогда игра будет интереснее. Ну, а если поначалу в паре окажется побегать в горелки, то можно разбиться на две игры, только разоидитесь подальше, чтобы не мешать друг другу.

Желательно, чтобы каждая пара составлялась из мальчика и девочки, тогда игра будет интереснее. Ну, а если поначалу в паре окажется побегать в горелки, то можно разбиться на две игры, только разоидитесь подальше, чтобы не мешать друг другу.

После того как нашелся горельщик, все остальные берутся попарно за руки и выстраиваются друг за другом на расстоянии одного шага.

Горельщик становится впереди, шага на два-три от первой пары, спиной к ним. Как только он занял свое место, ему уже не разрешается ни оглядываться назад, ни смотреть по сторонам.

Игра начинается с того, что все дружно, хором поют горельщику такую песенку:

*Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!*

Если кто не знает, какой мотив у этой песенки, спросите своих бабушек или дедушек, он им наверняка хорошо знаком.

При словах «глянь на небо — птички летят, колокольчики звенят» горельщик должен смотреть на небо, делая вид, что и впрямь верит этой басенке про птичек с колокольчиками.



А в это время последняя пара уже наготове.

Как только кончилась песенка, они разъединяют руки и стремглав бросаются бежать вперед, один справа, другой слева от стоящих парами игроков.

Задача бегущих состоит в том, чтобы, пробежав мимо горельщика, снова взяться за руки впереди него. Можно и не впереди, а сбоку, в этом случае одному из пары нужно ухитриться пробежать перед горельщиком и подать руку другому. Только позади соединиться нельзя. И обратно нельзя бежать.

Если бегунам удалось опять схватиться за руки, они спокойно идут назад и становятся на шаг впереди первой пары.

А горельщик должен постараться поймать кого-нибудь из бегущих. Учтите, что для этого ему надо не только ловить, но и мешать им сбегаться, чтобы они не могли подать друг другу руки. Горельщику не обязательно по-настоящему поймать, достаточно запятнать, то есть дотронуться до бегущего рукой. Если это ему удастся, он образует с пойманным новую пару, и они становятся впереди других пар.

А непойманный остается без пары и должен «гореть». Песенку поют уже ему, и опять бежит последняя пара.

Но если горельщик никого не словил, то он снова занимает свое место на два-три шага впереди и пытается поймать кого-нибудь из очередной пары.

Игра может продолжаться сколь угодно долго, однако закончить ее можно не раньше, чем пробегут все пары, хотя бы по одному разу.

Обращаю ваше внимание на то, что при выборе места для игры надо смотреть, чтобы впереди было побольше простора для беганья. Кроме того, место должно быть, по возможности, ровным, без всяких кочек, камней, высокой травы и тому подобных неудобств. Послед-

ние пары убегают, становятся впереди, и вся игра сама собой продвигается вперед. Поэтому если места у вас немного, то после каждой перебежки все пары должны отступать назад.

И последнее замечание: пойманному нельзя вырваться от горельщика.

Ну вот, о правилах, кажется, все.

Теперь расскажу кое-что из собственных наблюдений и опыта игры в горелки, правда, это относится к тому времени, когда мне было уже четырнадцать или пятнадцать лет.

Как лучше бежать парам? Со всем не обязательно сразу же нестись сломя голову, как я описывал раньше. Некоторые, наоборот, идут до горельщика шагом, подкрадываются неслышно и только потом, перемигнувшись, припускаются во все лопатки! Это сбивает с толку горельщика, и он иногда запаздывает с погоней. Тем более, что горельщик не имеет права ни оборачиваться назад, ни сдвигаться с места до тех пор, пока бегуны не поравнялись с ним. Но помните, что и бегунам нельзя поворачиваться и бежать назад. Да и в сторону далеко не убегайте, там некому руку подать...

И еще одна хитрость у нас была. Когда предполагаешь, что горельщику хочется изловить именно тебя, а тебе это совсем ни к чему, надо перед бегом поменяться местами с напарником. Вот тогда горельщик сразу бросится направо, а ты бежишь слева! Пока он мечется и сообразит, что к чему, вы уже успеете схватиться за руки.

А вот переставлять целыми парами — ближе или дальше, не разрешается. Как встали сначала да как бежали — такого порядка и держитесь всю игру.

И помните, что главное в горелках — не убежать от горельщика, а соединиться опять в пару. А то разбегаются далеко, забыв о своей

паре, тогда дают много времени и возможностей горельщику, чтобы догнать. Поэтому ни на миг не теряйте из виду своего напарника или напарницу, стараясь поскорее «пойматься» руками.

И поглядывайте под ноги, когда бежите, чтобы не споткнуться. Тут бывает обидно не только от того, что попался в руки горельщику, но досадно, что все смеяться будут.

Не удивляйтесь, но иногда бывает так, что горельщик только делает вид, что старается кого-то поймать, бросается то к одному, то к другому из бегунов, и все неудачно. Это он хитрит, просто он дожидается, когда побежит пара, в которой стоит кто-то, кого ему очень уж хочется поймать. Вот тогда он ловит изо всех сил, зато потом может постоять в паре, держась за руку с тем, кто ему нравится.

А кое-кто из таких хитрецов даже становится нарочно за интересующей его парой, чтобы вступить в игру как раз перед ними. А когда

приходит черед бежать, то старается сделать так, чтобы гореть довелось ему самому. А потом уж ловит того, кого захочет.

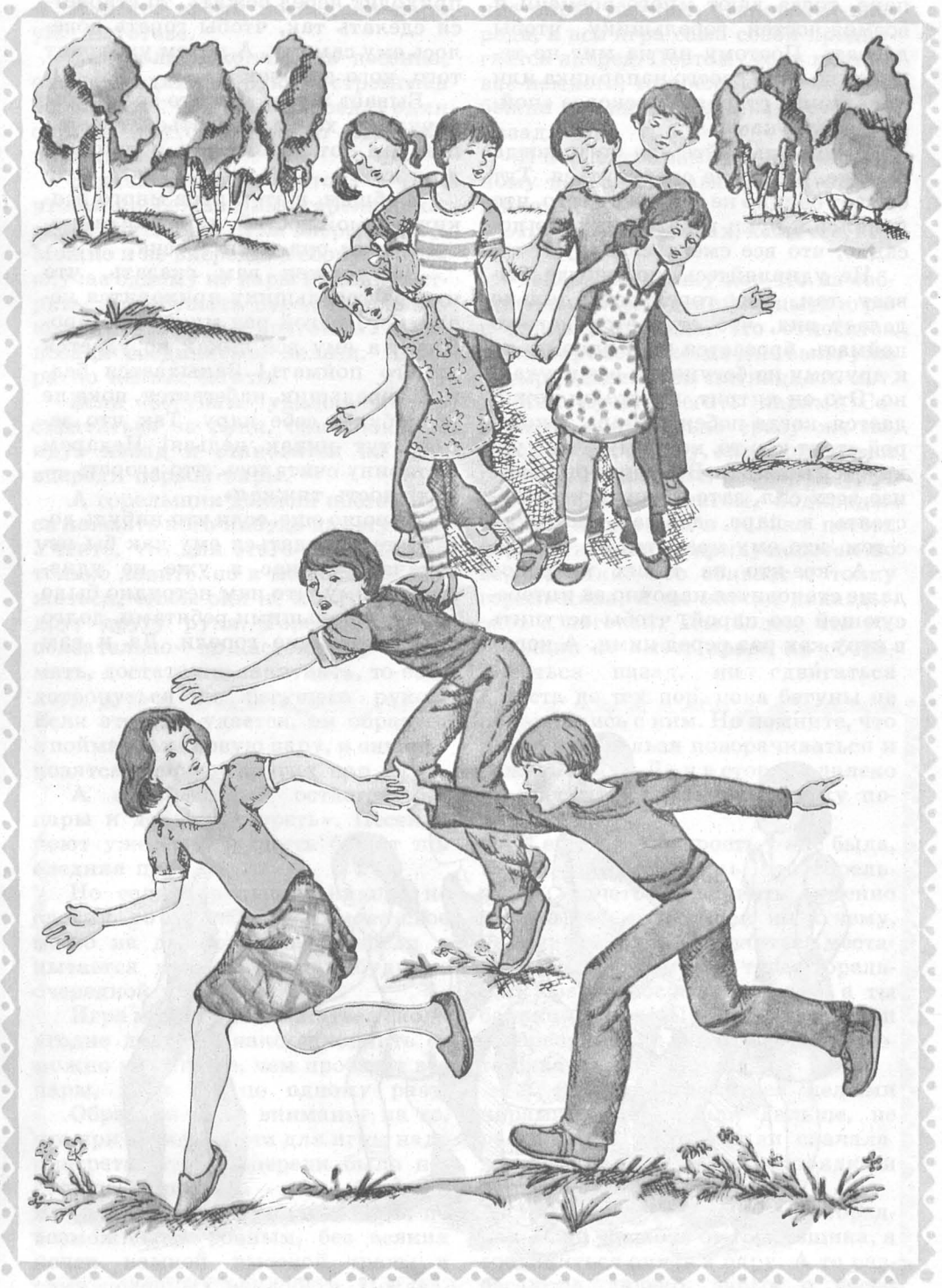
Бывает и так, что кто-то как бы случайно хочет поддаться горельщику, а тот возьмет да и поймает другого...

В общем, в этой игре много всяких возможностей и неожиданностей, этим она и интересна.

Но должен вам сказать, что иногда горельщику приходится несладко. Другой раз много пар пробегут, а ему все никак не удастся никого поймать! Запыхается бедный горельщик, набегаются, пока не раздобудет себе пару. Так что звать тут никак нельзя! Недаром в старину считалось, что «гореть — должность тяжелая».

Хорошо еще, если кто-нибудь догадается поддаться ему как бы невзначай. Сейчас я уже не удивляюсь тому, что нам нетрудно было играть с большими ребятами, долго мы никогда не горели. Да и вам







полезно знать, что чем чаще меняются горельщики, а следовательно, и происходят перемены в парах, тем в игре больше интереса. Поэтому могу вам посоветовать: когда играют вместе большие и маленькие, хорошие бегуны и неважные, то договоритесь, что гореть можно не больше пяти раз. Не сумел никого поймать из пятой пары, выбирай любого из них и становитесь в ряд. А оставшийся пусть горит.

Ну, а напоследок, для читателей постарше, расскажу, как в старину играли в горелки взрослые парни и девушки. Сам я так, понятно, не играл, поэтому приведу здесь описание, как оно дается в одной старой книжке.

«...Пары составляются обыкновенно из кавалера и дамы. Горит всегда кавалер, который при перебежке ловит только даму...

— Горю, горю, пень! — говорит горельщик.

— По ком горишь? — спрашивает дама из последней пары.

— По тебе, душа, красна-девица!

— Любишь?

— Люблю.

— Купишь?

— Куплю.

— Покупай, — говорит дама и, разъединившись со своей парой, бежит вперед».

Тут забота горельщика о том, чтобы отбить даму у кавалера, стоявшего с нею в паре. А оставшийся без пары должен ловить себе новую даму или постараться вернуть себе ту, с которой был раньше.

Здесь, по-видимому, тоже применимы все те правила и уловки, о которых я уже говорил при описании наших, ребячьих горелок.

Горелки — очень древняя игра. Поэтому мне хочется хотя бы вкратце рассказать вам о ее происхождении.

Русские историки прошлого века прямо связывали горелки с обычаями славян-язычников.

Ежегодно, в самый длинный день летнего солнцестояния — 23 июня — у славян был праздник Ярилы (а позднее — Купалы), посвященный Солнцу. К вечеру наши далекие предки — славяне сходились на берега рек, зажигали костры для ночных игр, прыгали через огонь и купались, «чтобы встретить в чистоте восходящее светило». В ту же ночь происходило и «умыкивание» девиц.

В самой древней нашей летописи — «Повести временных лет откуда есть пошла русская земля» — так говорится об этом: «схожахуся на игрища, на плясанье, и на вся бевсовская игрища, и ту умыковаху жены собе». Историк С. М. Соловьев добавляет: «Игра горелки лучше всего напоминает это умыкивание».

Как вы понимаете, эти слова относятся к более древнему виду горелок, где парень может ловить только девушку.

А откуда пошло само название игры — горелки?

Русский историк, известный собиратель народных сказок А. Н. Афанасьев пишет по этому поводу:

«На эпическом языке народных песен... поется:

*Не огонь горит, не смола кипит,  
А горит-кипит ретиво сердце  
по красной девице...*

Горелки начинаются с наступлением весны, когда славилась богиня Лада, когда самая природа вступает в свой благодатный союз с богом — громовиком и земля принимается за свой род. Очевидно, игре этой принадлежит глубокая древность»...

Ну как, побывали краешком души в немислимой дали прошедших веков, ощутили своих родных предков?

Теперь давайте вернемся во времена не столь далекие и перейдем к следующей игре.



## ЖМУРКИ

Эта старинная, очень веселая игра годится для всех возрастов, от восьми лет и старше. Я сам видел, как летом в деревне уже взрослые парни и девушки играли в жмурки. Нас, ребятню, они, конечно, не принимали. Да нам и не нужно было. Мы играли в жмурки сами по себе. Между прочим, в старину эта игра называлась еще «имáлки» — от слова «имáть», то есть ловить, хватать кого-либо.

Играть в жмурки лучше всего летом на свежем воздухе, в любом месте, где есть ровная площадка или полянка размером около пятнадцати шагов. На этой площадке каким-нибудь способом обозначим границы, за которые никому нельзя выходить. Ну, мы, например, втыкали по углам палки или что-нибудь клали — ветки, камни — вообще все, что будет под рукой. Иногда одним или двумя углами площадки служили деревья или кусты, а также и пень, забор, тропинка — все годится.

Если играющих много, больше десяти человек, то и площадку нужно обозначить побольше, шагов в двадцать. Но чем больше у вас наберется игроков — тем веселее будет играть.

Теперь надо посчитаться и определить того, кто водит. В этой игре он называется «жмурка». Затем ему завязывают глаза какой-нибудь косынкой или большим носовым платком, проверив сначала на себе, не будет ли что-нибудь видно через повязку или снизу. Да и сам жмурка должен по-честному сказать, если ему видно.

Носовой платок, чтобы он был длиннее, мы складывали по диагонали и нижний угол еще два раза заворачивали, как показано на рисунке. Повязка не должна закрывать кончик носа, иначе будут щели по бокам. Скажу, что я, например, глаза под повязкой предпочитал держать закрытыми, так мне безопаснее казалось. Ну а вы поступайте, как кому удобнее.

Знаете, когда тебе завяжут глаза, даже идти шагом и то непривычно и боязно. А ведь надо бегать да еще и ловить! Кроме осторожности, здесь нужно выработать в себе смелость. Попробуйте-ка просто пробежать хотя бы десять шагов с закрытыми глазами. Что, страшновато? Но потом привыкаешь. Поэтому тот, кто часто играл в жмурки, уже не будет бояться темноты.

И еще. Жмурки — единственная игра, в которую можно играть даже вечером. Мы часто так делали. Когда начинало смеркаться и играть во что-нибудь другое уже нельзя, а расходиться неохота, мы затевали игру в жмурки. Жмурке ведь все равно — день или ночь на дворе.

Но вернемся к игре. Дальше все становятся в кружок, жмурку ставят посередине, и кто-нибудь поворачивает его руками несколько раз, чтобы он не знал, где у него право, а где лево. А лучше всего поставить его лицом после кручения совсем в другую сторону, он этого и не заметит.

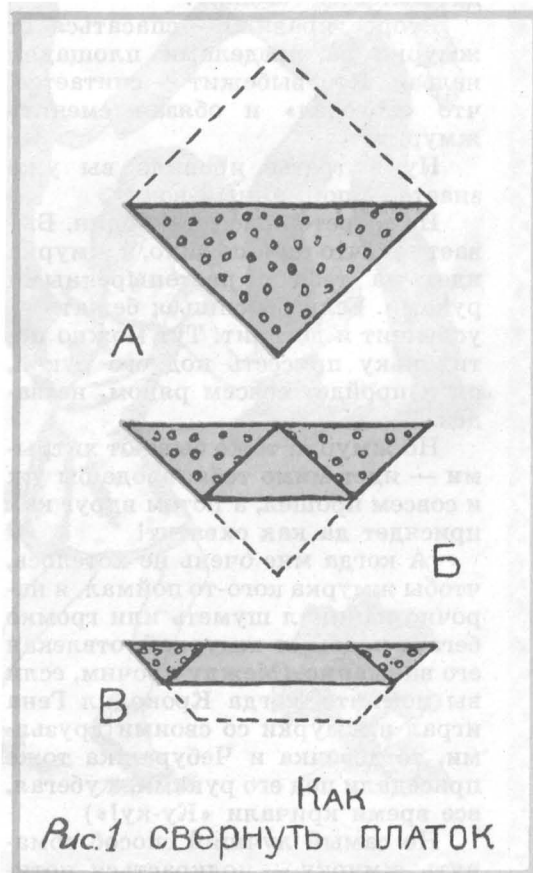
Затем все отходят потихоньку, а жмурка, проговорив: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать!» — приступает к делу. Сначала он прислушивается, вертя головой, потом протягивает руки вперед и осторожно делает первый шаг.

Вот тут и начинается самое интересное. Жмурка ничего не видит, но зато все слышит. Он слышит и шаги, и голоса, и шорохи, и даже дыхание. Вот он и бросается, растопырив руки, в разные стороны. Это бывает так потешно, что многие начинают смеяться и даже хохотать как ненормальные, выдавая себя, ну и, конечно, попадают в руки жмурке.

А кто попался, тому тепер и водить. Ему завязывают глаза, и вот уже все хохочут над ним самим.

В этой игре каждый по-своему спасается от жмурки — кто все время бегают и чего-нибудь кричит,

кто стоит тихо, притаившись, на одном месте, а увидев приближающегося жмурку, убегает со всех ног. Но большинство от жмурки далеко и не убегают, все время ходят на цыпочках около или с топотом проносятся прямо перед ним. Это очень заманчиво — держаться поближе к жмурке! А самые смелые даже подкрадываются бесшумно к жмурке и слегка дергают его за платье или за волосы. Бывало, дернешь жмурку за рукав, он кинется в твою сторону — только успевай отскакивать! Всякие шутки, смех, подначки тоже не возбраняются. Только толкать и сильно хлопать жмурку по спине нельзя. В общем, каждый старается как-то дать знать о себе жмурке, даже рискуя попасться. Очень уж осторожничают у нас



было не принято, зато и игра была интересная, и жмурки часто менялись.

Но вот, наконец, жмурка кого-то поймал. Одной рукой он держит свою добычу, а другой снимает повязку. Ему же и предоставляется право завязать глаза новому жмурке, он по себе знает, как лучше это сделать: чтобы ничего не было видно и чтобы дышать можно.

Как и во всякой игре, в жмурках есть свои правила и свои секреты — как выиграть или как не проиграть. Правила нужно знать всем, ну а секреты у каждого свои и приобретаются со временем.

Правила здесь простые.

Если жмурка приближается к краю отведенной для игры площадки, надо его громко предупредить словом «огонь!».

Второе правило — спастись от жмурки за пределами площадки нельзя. Кто выбежит — считается, что «погорел» и обязан сменить жмурку.

Ну а третье правило вы уже знаете — пойманый водит.

Из секретов расскажу один. Бывает так, что стоишь тихо, а жмурка идет на тебя с растопыренными руками. Если бросишься бежать — услышит и догонит. Тут можно потихоньку присесть под его рукой, он и пройдет совсем рядом, не задев.

Но жмурки тоже бывают хитрыми — идет мимо тебя, вроде бы уж и совсем прошел, а потом вдруг как присядет да как схватит!

А когда мне очень не хотелось, чтобы жмурка кого-то поймал, я нарочно начинал шуметь или громко бегать рядом со жмуркой, отвлекая его внимание. (Между прочим, если вы помните, когда Крокодил Гена играл в жмурки со своими друзьями, то девочка и Чебурашка тоже приседали под его руками, а убегая, все время кричали «Ку-ку!»)

Но самый лучший способ обмануть жмурку — подкрасться поти-

хоньку сзади и через плечо дотронуться пальцем до его носа. Он думает, что кто-то трогает его спереди, и шустро схватывает руками воздух. Все хочочут до упаду...

Между прочим, иногда можно и подловить того, кто слишком уж беспечно резвится за спиной у жмурки. Для этого нужно очень чутко слушать, не появятся ли какие подозрительные шорохи и хихиканья за спиной. Как услышали — мгновенно поворачивайтесь и хватайте. Но лучше это делать на ходу. Тогда, не ожидавшие резкой остановки, они сами налетают на жмурку.

Это я рассказал о самых простых жмурках.

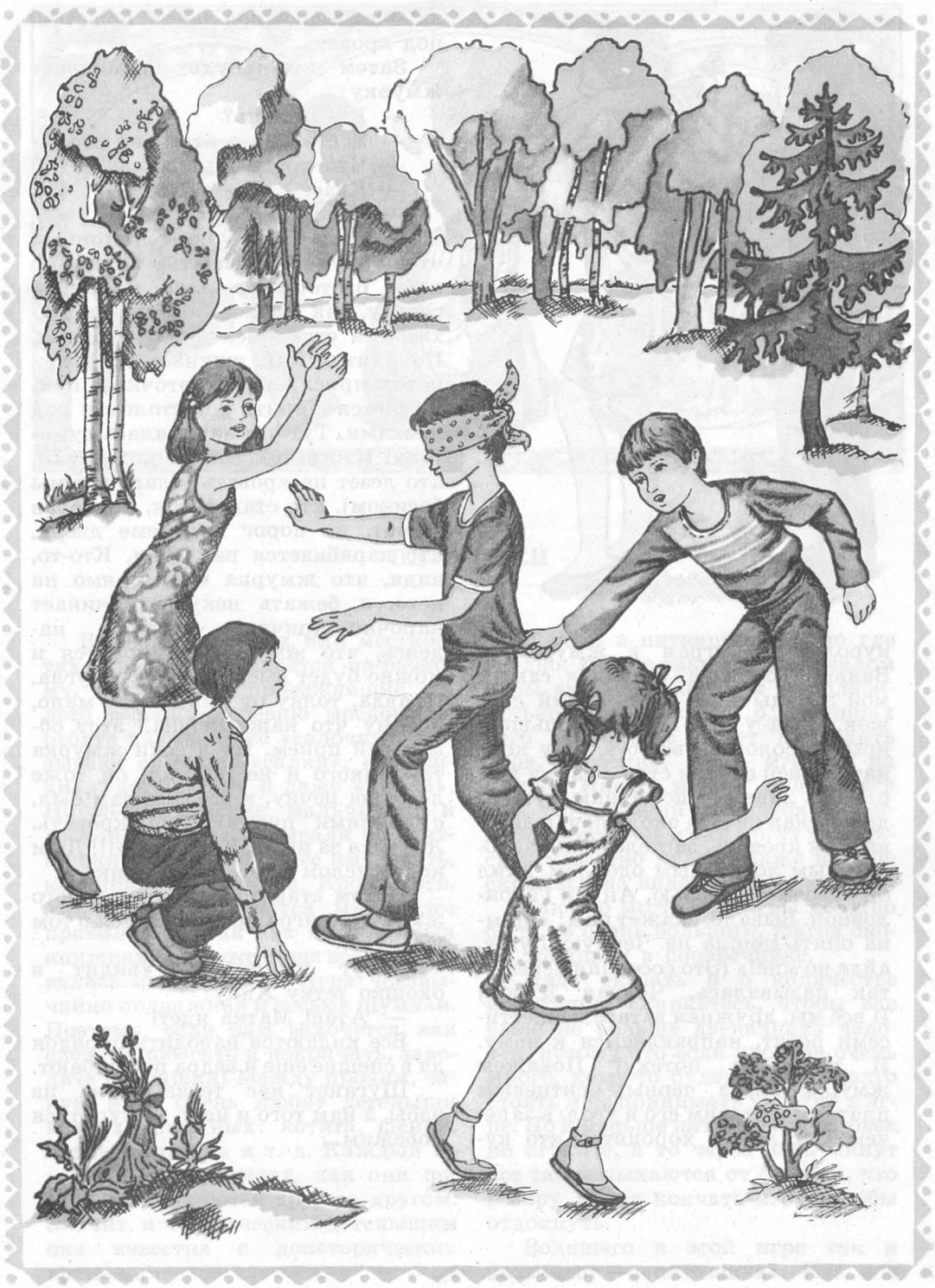
Иногда мы играли еще интереснее, но зато жмурке здесь приходилось труднее. Перед игрой мы договаривались, что жмурка должен не только поймать, но и угадать, кого он поймал. Для этого он имеет право пощупать волосы, руки, одежду (обувь нельзя!). Если не угадает, опять придется водить. Поэтому здесь вам полезно будет запомнить заранее, у кого длинные рукава, у кого — короткие, какие воротники и так далее.

В жмурки можно играть и в комнате. Но тут нужны три условия: чтобы комната не была слишком маленькой, чтобы народу было не слишком много и чтобы середина комнаты была свободной. Для этого кое-что можно подвинуть к стене, а стулья вынести в коридор. Кроме того, надо убрать все вещи, которые жмурка может задеть и уронить.

Правила игры те же. Но «огонь» надо кричать и тогда, когда жмурка подходит к чему-нибудь, обо что он может ушибиться или споткнуться.

Кстати, игра в комнате таит в себе много забавных возможностей. Впрочем, судите сами.

До сих пор с превеликим удовольствием вспоминаю, как мы





куролесили, играя в жмурки у Ваньки Горохова. Это был самый мой закадычный деревенский дружок. Изба у них была небольшая, крытая соломой, всего в одну комнату. В ней стояли стол с двумя широкими лавками по стенам, сундук да русская печь, а около печки деревянная кровать, застеленная разноцветным лоскутным одеялом. Жил он вдвоем с матерью, Анной Гавриловной. Бывало, скажет нам: «Мамка опять пошла на Черную Лужу, айда ко мне!» (Это соседняя деревня так называлась, Черная Лужа.) И все мы, дружная ватага из шестисеми ребят, направляемся к нему. И начинаем потеху! Повяжем жмурке глаза черным ситцевым платком и ставим его в угол, в запечек. Остальные хоронятся кто ку-

да — залезают под лавки, под стол, под кровать.

Затем кто-нибудь спрашивает жмурку:

— Где стоишь?

— У столба, — отвечает он.

— Что продаешь?

— Квас.

— Ищи три года нас!

Сначала жмурка тихонько, чтобы лучше слышать, ходил по избе, растопырив руки и задрал голову, как слепец. Мы затаим дыхание и стараемся не шевелиться. Походит он так, ощупает все углы, потом присядет на корточки и принимается шарить под столом и под лавками. Тут уж начиналась суматоха! Кто выползает из-под лавки, кто лезет на кровать (благо все мы босиком), кто становится, подобрав живот, на порог в проеме двери, кто карабкается на печку. Кто-то, видя, что жмурка идет прямо на него, а бежать некуда, начинает нарочно кричать: «Огонь!», надеясь, что жмурка остановится и можно будет выскользнуть из угла. Правда, толку от этого было мало, потому что каждый знал этот обманный прием. Ну а если жмурка так никого и не поймал, он тоже лезет на печку, и все, кто там был, с воплями прыгают на кровать. Жмурка за ними. Куча мала!!! Дым коромыслом идет, смех, крик...

Потом ставим в запечек нового жмурку, и игра продолжается в том же духе.

Вдруг кто-нибудь увидит в окошко тетку Анну:

— Ата! Матка идет!

Все кидаются наводить порядок да в спешке еще и ведра посшибают.

Шуганет нас тетка Анна из избы, а нам того и надо — купаться побежим...





## ПЯТНАШКИ

В разных городах или местностях эта игра называется по-разному. Например, приехавшие на лето в нашу деревню московские ребята называли ее «салочки». Называют ее также «салки», «ловишки», «догонялки» и даже «ляпка». Но ленинградские мальчишки и девчонки всегда называли ее «пятнашки», так я и буду ее именовать, как привык с детства. Кроме того, это название кажется мне более правильным, так как в старинных книжках она тоже чаще всего называлась пятнашками. Игра чрезвычайно подвижная и весьма шумная. Поэтому, если вам захочется как следует побегать и покричать, заводите пятнашки! Между прочим, такую игру очень любят детеныши всяких животных: котята, щенки, волчата, львята и т. д. Каждый из вас наверняка видел, как они поочередно гоняются друг за другом. Значит, и человеческим детенышам она известна с доисторических времен...

Играть в пятнашки можно где угодно. Но все-таки перед началом игры вам надо хотя бы приблизительно договориться о границах того места, где будет проходить игра, особенно, когда играете на улице. Иначе может получиться так, что водящий погонится за кем-либо из игроков и они могут умчаться неизвестно куда и даже вообще скрыться из вида.

Так что место для игры должно быть не очень большим, шагов около тридцати в поперечнике.

Надо сказать и о количестве играющих. Старайтесь, чтобы вас было не больше двенадцати человек, потому что если игроков очень много, кому-то будет скучно долго стоять и не принимать участия в игре. Но и меньше пяти-шести человек не играйте, а то через пять минут все так запыхаются от беготни, что в пору будет кончать игру, чтобы отдохнуть.

Водящего в этой игре так и называют — «пятнашка». Как и в

других играх, вы можете сосчитать-ся или кинуть жребий. Но в пятнашках есть совсем простой способ, которым мы чаще всего и пользовались. Кто-нибудь предлагает: «Сыграем в пятнашки?» И тут же кричит: «Чур не я!» Все остальные тоже вразнойбой кричат: «Чур, не я!» Чей голос был слышен последним, тому и водить. Только не зевайте — как крикнули, сразу надо отбежать от кучки ребят.

Все разбегаются от пятнашки подальше, а он старается кого-нибудь догнать и запятнать, то есть дотронуться на бегу рукой.

Как только он кого-то запятнал и тем самым передал ему свою роль пятнашки, он называет его имя, чтобы все сразу узнали, от кого им теперь убежать.

Впрочем, как я помню, мы не всегда называли имя, иногда просто запятнаешь и кричишь: «Передай другому!» И все уже видят, кого запятнали. Но так можно делать, когда не все ребята между собой знакомы, а знакомым лучше называть нового пятнашку по имени.

Бывают игроки, которых запятнать почти невозможно, так они хитры и увертливы. Бежишь за ним, вот-вот уже кажется догнал, а он на всем ходу каким-то немислимым изворотом сворачивает в сторону. А ты по инерции пробегаешь еще несколько шагов, пока сможешь повернуть. Вот и остаешься, как говорится, с носом! А он убежит да еще и дразнится: «Не боюсь я пятны! Не боюсь я пятны!» Но зато какое удовольствие, когда все-таки сумеешь его запятнать!

Главное правило в этой игре такое: новому пятнашке нельзя пятнать старого, то есть того, кто его только что запятнал. И это справедливо: во-первых, потому, что старый пятнашка оказывается ближе всех к новому и его легче всего запятнать, а во-вторых, потому, что тут старый пятнашка имеет возможность остановиться и хоть чуть-

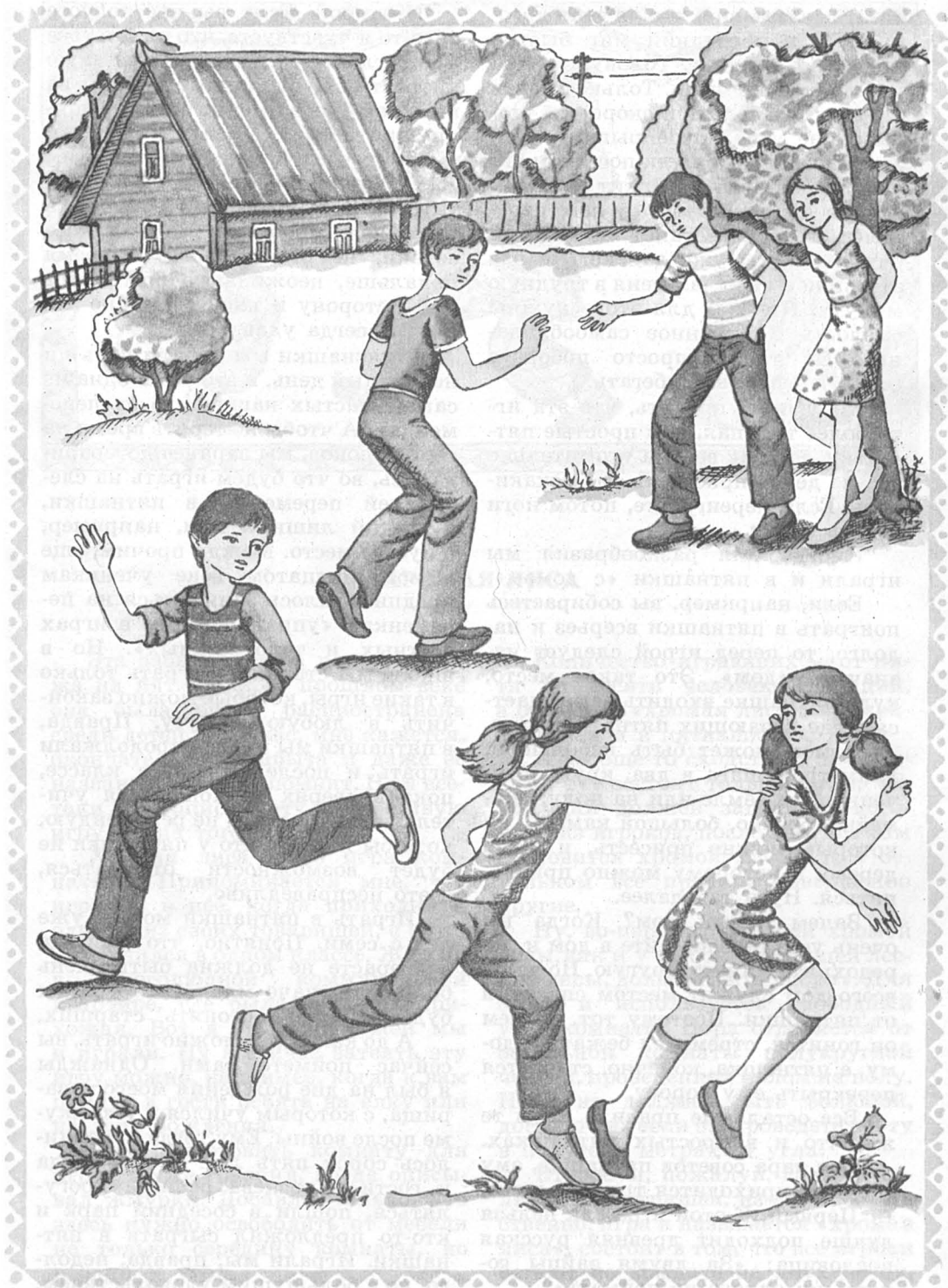
чуть передохнуть. Во всяком случае, до тех пор, пока не услышит имя очередного пятнашки, от которого ему надо держаться подальше, а то и убежать.

И второе правило. Если кто-то, спасаясь от пятнашки, в панике убежит за пределы того места, где вы договорились играть, пятнашка сразу же кричит его имя, и неудачливый беглец сам становится пятнашкой.

В старину играли еще и в турецкие пятнашки. В этой игре нельзя пятнать того, кто успеет присесть и коснуться руками земли или пола. Но тут надо иметь в виду, что приседать имеет право только тот, за кем погнался пятнашка. Как только опасность минует, тотчас же вставайте. А то все усядутся, как грибы, как тогда быть бедному пятнашке? Но и сам пятнашка не должен останавливаться, а тем более стоять столбом над присевшим. Видишь, что тот, за кем ты бежал, успел присесть, немедленно сворачивай и переключайся на другого, оказавшегося поблизости игрока. Но если убегающий захочет присесть, да впопыхах свалится — пятнать его разрешается!

Еще одно замечание: в турецкие пятнашки надо играть осторожно. И вот почему. Было дело, гнался я за кем-то, уже почти догнал, даже руку протянул, а он как-то неожиданно присел, ну я с разбегу, кубарем, и перелетел через него. А это уже не пятнашки получаются и вообще не игра. Так что приседать надо пораньше, как только почувствуете, что вам не убежать. А если пятнашка по вашей вине так вот кувырнулся да тем более ушибся при этом, вам могут и по шее надавать за такие штучки.

Но вот если за тобой кто-то гонится всерьез, например, побить хочет, тогда это неплохой способ самому спастись, а заодно и наказать обидчика. Больше скажу, даже если и можешь убежать, иногда



стоит сделать вид, что он тебя догоняет. А в последний миг быстро присесть, нагнув голову, почти упасть ему под ноги. Только делать это надо на большой скорости, чтобы он не успел перепрыгнуть или затормозить... Вряд ли после такого конфуза он опять побежит за тобой. А если все-таки злость у него пересилит, то пока встанет на ноги да очухается, ты уже далеко. Не раз этот прием выручал меня в трудную минуту. Правда, для этого нужны смелость и отменное самообладание. Не так-то просто побороть страх и перестать убежать.

Хочу предупредить, что эта игра более трудная, чем простые пятнашки, так как весьма утомительно то и дело приседать и вскакивать. Если переиграете, потом ноги болеть будут.

Иногда для разнообразия мы играли и в пятнашки «с домом».

Если, например, вы собираетесь поиграть в пятнашки всерьез и надолго, то перед игрой следует назначить «дом». Это такое место, куда пятнашке входить запрещается и где играющих пятнать нельзя.

Домом может быть небольшой, диаметром шага в два, круг, очерченный на земле или на полу; скамейка, бревно, большой камень, на которые можно присесть, и даже дерево, к которому можно прислониться. Ну и так далее.

Зачем нужен дом? Когда вы очень устали, забегайте в дом и передохните минуту-другую. Но чаще всего дом служит местом спасения от пятнашки. Поэтому тот, за кем он гонится, стремится бежать к дому, а пятнашка, конечно, старается перекрыть ему дорогу.

Все остальные правила игры те же, что и в простых пятнашках.

Вот пара советов пятнашке, ему все-таки приходится труднее всего.

Первый. К этой игре как нельзя лучше подходит древняя русская поговорка: «За двумя зайцами гонять, ни одного не поймать».

И второй. Если вы преследуете кого-то и чувствуете, что он быстрее и увертливее вас, примените такую хитрость. Продолжайте бегать за ним, как будто именно его вы решили запятнать. Все остальные будут с интересом наблюдать за этим состязанием и кое-кто может утратить бдительность. Так вот, когда вы будете пробегать мимо такого зеваки, не отскочившего вовремя подальше, неожиданно бросайтесь в его сторону и пятняйте. Мне это почти всегда удавалось.

В пятнашки мы играли чуть ли не каждый день, и это была одна из самых частых наших игр на переменах. А чтобы не терять время на сбор игроков, мы заранее договаривались, во что будем играть на следующей перемене — в пятнашки, в третий лишний или, например, в пустое место. Между прочим, еще в восемнадцатом веке ученикам предписывалось заниматься на переменах «упражнениями в играх честных и телодвижных». Но в школе мы старались играть только в такие игры, которые можно закончить в любую минуту. Правда, в пятнашки мы иногда продолжали играть и после звонка, в классе, пока в дверях не покажется учитель, но этого я вам не рекомендую, хотя бы потому, что у пятнашки не будет возможности отыграться, а это несправедливо.

Играть в пятнашки можно уже лет с семи. Понятно, что разница в возрасте не должна быть очень большой, иначе младшим ребятам будет трудно догонять старших.

А до каких лет можно играть, вы сейчас поймете сами. Однажды я был на дне рождения моего товарища, с которым учился в техникуме после войны. Ему тогда исполнилось сорок пять лет. И вот когда и гости и хозяева решили прогуляться, пошли в соседний парк и кто-то предложил сыграть в пятнашки. Играли мы, правда, недолго, но с большущим удовольствием.



## ХРОМАЯ ЛИСА

Эта забавная игра чем-то похожа на пятнашки. В прошлом веке она была очень распространена среди детей, а сейчас, мне кажется, окончательно позабыта и даже ее названия никто не помнит. Но я все-таки хочу описать эту очень живую игру — она того стоит!

Хромая лиса — это игра комнатная. Припоминается мне, что играл я в нее, когда приходил к одному из своих товарищей, с которым учился в одном классе. Жил он в многолюдной коммунальной квартире, где была большая прихожая. Вот в этой прихожей мы и играли. Ну а сейчас затеять эту игру можно, например, когда к вам придут в гости ребята на елку или на день рождения.

Как подготовить комнату для игры, я уже говорил, когда описывал жмурки. Добавлю только, что здесь нужно освободить от мебели не только середину комнаты, но и один ее угол.

Количество играющих — от пяти до десяти человек. Водящий, а он и есть «хромая лиса», выбирается, как и в пятнашках.

А вообще-то сходство с пятнашками тут состоит только в том, что водящий должен запятнать кого-либо из игроков, после чего тот сам становится хромой лисой. А в остальном все правила совершенно другие.

Ну, во-первых, у вашей хромой лисы, как и у любой настоящей лесной лисы, должна быть «нора». Для этого и используется свободный угол комнаты. Нора отделяется от остальной комнаты полукруглой чертой, проведенной мелом на полу. Нора не должна быть большой, достаточно, если вы проведете черту в полутора метрах от угла.

Второе и, пожалуй, главное отличие от пятнашек, из-за чего, собственно, игра и называется «хромая лиса», состоит в том, что все игроки бегают по комнате на двух ногах,

а хромая лиса должна догонять их, скача на одной ноге!

Поэтому если вы задумаете играть в очень большой комнате или в зале, то отгородите, например, стульями часть помещения, чтобы лисе не приходилось скакать из конца в конец, это ей трудно.

Ну а теперь давайте рассмотрим игру по порядку.

В начале игры лиса уходит в свою нору, где она имеет право стоять, как и все, на обеих ногах. Но стоит ей выйти из норы, и она уже должна скакать на одной ноге. Поэтому лиса и не торопится вылезать из своей норы, все чего-то ждет, высматривает...

А остальные игроки, наоборот, стараются ее оттуда выманить. Они то подбегают к норе, то отскакивают подальше, лают на разные голоса, изображая охотничьих собак, дразнят: «Хромая лиса!», «Хромая лиса!» — в общем, веселятся кто как может. Самые смелые подбегают совсем близко к норе. А лиса все ждет, вертя головой по сторонам. Вот, наконец, она углядела себе жертву из тех, кто неосторожно приблизился, мгновенно подогнула одну ногу и прыжком выскочила из норы. Пока зазевавшийся игрок повернется, чтобы убежать, глядишь, хромая лиса в два-три скачка настигла его и запятнала. Теперь она может встать на обе ноги.

А новая хромая лиса должна поспешить в нору, так как она приобретает право пятнать кого-либо только после того, как побывает в норе и выскочит оттуда на одной ноге. В нору хромая лиса бежит на двух ногах.

Но, между прочим, лисе разрешается пятнать игроков и не выходя из норы, то есть даже стоя на обеих ногах. Иногда так и случается — когда чересчур азартный игрок слишком близко подбежит к норе. Тогда лиса неожиданно делает выпад в его сторону и пятнает. Но при этом она не имеет права

даже чуть-чуть наступить на черту. Если так случится, пятнание не считается.

И еще. Хромая лиса должна все время скакать на одной ноге, на той, на которой она вышла из норы. Если лиса переменит ногу, или встанет на обе ноги, или даже просто коснется пола другой ногой, она должна отправляться в свою нору и начинать водить снова. Заметив это, игроки кричат: «Лиса в нору!» — и с удовольствием бросаются загонять ее туда. При этом разрешается подгонять лису, легонько хлопая руками по ее спине и по плечам. Тут уж лиса может убежать от них на обеих ногах.

Но если лиса нечаянно упадет, то это нарушением не считается, она может встать на ту же ногу и продолжать водить.

Дотрагиваться до лисы, пока она стоит или скачет на одной ноге, нельзя. Тот, кто дотронулся, сам запятнался об лису и ему надо отправляться в нору водить.

Последнее правило — никто из играющих, кроме лисы, не имеет права входить в нору или даже наступать на черту. Кто нарушит это условие, сразу же становится хромой лисой.

Теперь, когда вы знаете все правила, я дам несколько советов тем, кто оказался в роли хромой лисы.

Не всегда удается запятнать кого-то сразу же, как только вы выскочили из норы. А долго скакать на одной ноге, гоняясь за разбегающимися игроками, трудновато. Поэтому я советую вам, пошире раскинув руки, стараться загонять игроков поближе к норе — вдруг кто-нибудь впопыхах наступит на черту и тем самым избавит вас от хромоности. И кроме того, так как нора находится в углу, то около нее мало места, чтобы увернуться, и там легче запятнать.

Ну, а как быть, если вы скакали-скакали, и все безрезультатно? Тогда не стесняйтесь забежать в





свою нору и там немного передохнуть, стоя на обеих ногах. Кстати, после этого вы сможете и «скакабельную» ногу поменять.

Но разрешается отдыхать и вне норы, стоя на одной ноге. Правда, отдыхать, подобно цапле, не очень то удобно, но я иногда нарочно так делал. Поскачу туда-сюда, вижу, что догнать никого не удастся, и останавливаюсь, показывая крайнюю усталость. Это я так приманивал, чтобы поближе подошли... А как соберутся вокруг да начнут еще пуще дразнить, незаметно приседал и... прыжок изо всех сил! Ничего, если даже и свалишься, — дело-то сделано!

А если вы задумаете запятнать кого-то, не выходя из норы, то старайтесь не смотреть на него прямо, чтобы преждевременно не отпугнуть. Смотрите на других, а боковым зрением наблюдайте за тем, кто ближе всех к норе. Улучив удобный момент, быстро выбрасывайте руку и пятняйте хабреца. А чтобы не потерять равновесие и самому не вывалиться из норы и чтобы смочь подальше дотянуться, в этот момент

слегка нагнитесь, оставив назад ногу и одну руку. Сделать это удобнее, да и для маскировки хорошо, если перед выпадом вы будете стоять боком к тому, кого вы собираетесь запятнать.

Чтобы отработать этот прием, встаньте недалеко от стены и постарайтесь возможно быстрее коснуться ее рукой. Потом чуть-чуть увеличьте дистанцию. Так вы опытным путем найдете для себя и запомните максимальное расстояние, на котором можно запятнать игрока, не выходя из норы.

Но не менее интересно играть и остальным игрокам.

Помню, как замирало у меня сердце от острого ощущения риска, когда ближе всех других крутишься у норы, стараясь выманить оттуда лису и успеть убежать!

В этой игре проверяются смелость, ловкость, находчивость и быстрота реакции.

А хромой лисе для удачной охоты нужны еще сильные ноги и хорошее чувство равновесия. И конечно, хитрость и большая выдержка. Хорошая игра, правда?





## ПРЯТКИ

Теперь, ребята, сыграем в прятки.

Давным-давно эту игру называли еще «хоронушки», «прятанки» или «ухоронки». Да и в мое время девочки часто называли ее по-старинному и ласково — «прятюшки».

Игра простая и многим знакомая. Но когда я спрашивал ребят, как они играют в прятки в нынешнее время, то оказалось, что играют по-разному. Иногда даже смешивают правила этой игры с палочкой-выручалочкой и получается ни то ни се. Поэтому я хочу рассказать вам о тех прятках, в которые играли мы, чтобы вы смогли проверить, так ли вы сами играете. Ну и, конечно, пишу для тех, кому, может быть, еще не приходилось играть в эту игру.

Обычно в прятки играют во дворе. А чтобы игра была интересной, старайтесь, чтобы вас было не больше десяти человек, иначе трудно и долго всех искать. Но и меньше, чем вчетвером, играть тоже не следует.

Для начала надо всем сообща договориться, дальше каких мест нельзя прятаться. Например, не убегать за соседний дом или на улицу, не залезать в подвал и так далее. Решайте сами, учитывая особенности места, где вы будете играть.

Затем все считаются, чтобы узнать, кто будет водить первым. Считаться вам придется только в начале игры, а дальше все пойдет само собой.

Водящий становится лицом к стене или в какой-нибудь угол (это место называется «дом») и закрывает лицо руками. А мы даже иногда накрывали ему голову курткой или еще чем-нибудь, чтобы не было соблазна подглядеть. Потом остальные тихонько разбегаются в разные стороны и прячутся.

Спустя минуту или две водильщик спрашивает громко: «Пора?»

Все, кто успел спрятаться, молчат, а кто еще не успел, отвечают: «Не пора».

Так водильщик спрашивает до тех пор, пока ответом ему не будет

полное молчание. Тогда он говорит: «Пора, не пора, иду со двора!» И идет искать.

Всех найденных он громко называет по имени, они покидают свои убежища, направляются в «дом» и ждут, пока будет найден последний.

Иногда бывает так, что всех нашел, а кого-то одного никак не удается найти. Все места осмотришь, а он как сквозь землю провалился! Но, в конце концов, находятся все. Тогда игра начинается снова, но водит уже тот, кого нашли первым.

А если кто-то нарушил уговор и спрятался там, где нельзя, то его выключают из игры.

Пока водильщик ищет, нельзя перебегать с одного места на другое, чтобы ему не приходилось по нескольку раз заглядывать в одно и то же место. Иначе игра может никогда не кончиться.

Но обычно в прятках не приходится водить долго, если только кто-то не спрятался очень уж хитро.

Расскажу вам, как я однажды спрятался. С тех пор прошло уже лет пятьдесят, а я все еще помню!

Дело было в деревне. Играли мы около нашего дома. И вот мне пришлось в голову для смеха спрятаться у всех на виду. Вы, наверное, видели, как сделаны углы у деревенской избы, — бревна двух стен выступают друг за друга крест-накрест и образуют маленький наружный уголок. Так вот, я и вскарабкался по выступающим концам бревен под самую крышу, где прилепилось ласточкино гнездо. Уцепился руками и стою в этом уголке. Сверху мне все очень хорошо было видно. И главное, что водильщик стоял почти рядом, за углом. Отсюда он и пошел искать. Много раз он пробегал подо мной, а голову поднять не догадывался. Всех нашел, а меня никак найти не может. Найденные ребята и девчонки видят меня, показывают друг другу, смеются, а ему не говорят.

Ну, потом все-таки он меня нашел, наверное, потому, что заметил, куда смотрят ребята.

А деревенская детвора лет до десяти играла в прятки попроще. И правила были полегче. Главное отличие здесь в том, что водильщик, как только одного, первого, нашел, так сразу называл его имя, а потом кричал: «На кашу, ребята!» Все выходили из своих укрытий, а найденный должен был водить. Он отправлялся в «дом», опять спрашивал: «Пора?» — и все снова бежали прятаться.

Как видите, здесь долго искать не приходится, поэтому и количество играющих не ограничивается. Но договариваться, где можно прятаться, а где нельзя, нужно непременно.

Ну а тем, кого не нашли, совсем не обязательно каждый раз бегать «на кашу». Они могут и не выходить из своих мест, если довольны ими. А могут и перепрятаться. Перепрятываются обычно те, кто думает, что новый водильщик мог видеть, где они спрятались.

И последнее замечание к пряткам. Если кого-то позвали домой, то он может выйти из игры только во время смены водящего игрока, чтобы не нарушать игру всем остальным. В это же время можно принять в игру и других, желающих поиграть с вами в прятки. Но вновь принятый сначала должен водить, как говорится — «на новенького».

Ну а во времена, когда жил Пушкин, эта игра называлась «кулючки», и играли в нее не только дети, но и молодые мужчины и девы. Уже тогда она считалась «принадлежащей к числу домашних увеселений наших предков» и описывалась так:

«Один из игроков садится в угол — кулюкать; другие закрывают ему лицо, глаза, всего самого — платками, разными платьями, а он скороговоркою причитывает:



*Кулю, кулю — баба!  
Не выколи глаза,  
Глаз на полнице,  
Другой в солонце.  
Порá, что ли?*

В это время все другие игроки скрывают себя во все возможные, незаметные места. Когда же услышат: «Пора, что ли?» — отвечают ему только: «Нет!» Снова начинается кулюкание, снова вопрос: «Пора, что ли?», снова ответ: «Нет!» Это продолжается до трех раз, а иногда и более, пока все игроки успеют скрыться. Не получая ответа на свое «Пора, что ли?», он отправляется

в поиск. Первый, отысканный им, должен сменять его. Часто случается, что играющие заставляют Кулючку отыскивать всех до одного».

Здесь Кулючка не просто так говорит свою приговорку, он пугает: глядите, мол, один глаз у меня на полке, а другой в солонке — все вижу! Но и другой смысл есть, полезный для прячущихся, — когда он так бубнит, ему самому меньше слышно, куда прячутся.

Как видите — сколько лет прошло! — а правила игры почти не изменились. И вы тоже, если захочется, можете играть дома по старинному обычаю...







## ПУСТОЕ МЕСТО

В эту игру можно играть и на улице, и в помещении — в общем, везде, где есть достаточно места, чтобы игрокам встать в кружок.

Тут никто не проигрывает и не выигрывает, и закончить игру можно в любую минуту. Поэтому иногда мы играли в нее в школе, на переменках.

Игроков должно быть не меньше, чем человек десять, а если соберется побольше, так еще лучше.

Для начала посчитаемся и определим, кто первым будет водить. Если играете на перемене, то для экономии времени считайтесь простой считалкой, которая покороче.

Все, кто вышли, становятся в круг и берутся за руки. Водящий идет не торопясь снаружи круга. Обходит раз, иногда и два, потом неожиданно хлопает кого-то по плечу или по спине и тотчас бросается бежать вперед.

Вызванный, не мешкая ни секунды, отцепляется от соседей

и старается побыстрее обежать круг навстречу водящему.

Где-то на противоположной стороне круга они встречаются, пробегают мимо друг друга и несутся дальше, стремясь первым занять пустое место.

Кто первым успел встать на это место и взяться за руки с соседями, тот остается в круге, а опоздавший начинает водить. Он идет по кругу (в ту же сторону, что и бежал перед этим), затем хлопает кого-то, бежит, и все повторяется сначала.

Хотя игра и простая, но правила все-таки есть и тут.

Водящий не может начинать бег прежде, чем он дотронулся до кого-то и вызвал его сбегать наперегонки. До этого он должен ходить.

Обоим бегущим нельзя задевать круг или дотрагиваться до стоящих в круге, пока кто-нибудь из них не добежит до пустого места.



Чтобы при встрече не столкнуться, бегущие следуют правилам дорожного движения и обегают друга друга справа. Особенно это относится к водящему, который должен дать достаточно места между собою и кругом для бегущего навстречу игрока.

И последнее правило — если водящему не удалось первому занять пустое место, то он не должен вызывать наперегонки своего соперника, с которым только что бежал. И вообще надо стараться каждый раз вызывать нового игрока, чтобы все побегали.

А мы иногда, когда устанем после долгого беганья за пустым местом и заняв его наконец, становились лицом наружу круга, конечно взявшись за руки с соседями. Тут

уж водящий не имеет права тебя вызывать. Отдохнувши, можно опять повернуться как положено. Только тем, кто еще ни разу не бежал, так становиться нельзя.

Понятно, что игроки по краям пустого места не должны схватываться за руки и закрывать его. А то, помню, бывали такие шутники. Вот и бегают двое вокруг, не понимая, куда же делось их пустое место? Смешно до упаду, но каково бегунам?

Изредка бывает, что оба игрока прибегут одновременно. Если возник спор, то они должны продолжить бег от пустого места в ту же сторону. Но не просто так, а по команде: «Раз, два, три!»

Ну, что еще мне вспоминается про эту игру?

Если стоишь в круге, то самый напряженный момент — это когда водящий проходит за твоей спиной. Тут уж надо быть начеку. Ведь если он хлопнет тебя, то в тот же миг побежит. Поэтому и тебе надо быть наготове, чтобы мгновенно сорваться с места...

Но вот он прошел, и сразу становится легче — на этот раз пронесло!

А если приходится водить, то иногда случается так, что несколько раз подряд остаешься без места, устанешь, а добежать первым все никак не удастся! Тогда спасает звонок на урок.

А вообще-то советую вам сначала вызывать быстрых игроков, потому что победить их интереснее, а на всякий случай иметь в запасе игроков послабее или помладше. Когда устанете, тогда уж вызывайте тех, кого легче перегнать.

Между прочим, девочки иногда бегают быстрее мальчиков.

Желаю удачи!



## ВОРОТА

Думается, мало кто из нынешних ребят слышал об этой игре. А между тем это очень старая и весьма любопытная игра. В нее часто играли в прошлом веке да и во времена моего детства еще помнили и любили ее.

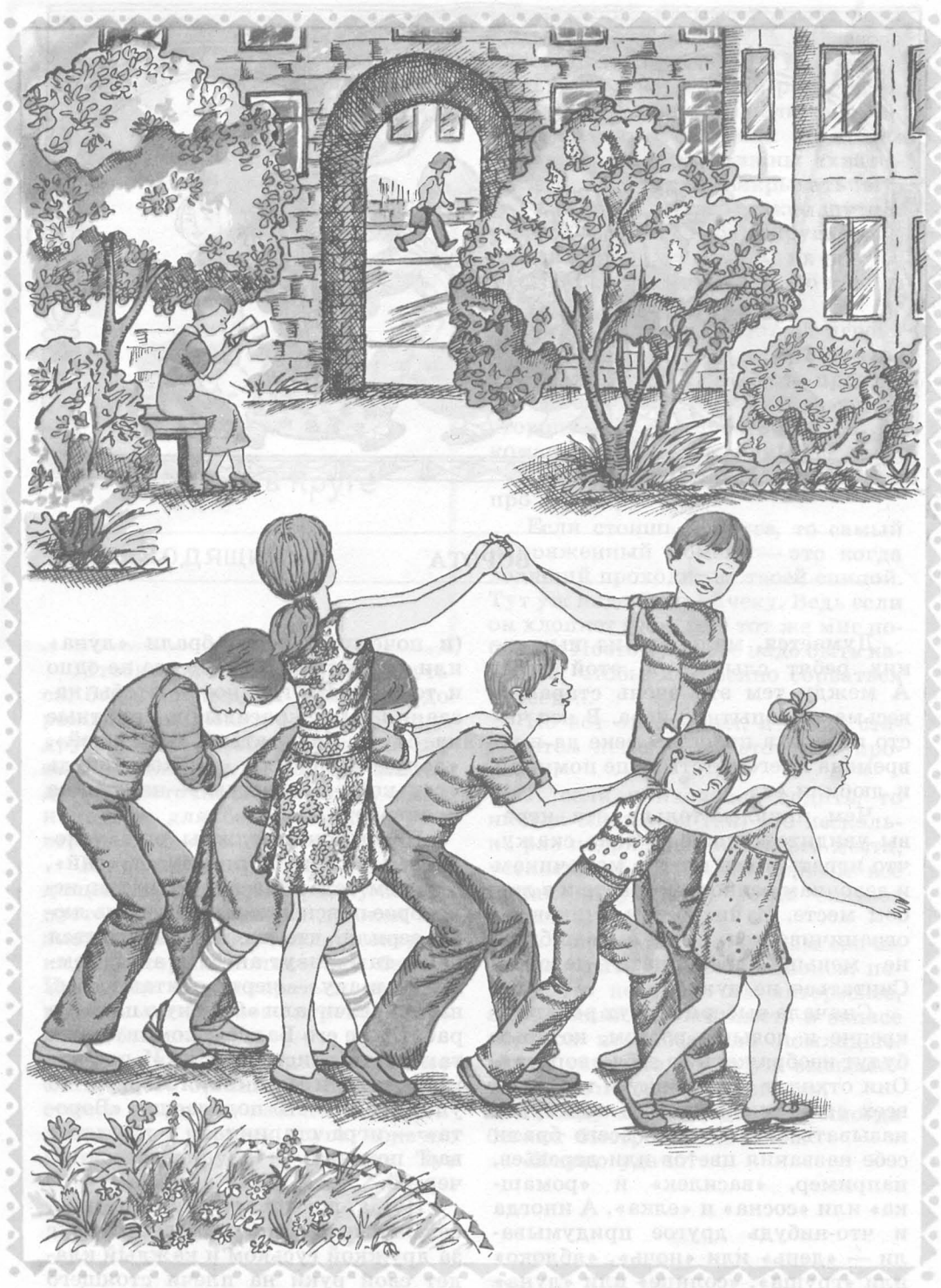
Чем привлекательна эта игра, вы увидите дальше, а пока скажу, что играть в нее можно мальчикам и девочкам разного возраста и в любом месте. И число участников не ограничивается, лишь бы вас было не меньше двенадцати человек. Считаться не нужно.

Сначала выберите двух ребят покрепче и повыше ростом, которые будут изображать из себя «ворота». Они отходят в сторонку и тайно от всех сговариваются, кто как будет называться. Мы чаще всего брали себе названия цветов или деревьев, например, «василек» и «ромашка» или «сосна» и «елка». А иногда и что-нибудь другое придумывали — «день» или «ночь», «яблоко» или «груша», «солнце» или «луна»

(и почему-то часто брали «луна» или «месяц», как будто это не одно и то же!). Но главное — чтобы названия были красивые и приятные на слух. Называться «крапивой», «лопухом» или какой-нибудь «редькой» не советую — наверняка проиграете.

Потом они должны еще условиться, за кем из них будет «рай», а за кем «ад». Здесь необходимо некоторое пояснение. Раньше ведь люди верили, что на небе находится рай и там живут ангелы, а под землей — в аду — черти обитают. Все, наверное, читали «Сказку о попе и о работнике его Балде», помните, как там черти описываются? И про ангелов тоже и Пушкин, и Лермонтов упоминают. Что поделаешь, «Ворота» — игра старинная, и придется вам поиграть и за ангелов, и за чертей.

Ну, а пока идет эта сговорка, остальные ребята становятся друг за дружкой гуськом и каждый кладет свои руки на плечи стоящего



перед ним. Постарайтесь при этом встать приблизительно по росту, чтобы маленькому не пришлось класть руки на плечи большого. Значит, первым в цепочке будет самый младший. Он называется «маткой», потому что будет водить всех остальных. А если все ребята примерно одинакового роста, то впереди становятся девочки, а позади — мальчики. Почему так, вы поймете из дальнейшего описания игры.

Затем надо сделать «ворота». Те двое становятся лицом к лицу на расстоянии шага и берутся за руки.

Игра начинается, но ворота пока заперты. Как их отпереть? А вот как.

Матка подводит цепочку к воротам, останавливается и говорит:

*Просим вас,  
Пустите нас  
Через ворота!*

«Ворота» хором спрашивают:

— *Что дадите?*

Матка предлагает:

— *Последнего хотите?*

«Ворота» милостиво соглашаются:

— *Ну, идите...*

И поднимают руки, открывая ворота.

Руки надо поднимать повыше и, конечно, не расцепляя их.

Матка проходит в ворота первой и ведет за собой всю вереницу. Ворота честно всех пропускают, но когда проходит последний, опускают руки так, чтобы он оказался между их руками. Вереница уходит вперед, а пойманного «ворота» потихоньку спрашивают: «К клену или к березе?» Отвечать надо тоже тихо, чтобы в цепочке не услышали.

После того как выбор сделан,

пойманному говорят, кто это дерево, выпускают из кольца рук, и он становится сзади «клена» или «березы». Очень бывает приятно, когда угадаешь и попадешь к тому, к кому хотелось!

А цепочка в это время не останавливаясь делает круг, и матка, увидев, что пойманный уже встал на место, снова ведет всех к воротам. Говорятся те же слова, и еще один последний из вереницы убавляется.

Так цепочка и ходит через ворота, с каждым разом становясь все короче и короче. Но зато по одну и по другую сторону ворот ребят все прибавляется. Наконец матка одна подходит к воротам и, выбрав себе дерево, отправляется направо или налево...

Вот тут «ворота» и объявляют, кто из них был раем, а кто — адом. Ну и, соответственно, кто из играющих попал в ангелы, а кто в черти!

Дальше начинается самая веселая часть игры.

Так как черти и ангелы терпеть друг друга не могут, между ними должна произойти борьба.

А борьба вот какая: кто кого перетянет (по-нашему — «перетянушки»).

Для этого «ворота» проводят между собой по земле черту и крепко берутся за руки. А все остальные обитатели рая и ада прицепляются за своими предводителями, причем каждый охватывает стоящего перед ним за талию. Как только встали, «ворота» командуют: «Давай!» И начинается перетягивание. Перетягиваться надо до тех пор, пока одна партия не перетянет всех других за черту. А когда все черти упадут в рай или всех ангелов черти утащат в ад, игра заканчивается.

Теперь несколько необходимых добавлений.

Как вы уже заметили, сначала отделяются и становятся за воротами ребята из хвоста цепочки, то есть самые большие, а под конец — ма-

ленькие. В таком порядке и надо сцепляться для перетягивания. И это очень правильно, ибо если сцепиться как попало, то впереди может оказаться слабый игрок, руки у него при перетягивании не выдержат, расцепятся, и все, кто был сзади, повалится на землю. Поэтому и надо, чтобы за ворота ухватился самый сильный из мальчиков, за ним послабее, а последней была самая маленькая девочка.

Помните «Репку»? «Мышка за кошку, кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, бабу за деду, дедка за репку: тянут-потянут...»

Мудрая сказка, ведь только так и можно было вытащить репку! Впрочем, еще Пушкин написал:

*Сказка ложь, да в ней намек!  
Добрым молодцам урок.*

Далее. Когда с одной стороны набирается гораздо больше ребят, чем с другой, то торжествующие



вопли победителей раздаются очень скоро. А вот если силы окажутся примерно равными, борьба идет не на шутку! Все кричат, тащат изо всех сил, то туда на шаг сдвинется вся орава, то в другую сторону подается. Предводители подбадривают, спрашивают: «Тащите же, черти!» или «Давай, давай, ангелы! Наша берет! Ура-а-а!...»

При такой упорной борьбе главное — крепко держаться. Самые большие усилия приходится выдерживать «воротам», поэтому они должны руки сцеплять «в замок», то есть схватить своими ладонями запястья другого, причем руки у них будут крест-накрест, так удобнее. А всем остальным надо переплести свои пальцы на животе у предыдущего, крепче будет. Тем более, что если хоть один из игроков не устоит на ногах и упадет, вся его партия считается проигравшей.

Если захотите сыграть еще раз, то новые «ворота» вам выбирать уже не надо — ими становятся двое самых больших ребят из райских обитателей, независимо от того, выиграли они или проиграли. Понятно, что новые «ворота» всегда должны менять свои названия.

А вот что мне удалось разузнать из истории этой игры. Оказывается, давным-давно она заканчивалась совсем по-другому: сразу выигрывали те, кто попадал в рай. Даже возможность победы чертей не допускалась. Поэтому никакого перетягивания не было, а просто райские жители разгоняли бедных чертей пинками. И только в начале нашего века крестьянские ребяташки догадались уравнивать их в правах, и видите, насколько интереснее стала игра.

Вот и все. Попробуйте поиграть, и, уверяю, что шуму, крику и веселья вам будет достаточно, даже слишком!





## ВОЛКИ И ОВЦЫ

Хотя этой игре больше ста лет, но и сейчас в нее кое-где играют. Уже очень она интересна!

Самое подходящее место для игры — полянка с кустами или опушка леса, чтобы волк мог отойти от овец и незаметно спрятаться в кустах или за деревом.

В начале игры волк определяет-ся при помощи считалки. А все, кто вышли раньше его, называются овцами.

Овцы отворачиваются, а волк уходит прятаться. Как только волк спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» После этого овцы осторожно идут его искать. Та овца, которая первой заметит волка, кричит в страхе: «Волк!», и все овцы бросаются врассыпную, подальше от волка. Ну, а волку надо поймать какую-нибудь зазевавшуюся овцу. Если это ему удастся, пойманная овца становится волком, а волк превращается в овцу, и игра начи-

нается сначала. А если волк бегал, бегал, да так никого и не поймал, придется ему опять идти прятаться и пытаться поймать овцу.

Иногда в игре может случиться, что волку все время не везет и никак ему не удастся никого поймать. Тогда после двух неудач волк считается проигравшим и его надо сменить — снова посчитаться и выбрать нового волка. И вообще старайтесь, чтобы все играющие побывали «в волчьей шкуре».

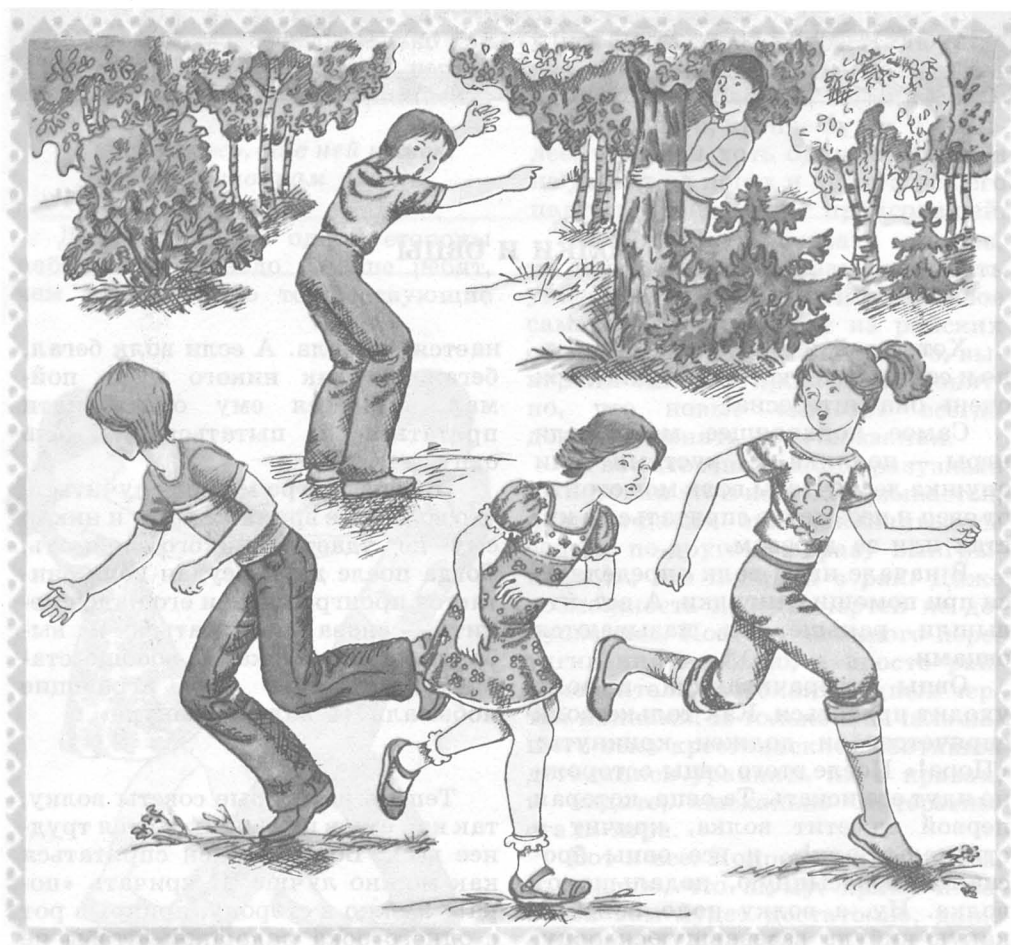
Теперь некоторые советы волку, так как ему в игре приходится труднее всех. Волк должен спрятаться как можно лучше. И кричать «пора!» нужно в сторону, прикрыв рот с одного бока ладошкой, чтобы не так легко было угадать, где сидит волк. А еще лучше сначала крикнуть, а потом уже бежать к наме-

ченному укрытию, и там притаиться. Тогда ему удастся подпустить какую-нибудь овцу поближе.

Но овца может пройти и мимо, не заметив волка. Тут уж волк решает, когда и на какую овцу ему броситься, чтобы наверняка поймать. Особенно пугаются девочки, когда перед ними неожиданно выскакивает волк. Да и сам я, помню, побаивался волка. Идешь, и кажется, что вот-вот на тебя нападет неправдашный волк!

В этой игре надо, чтобы играющие были примерно одного возраста, ну год-два разницы, не больше.

Хотя иногда и маленький волк может поймать большую овцу. Это в пятнашках маленькому трудно догнать большого, а здесь ведь игра другая. Если волку удастся спрятаться получше, то он, пропустив овцу, может тут же подкрасться сзади и запросто схватить. Только для этого надо уметь подбегать по-волчьи — бесшумно, на цыпочках.





## КОШКИ-МЫШКИ

Эта старинная русская игра была настолько известной, что даже название ее вошло в поговорку «Играть в кошки-мышки», что значит: хитрить друг с другом, притворно поддаваться, лукавить.

Ну а мы с вами давайте поиграем по-настоящему.

Когда соберется человек десять мальчиков и девочек, уже можно начинать игру в кошки-мышки. А самое большее количество игроков — человек 25—30.

Перво-наперво выберем главных героев нашей игры — кошку и мышку. Для этого посчитаемся. Когда останутся двое последних, они считаются между собой, и тот, кто выйдет, будет мышкой, а кто останется — кошкой.

Все вышедшие ранее игроки становятся в кружок, на расстоянии примерно шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собою ворота. Обычно эти ворота закрыты, то есть руки игроков опущены. Мышка залезает внутрь круга, а кошка остается снаружи.

Теперь кошка должна поймать мышку. Но прежде, чем поймать, ей надо каким-то образом проникнуть в круг. А это совсем непросто, потому что задача игроков, образующих круг, в том и состоит, чтобы оберегать мышку от кошки.

Поэтому кошка и ходит, жалобно мяукая, вокруг круга, выискивая, где бы ей проскочить внутрь. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подныривать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Игроки же стараются не пускать кошку к мышке, заботясь о том, чтобы ворота перед нею всегда были закрытыми. Только плечами сдвигаться перед кошкой нельзя.

Но вот, наконец, кошке удалось попасть внутрь круга, она бросается к мышке, но... ее уже и след простыл! Игроки, в том месте, где только что была мышка, успели отворить ей ворота, то есть подняли руки, выпустили мышку наружу и тут же опять опустили руки. Ворота перед кошкой закрылись.

Теперь кошке надо ловить мышку снаружи, то есть опять преодолевать дружную цепь игроков. А когда кошка выскочит из круга, ближайšie к мышке игроки вновь поднимают руки, пропуская ее внутрь.

Казалось бы, при таких удобных для мышки правилах эта беготня может продолжаться до бесконечности, и кошке мышку поймать никак невозможно. Но в игре это случается очень редко, и, в конце концов, кошка все-таки настигает мышку.

Как это ей удается? Сейчас постараюсь объяснить.

Так же, как и настоящей кошке, для этого нужны хитрость, ловкость и быстрота. Ну, например, как лучше преодолеть цепь игроков?

Во-первых, старайтесь прорывать цепь неожиданно, чтобы игроки и не подозревали, что вы собираетесь именно здесь прорваться. Тогда они не будут особенно крепко держаться за руки.

Во-вторых, можно применить

такую уловку: быстро нагнитесь, делая вид, что вы здесь хотите поднырнуть под руки, а когда игроки опустят руки или даже присядут — мгновенно перепрыгивайте через опущенные руки. Можно несколько раз резко нагнуться и выпрямляться, заставляя игроков то опускать, то поднимать руки, пока они вконец не запутаются. И в какой-то раз, только обозначив движение вверх (при этом они тотчас же поднимут руки), проскакивайте под руками. Иногда, заметив широкий просвет между игроками (а значит, руки у них натянуты довольно высоко), можно на бегу, с ходу, «рыбкой» нырнуть внутрь круга.

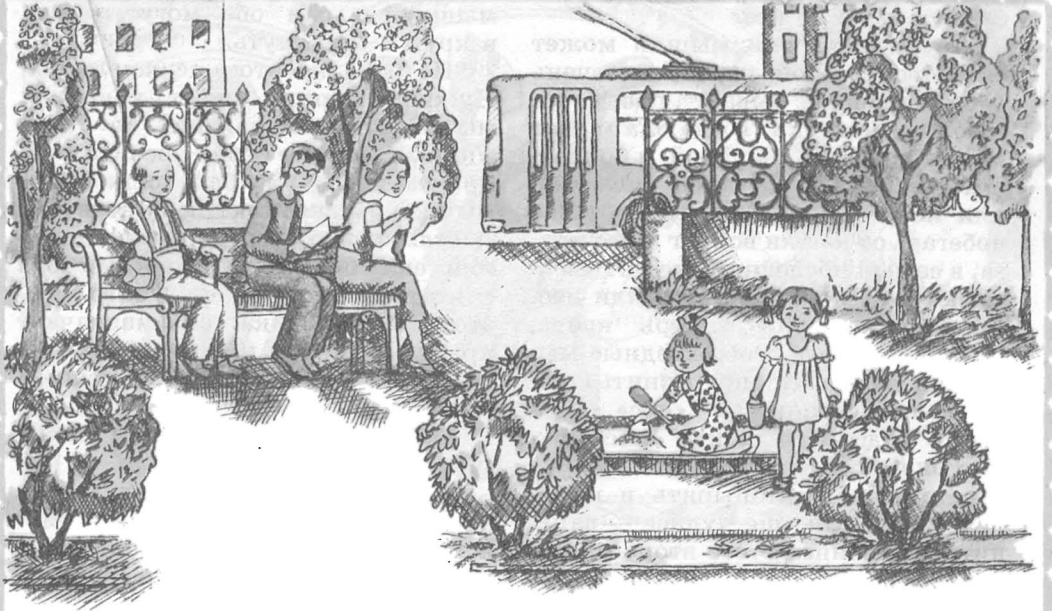
При этом кошке надо помнить, что если в каком-то месте ей с первой попытки не удалось силой прорваться через круг, то она обязана отойти и попытаться счастья в другом месте. Если и там не удалось, идите дальше. Кошке лучше всего не возвращаться к месту неудачи, а искать более слабые места.

Но вам, конечно, понятно, что надо стараться проникать через круг поближе к тому месту, где сейчас находится мышка.

И чтобы закончить разговор о кошке, скажу, что кошки бывают разные. Одни неторопливо ходят вокруг или внутри круга, другие, наоборот, бегают, а третьи вообще скачут, показывая когти и пугая бедную мышку. Иные все это проделывают молча, а кто умеет, мяукает истошным голосом и фырчит по-кошачьи. Некоторые девочки этого почему-то боятся и в панике попадают в лапы кошке. (Признаюсь вам, что я еще с тех пор умею так мяукать и страшно фырчать.) Иногда кошка, к смеху всех играющих, нарочно начинает бросаться то туда, то сюда и этим так собьет с толку мышку, что та, в конце концов не зная, куда же ей бежать, сама налетает на кошку!

Но мышке играть все-таки проще. Ей надо только не выпускать





кошку из виду и все время держать-ся подалеже от нее.

Так как в роли мышки может оказаться любой игрок, то очень часто мышка бывает побыстрее и половчее кошки. Тогда она может и сама поиграть с кошкой, и подразнить ее, прикидываясь неловкой или испуганной. Она может даже побегать от кошки вокруг всего круга, в самый последний момент увертываясь от кошачьих лап или неожиданно забегая внутрь круга.

А некоторые особо вредные мыши успевают еще и подразнить кошку — показывают ей «нос». Для этого надо приставить к своему настоящему носу большой палец, а остальные растопырить и шевелить ими. Или еще чуднее — зацепить за мизинец этого второго «носа» большой палец другой руки, получится еще более потешный «нос»! Понятно, что так дразнить кошку можно, только если мышка находится внутри круга, а кошка снаружи, или наоборот. Но и тут это делать рискованно. Ребята начинают смеяться чуть не до слез, забывают о кошке, и той легче проникнуть через круг и сцапать мышку.

Если вам попадетсЯ такая мышь, то гоняйте ее до тех пор, пока она так устанет, что допустит какую-нибудь ошибку. Но и самому, конечно, побегать придется. И еще — все время подстерегайте момент, когда игроки чуть запоздадут поднять руки, чтобы сделать ворота для мышки. Тут поймать ее будет легче.

А всем, кто стоит в круге, нужно быть внимательными, не зевать, когда надо спасать мышку, и не поддаваться хитростям кошки.

В общем, кем бы вы ни были — кошкой, мышкой или просто стояли в круге, — в этой игре никому ску-чать не придется.

Но вот наконец кошка изловила мышку, и они обе могут встать в круг и отдохнуть.

Но игра на этом не кончается. Нужно выбрать новых кошку и мышку. Если играющих не очень много, то лучше снова посчитаться, причем те, кто уже был кошкой или мышкой, в считалке не участвуют. А если играют человек пятнадцать или еще больше, то каждый раз считаться будет очень долго. Поэтому здесь кошка сама назначает другую кошку, а мышка — другую мышку. Тех, кто уже был кошкой или мышкой, назначать нельзя, потому что всем хочется поиграть.

Как я упомянул вначале, изредка случается так, что кошка не может поймать мышку, — слишком неравны их силы. Если игроки видят, что мышка и особенно кошка очень устали, а толку от их беготни не предвидится, они разрешают кошке пробежать через круг в тех же местах, где только что пробежала мышка, то есть руки перед кошкой не опускают. А если и так кошка не может поймать мышку, разрешают им встать в круг, но с условием, чтобы они перед этим сами выбрали новых кошку и мышку.

Игра кончается, когда все по одному разу побывают кошкой или мышкой. А если вас мало и поэтому игра быстро кончилась, то можно начать сначала. Только теперь пусть кошки побудут мышками.

Теперь несколько слов о том, как играли в кошки-мышки лет полтора-два назад. Во-первых, тогда этой игрой забавлялись и взрослые; а во-вторых, круг не стоял на месте, а быстро кружился. И будто бы кошке было легче проникнуть через вращающийся круг. Не знаю. Так играть мне не приходилось. Может, вы попробуете?





## КАРАВАЙ

С незапамятных времен на Руси очень любили водить хороводы. Хороводы были всякие, и в каждой местности свои. Они сопровождались песнями, причем песни тоже были везде свои и на самые разнообразные темы. Что такое хоровод в XVI или XVII веках? Все становилось в круг, а дальше, по словам старинной книжки, «...притопывали, вертелись, расходились и сходились, хлопали в ладоши, выворачивали спину, подпирались руками в бока, махали вокруг головы вышитым золотом платком, двигали в разные стороны головою, подмигивали бровями — под звуки инструмента какого-нибудь скомороха».

Мне подобных хороводов, даже в детстве, видеть не приходилось. Но какой-то отзвук старинных хороводов, посвященных, по-видимому, первому хлебу из нового урожая, а может быть, и игравшимся в это время свадьбам, сохранился в игре-песенке под названием «Каравай».

Я играл в каравай класса до второго, а потом уже считал этот каравай несolidным для себя. Но вообще-то играть в каравай можно ребятам разного возраста и даже взрослым вместе с малышами. Игра эта, пожалуй, самая незамысловатая из всех, которые я здесь описываю. Даже считаться не нужно.

Просто сначала кого-нибудь ставят посередине, причем обычно начинают с самого маленького, а еще лучше — у кого сегодня день рождения. Все остальные становятся вокруг и берутся за руки. Потом идут хороводом по кругу и запевают: «Как на Сашины именины испекли мы каравай...» (называть надо имя того, кто стоит посередине). После этого останавливаются и поют: «Вот такой вышины!» На слове «такой» все, продолжая держаться за руки, поднимают их как можно выше и даже привстают на цыпочки. Потом поют: «Вот такой низины!» — опускают руки и приседают на корточки. Затем все вста-

ют и опять поют: «Вот такой ширины!», расширяя круг как можно больше, но не расцепляя рук. Потом со словами: «Вот такой ужины!» — все опускают руки и идут к Саше до тех пор, пока совсем не стиснется круг.

Ну а напоследок, опять расширяя до первоначальной ширины круг, надо спеть: «Каравай, каравай, кого любишь — выбирай!»

Саша подходит к тому, кого он любит, поклонившись, берет за руку и выводит на середину. А сам занимает его место в круге. Хоровод вместе с Сашей начинает снова петь песенку и ходить вокруг Кати. Так может повториться много раз.

Правило здесь только одно. Катя не может опять выбрать Сашу, а должна выбрать кого-нибудь дру-

гого. И вообще выбирать одного больше двух раз за всю игру не следует. Иначе многие мальчики могут выбрать одну девочку, и наоборот. А заканчивается игра после того, как все ребята побывают «именинниками».

Водить каравай лучше всего на улице, причем даже в холодную погоду, так как бегать и скакать не надо и пальтишки нам не мешают. Но можно и в любом помещении, где достаточно места.

Под конец скажу о главном, что всегда придавало особую красоту и величавость русским хороводным играм, а поэтому в полной мере относится и к нашему маленькому забавному хороводу. Идти по кругу, сходиться, расходиться и делать все движения надо плавно, неторопливо, в такт песенке. Вот и все.





## ШТАНДЕР

Это была одна из любимых довоенных игр ленинградских ребят, да и не только ленинградских, думаю. Игра эта очень старая, в нее играли еще в прошлом веке.

Все, что нужно для игры, — это небольшой резиновый мячик, можно теннисный. А если его нет, можете на скорую руку смастерить тряпочный, тоже сойдет. В конце описания игры я расскажу вам, как его сделать.

Играть в штандер нужно на улице, под открытым небом, или в большом спортивном зале; количество играющих — не меньше шести, но и не больше двадцати человек. Играют мальчики и девочки вместе, возраст не имеет значения. Но если ребята еще плохо знают друг друга, то перед игрой надо расписаться по номерам и запомнить их.

Все играющие становятся в круг на расстоянии шага, а кто-то один берет мячик и становится в середине, которую надо как-нибудь обозначить, ну, например, положить

камушек. Затем он бросает мяч высоко вверх и громко называет имя или номер кого-то из игроков, который тотчас выбегает в центр, чтобы поймать мяч. А бросавший бежит на его место. Бросать надо повыше и точно вверх, чтобы мячик падал в пределах круга игроков. Если он упадет за кругом, придется перебросить снова.

Вот написал эти слова, и вспомнилось что-то похожее и очень далекое... Бывало, выйдешь на улицу с конфетами, чтобы угостить ребят, и видишь, что на всех не хватит. Тогда соберешь потихоньку в кармане конфеты в горсть, неожиданно кинешь их вверх и крикнешь: «На шара!» Кому досталось, кому нет — всем весело и никому не обидно.

Но вернемся к игре.

Тот, кого называли, должен постараться поймать брошенный мячик. Если поймает — хорошо, значит, ему не придется водить, и он имеет право встать в центр и снова подбросить мячик кверху, опять назы-

вая имя того, кто должен этот мячик ловить. Так может продолжаться несколько раз, пока кто-то из выкликнутых не оплошает.

А когда поймать мячик не удалось и он упал на землю, то все игроки бросаются врассыпную, а ловивший старается как можно быстрее схватить мячик с земли, прибежать с ним в центр и тут же крикнуть: «Штандер!» После этого все убежавшие игроки обязаны сразу же остановиться.

Теперь водящему нужно постараться попасть в кого-нибудь мячом. Если попадет, то все опять разбегаются подальше от того, в кого попал мячик, а тот, подняв его с земли, сам кричит «штандер!» и бросает мячик в ближайшего игрока. Впрочем, совсем не обязательно бросать в ближайшего, бросайте, в кого хотите, просто в ближайшего легче попасть.

Так игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не промажет. За это ему полагается одно штрафное очко, и он должен сбегать за мячом и начать игру сначала, с центра, как говорят в футболе. Все становятся опять в кружок, а он подбрасывает мячик и выкликает очередное имя.

Каждый, кто за игру промахнулся три раза и тем самым получил три штрафных очка, должен подбросить мячик в последний раз и выйти из игры. А остальные продолжают играть.

Игра идет навывлет, то есть до тех пор, пока останутся последние четыре игрока. Они и считаются выигравшими. Вчетвером или втроем играть уже трудно и не так интересно.

Но когда в игре с самого начала участвуют меньше десяти человек, то можно играть до четырех или даже до пяти штрафных очков, чтобы игра не кончилась слишком быстро. Это вы решайте сами, учитывая количество играющих и то время, которым вы располагаете.

Это я написал о порядке игры вкратце, чтобы вам была понятна ее суть. А теперь расскажу подробнее о правилах и некоторых хитростях этой игры.

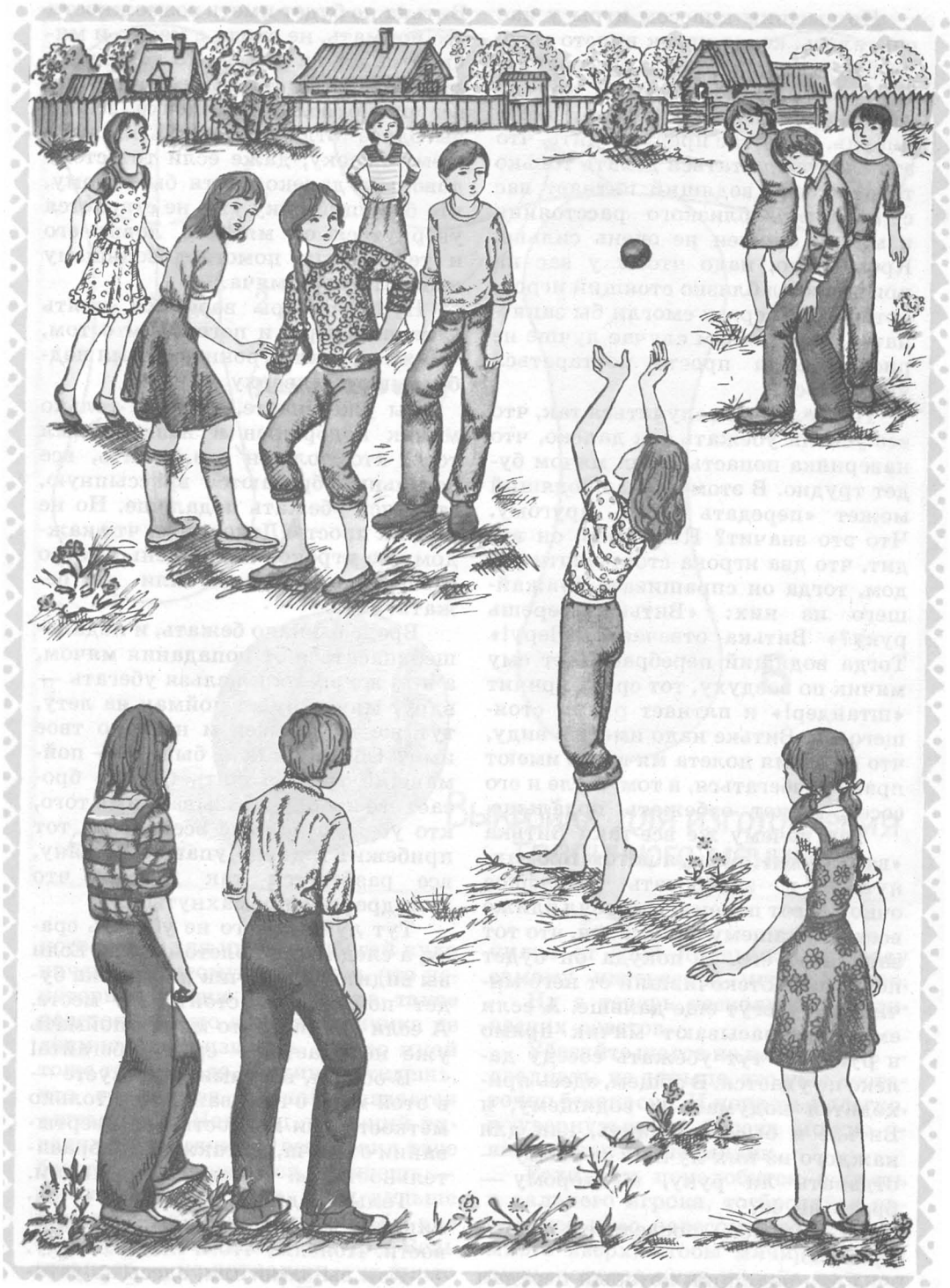
Правила здесь такие.

Первое. Вызвать чье-то имя следует до того, как мячик брошен в воздух. Но, конечно, и задолго до броска не следует его называть, чтобы все не разбежалось раньше времени. Поэтому лучше всего это делать в самый момент взмаха рукой с мячом.

Второе. Кричать «штандер!» можно только после того, как мячик поднят с земли и игрок с ним встал в центре. А чтобы игроки не успели разбежаться далеко, надо быть попроворнее и постараться схватить мячик сразу, как только он подпрыгнул от земли и не успел далеко укатиться. Но после того как водящий скомандовал «штандер!», он и сам не имеет права сдвигаться с места. Он может только поворачиваться в разные стороны, выбирая, кого ему лучше запятнать мячом.

Третье правило. Услышав «штандер!», все, кто убежал, должны немедленно замереть на месте и так стоять до тех пор, пока брошенный мячик не попадет в кого-нибудь (тогда все остальные разбегаются) или не случится промах, после чего всем надо идти в центр. Но если кто-то после команды не удержался и пробежал еще несколько шагов, то он должен без споров возвратиться на то место, где его застала команда.

Четвертое. Игрок, который видит, что его собираются запятнать, имеет право всячески увертываться от летящего мячика — нагибаться, приседать и даже подпрыгивать, только сходить со своего места ему нельзя. Еще одно, что ему дозволяется, — это повернуться боком или спиной к бросающему мячик, но тут будет труднее уследить за отскочившим мячом и понадобится лишнее время, чтобы его поднять.



Но высшим классом игры у нас считалось, когда игрок вместо того, чтобы увертываться, бесстрашно сам ловит мячик, а затем кричит «штандер!» и тут же пятнает кого-нибудь. Хочу вас предупредить, что это следует пытаться делать только тогда, когда водящий пятнает вас с не очень близкого расстояния и мячик брошен не очень сильно. Кроме того, надо чтобы у вас на примете был близко стоящий игрок, которого вы сразу смогли бы запятнать. В противном случае лучше не рисковать, а просто постараться вернуться.

Пятое. Может случиться так, что все успели убежать так далеко, что наверняка попасть в них мячом будет трудно. В этом случае водящий может «передать руку» другому. Что это значит? Например, он видит, что два игрока стоят почти рядом, тогда он спрашивает ближайшего из них: «Витька, берешь руку?» Витька отвечает: «Беру!» Тогда водящий перебрасывает ему мячик по воздуху, тот сразу кричит «штандер!» и пятнает рядом стоящего. Но Витьке надо иметь в виду, что во время полета мяча все имеют право разбежаться, в том числе и его сосед может отбежать подальше.

Так почему же все-таки Витька «взял руку», рискуя потом промахнуть и заработать штрафное очко? А вот почему. Он стоял ближе всех к водящему и опасался, что тот запятнает его. И покуда он будет подбирать отскочивший от него мячик, все убегут еще дальше. А если ему перебрасывают мячик прямо в руки, то тут убежать соседу далеко не удастся. В общем, здесь приходится подумать и водящему, и Витьке и быстро решить, как для каждого из них лучше: первому — отдавать ли руку, а второму — брать ли ее?

И наконец, последнее, шестое правило.

Если водящий, который передал руку, так неточно бросит мячик, что

Витька не будет иметь возможности его поймать, не сходя с места, и мячик упадет на землю, то водящему засчитывается штрафное очко. Но все равно водящему почти всегда выгоднее отдавать руку ближайшему игроку, даже если тот стоит довольно далеко. Хотя бы потому, что берущий руку уже не старается вернуться от мяча, а ловит его и тем самым помогает водящему избавиться от мяча.

Ну а теперь вернемся опять к началу игры и поговорим о том, что же делают игроки во время подбрасывания кверху мяча?

Вы уже знаете, что как только мячик подброшен и названо имя того, кто должен его ловить, все остальные бросаются врассыпную, стараясь убежать подальше. Но не все так просто. Дело в том, что каждому из игроков надо очень быстро сообразить — бежать или не бежать?

Вроде бы надо бежать, и подальше, спастись от попадания мячом, а в то же время и нельзя убежать — вдруг мячик будет пойман на лету, тут же подброшен и названо твое имя? Обычно так и бывает — поймавший мячик опять быстро бросает его кверху и называет имя того, кто убежал дальше всех. Пока тот прибежит к давно упавшему мячу, все разбегутся так далеко, что немудрено и промахнуть.

Тут лучше всего не убежать сразу, а следить за полетом мяча. Если вы видите, что мячик наверняка будет пойман, то стойте на месте. А если увидите, что мячик поймать уже не удастся — сразу убегайте!

В общем, вы сами чувствуете — в этой игре очень важны не только меткость или ловкость при увертывании от мяча, но также и сообразительность, и быстрота реакции.

Только одного не нужно — излишней, мягко выражаясь, боязливости. Поясню, что я имею в виду.

Как вы заметили, здесь не устанавливается какого-то определен-



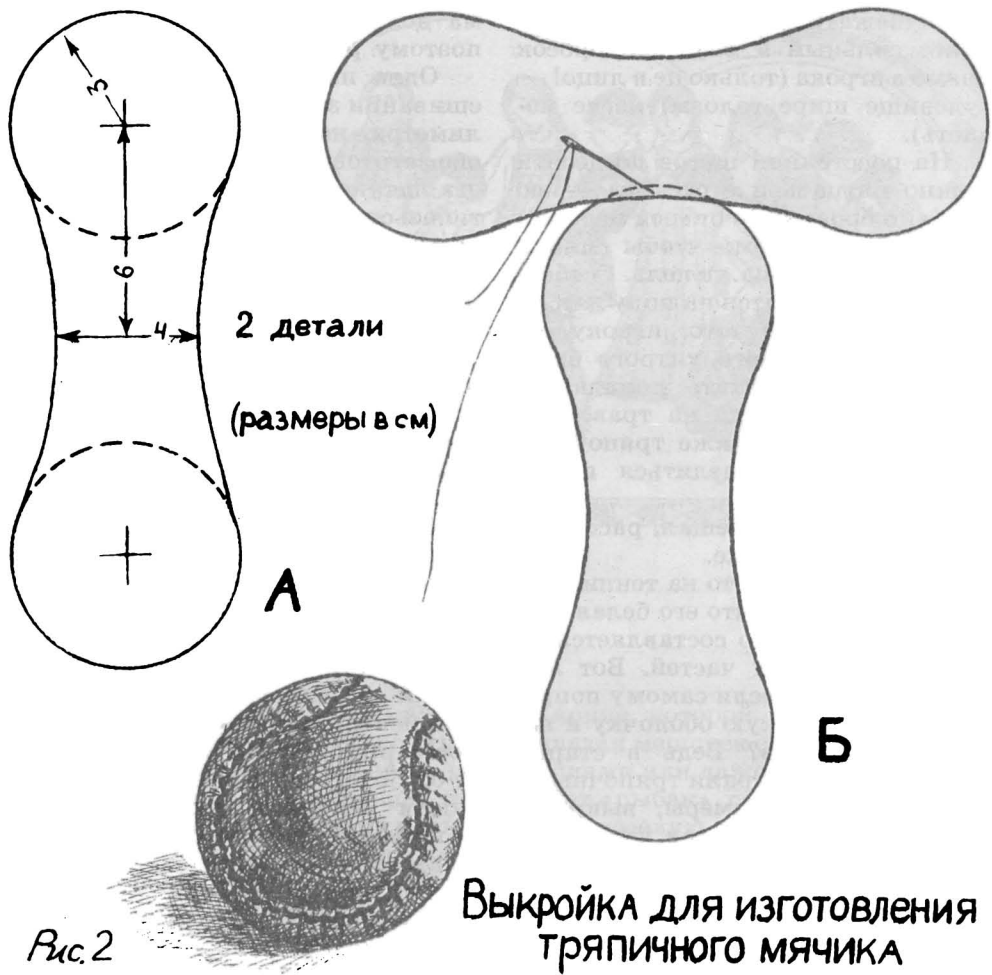


Рис. 2

ного места для игры — убегай куда хочешь. Поэтому случается, что некоторые игроки убегают на такое расстояние, что до них и мячика не докинешь. Признаюсь, что со мной тоже такое было. Бежишь и ждешь, что вот-вот за спиной раздастся «штандер!». Наконец, водящий ухватил-таки мячик и остановил твое бегство. Повернешься, глянешь — все уже давно стоят, а ты дальше всех убежал. И оказался как бы вне игры. Даже неудобно как-то... Ведь штандер — не пятнашки, тут никто за тобой не гонится. Потом я оту-

чился от этой привычки, и сразу самому интересней играть стало.

Ну а теперь несколько практических советов.

Убегайте шагов на пятнадцать — двадцать, не дальше, это уже достаточно безопасно. И попасть нелегко, и вернуться от броска можно — видно, как летит мячик.

Если вам понадобится попасть в дальнего игрока, то бросайте сильнее и «с навесом», то есть немного вверх, чтобы мячик, описав дугу, долетел куда надо, а не упал раньше.

Когда игроки не успели еще далеко убежать, то тут проще — делайте сильный и быстрый бросок прямо в игрока (только не в лицо! — туловище шире головы, легче попасть).

На расстоянии шагов до десяти можно пятнать и с отскока — изо всех сил бросьте мяч перед игроком с таким расчетом, чтобы мячик после отскока попал в цель. Особенно метко это удается на полу или на асфальте. Кроме того, игроку, не ожидавшему такого хитрого броска, труднее избежать попадания. Понятно, что, играя на траве или мягкой земле, а также тряпчным мячиком, лучше целиться прямо в игрока.

Теперь, как и обещал, расскажу о тряпчном мячике.

Поглядел я как-то на теннисный мячик и заметил, что его белая оболочка очень ладно составляется из двух одинаковых частей. Вот я и подумал: а что, если самому попробовать сшить такую оболочку и набить чем-нибудь? Ведь в старые времена ребята играли тряпчными мячами. Снял размеры, выкроил, сшил, набил — и за три часа работы получился неплохой мячик!

Для тех, кто захочет воспользоваться моим опытом, описываю, как его делать.

1. Вырежьте из картона выкройку по форме и размерам, приведенным на рисунке.

2. Найдите кусок любой ткани плотнее и потолще, желательно шерстяной, наложите на нее выкройку, обведите цветным карандашом или мелом и вырежьте две заготовки.

3. Наложите конец одной заготовки на середину другой в виде буквы Т и начинайте сшивать в одну сторону. Нитки должны быть толстые, а стежки маленькие

и частые. Это шитье оказалось весьма долгим и кропотливым делом, поэтому расскажу подробнее.

Одна из заготовок должна при сшивании заходить на другую миллиметра на четыре. Прошивайте обе заготовки насквозь. Постепенно эта штукенция у вас начнет выгибаться и принимать форму угловатого мячика. Когда останутся незашитыми сантиметров пять, нитку с иголкой не обрывайте, пусть пока болтается.

4. Набивать мячик лучше всего шерстью, перьями из подушки или старыми шерстяными нитками. Но можно и тряпками или, как я, ватой. Набивайте плотнее и равномерно, чтобы не было комков.

5. Зашейте мячик до конца. А для пущей крепости советую готовый мячик еще раз прошить.

Теперь о том, что у меня получилось и что у вас получится. Мячик вышел круглый, несколько кривоватый и размером побольше, чем теннисный (видимо, сукно растянулось при набивке), а весом меньше. И от пола отскакивает хуже. Но и таким мячиком хорошо играть в штандер, особенно ребятам помладше: когда попадет, ни капельки не больно.

Ну, а напоследок хочу отметить еще такое немаловажное обстоятельство. Чтобы поиграть, например, в футбол или хоккей, вам нужно пойти куда-то, где есть специальное поле и устроены ворота. А в штандер можно играть где угодно, хоть прямо под своими окнами. Ни формы не надо, ни судей, ни тренировок.

Нужен только мячик.

К тому же это будет неплохая практика для лапты.

Думаю, что не стоит вас уговаривать, — игра так и просится на ваш двор!



## УДОЧКА

Летние каникулы в деревне... Вспоминаются теплые от солнца березовые удочки, прислоненные за крыльцом, рядом с потемневшей от времени бочкой для дождевой воды. Их было три — с лесками, скрученными из белого конского волоса, и поплавками из бутылочных пробок. Сколько я перетаскал ими ершей и плотвы, окунишек и подлещиков! И сколько этой мелочи перечистила для ухи моя добрая бабушка, Екатерина Васильевна! Тут и курам пожива — кудахнут, утаскивая рыбки потроха... Привычная картинка для многих дворов, где обитают ребята.

Русские деревни стояли обычно по берегам наших бесчисленных рек и речушек, больших и малых озер. Поэтому удочки были у каждого уважающего себя мальчишки. Так как же было им не придумать игру, где можно половить рыбу удочкой?

Только в игре удочка — это длинная, метра четыре, веревка,

на конце которой вместо крючка привязан мешочек с песком, землей, опилками или даже сухим горохом.

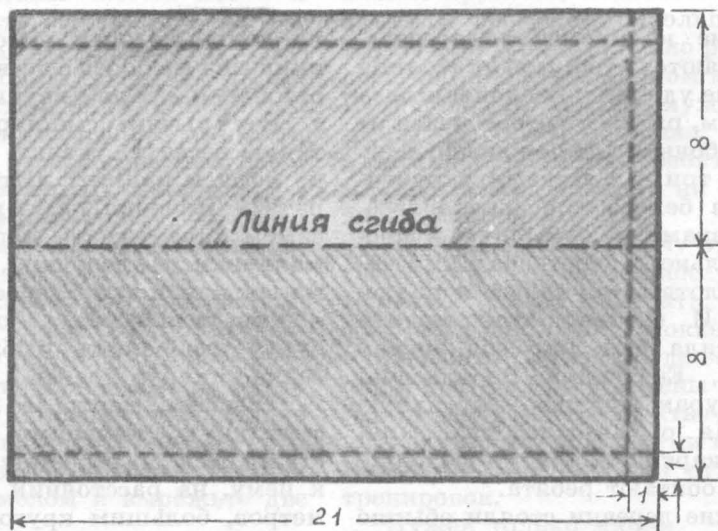
Вот «рыбак», смастеривший себе такую веселую удочку, выносит ее из дома и кричит: «Кто будет играть?» Конечно, все будут! И на самом деле, играть могут все — и мальчики, и девочки, большие и маленькие, и даже взрослые вместе с вами, если захотят. Вот все они и будут изображать рыбу, которую сейчас начнут ловить.

«Рыбак», держа в левой руке смотанную кольцами «удочку», становится в середину, а лицом к нему, на расстоянии около трех метров, большим кругом располагается «рыба». Старайтесь, чтобы промежутки между «рыбами» были одинаковыми, примерно полтора-два шага, дабы не мешать друг другу. Но если вас мало, то отступить можно и на три, и на четыре шага, в общем, как получится. Только не приближайтесь к «рыбаку» ближе, чем на три метра.

Игра начинается. «Рыбак» спускает с руки немного веревки и начинает поворачиваться вокруг своей оси, сначала медленно, потом быстрее, чтобы мешочек, скользя по земле, центробежной силой натягивал веревку. Затем, постепенно спуская с левой руки веревку и выпуская ее из правой, удлиняет свою удочку, приближая «наживку» к стоящим в кругу «рыбам». Наконец, мешочек достигает их, и «рыбы» поочередно начинают подскакивать, стараясь не попасться «на крючок», а проще — чтобы мешочек или веревка не задела их по ногам. Но это не всем удается, и вот одна «рыбка» попалась! Не успела вовремя подпрыгнуть. А кто пойман, выходит из круга. «Рыбак»

крутит удочку в другую сторону. Так, один за другим, игроки выбывают из игры. Понятно, что первыми обычно выходят ребята поменьше и не такие расторопные. Когда «рыбак» видит, что оставшиеся подпрыгивают исправно, он начинает еще удлинять свою удочку (вот зачем нужна веревка в четыре метра!), и мешочек уже ходит за спинами игроков. А значит, и скакать им приходится уже через веревку, то есть повыше. Глядишь, еще кто-то поймался на удочку. А если несколько упорных игроков все прыгают да прыгают, то «рыбак» так раскручивает веревку, что мешочек начинает летать сзади них по воздуху...

Игра кончается, как только вы-



Линия шва (размер в см)

Рис. 3 «Крючок» для удочки (мешочек)

был предпоследний игрок. А последний, самый ловкий, считается выигравшим, ему в награду вручается удочка, и он становится «рыбаком».

Но если игроков было много, а «рыбак» закружился или устал, то он сам прекращает вертеть удочку и объявляет выигравшими всех оставшихся. А нового «рыбака» из их числа назначает сам.

Ну вот, я дал вам описание игры в общих чертах. Но чтобы играть по-настоящему, совершенно необходимо знать еще несколько правил:

— игроки в круге не имеют права сходить со своих мест; где встал, там и прыгай. Кто сдвинется со своего места хоть на полшага, считается пойманным. Увидя приближение мешочка, не забудьте присесть, а то на прямых ногах вы не сумеете подпрыгнуть. Прыгайте повыше, не ленитесь, а вот приземляться надо мягко, сгибая колени, и не на всю стопу, а на носочки;

— количество играющих лучше всего от десяти до двадцати человек. Тогда при круге, расположенном, как я уже говорил, на три метра от «рыбака», расстояние между «рыбами» будет от двух до четырех шагов. Но вообще-то можно играть, когда «рыб» будет и меньше девяти, ну, например, пять, но тогда они могут стать поближе к «рыбаку», метра на два с половиной. А если игроков больше, до тридцати человек, то и круг соответственно будет побольше, длина нашей удочки это позволяет;

— так как у «рыбака» уже после нескольких оборотов начнет кружиться голова, он может в любое время изменять вращение удочки. Начинать крутить веревку в другую сторону лучше всего в тот момент, когда

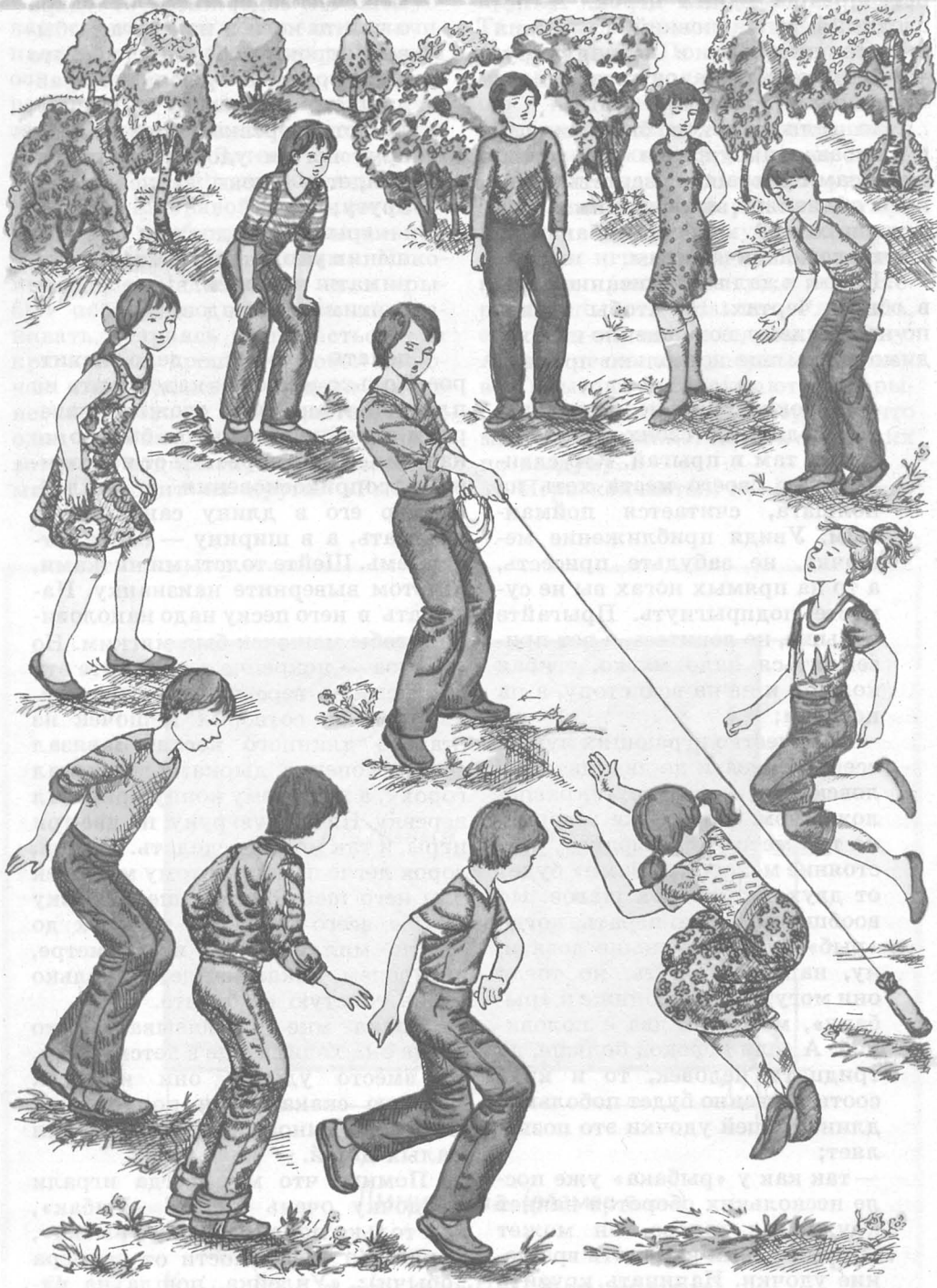
мешочек задержится от удара о чьи-то ноги и из круга выбывает игрок. Особенно удобно это делать, когда «рыба» по-правдашнему поймается на удочку, то есть веревка обовьется вокруг ног, и удочку все равно придется снова запускать по кругу;

— «рыбак» не должен при вращении уходить из центра и поднимать мешочек выше десяти сантиметров над землей.

Сделать удочку — дело нехитрое. Только мешочек надо сшить из плотной ткани (или сложить материал вдвойне), чтобы он быстро не износился и не порвался от постоянного соприкосновения с землей. Размер его в длину сантиметров двадцать, а в ширину — сантиметров семь. Шейте толстыми нитками, а потом выверните наизнанку. Насыпать в него песку надо наполовину, чтобы мешочек был мягким. Но главное — покрепче привяжите эту колбаску к веревке. А я однажды, помню, сотворил мешочек из старого длинного носка. Завязал узлом конец с дырками, насыпал гороху, а к другому концу привязал веревку. На скорую руку, на две-три игры, и так можете сделать. Кстати, горох легче песка, поэтому мешочек для него шейте побольше. Веревку лучше всего брать от четырех до шести миллиметров в диаметре, а впрочем, какая найдется, только очень толстую не берите.

Дочка мне рассказывала, что когда она ходила еще в детский сад, то вместо удочки они крутили простую скакалку, и получалось! Но это, конечно, годится только для малых детей.

Помню, что мы всегда играли в удочку очень весело! «Рыбак», как только попадется ему «рыбка», кричал (в зависимости от размера добычи): «Уклейка, пошла на кушан!» или «Окуня поймал!» А особенно радовался, когда «щука» или





«сом» попадались! Да и «рыбы» не молчали как рыбы. Обычно труднее всего было избежать подсечки в начале игры, когда еще не вошел в ритм вращения веревки. Но как только игроки приноравливались, «рыбак» нарочно начинал то замедлять, то ускорять бег мешочка. Тут уж не зевай!

Некоторые ребята по многу кругов вертели удочку в одну сторону, поэтому, когда останавливались, качались — так кружилась голова. Я и сам кругов по двадцать и больше давал, но не с первой игры, конечно, а когда немного привык. Но это не так уж часто приходится делать, только когда останутся два-три умелых прыгуна, вот и идет соревнование — кто кого.

Начинающим, а также малым ребятам, можно играть полегче: попавший на удочку сразу становится «рыбаком». Тут все будут находиться в игре все время, и «рыбаки» то и дело меняться.

Расскажу про один свой маленький секрет. Не знаю, как будет у вас, но мне легче было долго крутить удочку, когда я смотрел не на мелькание лиц и окружающих предметов, а неотрывно на бегущий мешочек. Тогда казалось, что и ты и веревка с мешочком стоят на месте, а вокруг что-то мелькает...

Но вообще-то советую долго не затягивать вращение, как почувствуете, что пора, сразу укоротите веревку и — стоп! Затем начинайте раскручивать в другую сторону.

Как видите, крутить удочку тоже надо иметь некоторый опыт. К тому же мешочек почему-то имеет

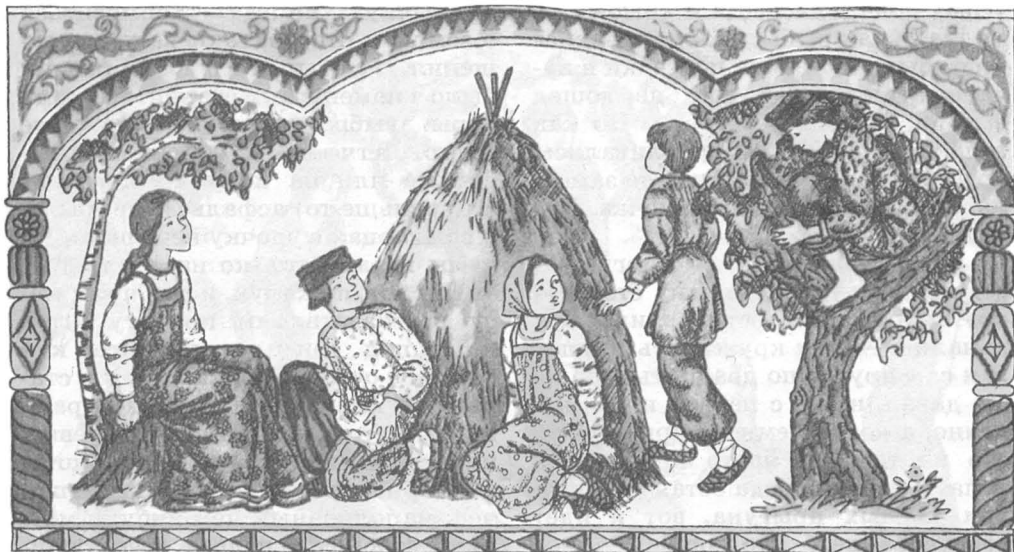
привычку иногда тормозиться о землю и отставать от вашего вращения. Чтобы этого торможения было поменьше, старайтесь для игры выбрать наиболее ровное место. Легче всего, конечно, на асфальте или на полу в спортзале. Но раньше-то асфальта не было, а во дворцах в удочку не играли. Да и мы играли только на земле.

Ну вот, пожалуй, и все, что я могу рассказать вам про эту игру.

А под конец прочитайте, как описана очень похожая игра в старинной книжке: «Один из играющих берет в руку длинную веревку, на противоположном конце которой привязан какой-нибудь мешочек, наполненный чем-нибудь мягким, чтобы им нельзя было ушибить кого-нибудь из присутствующих. Держа эту веревку за противоположный конец, играющий начинает ею кружить с такою силою, что веревка принимает почти горизонтальное положение и даже не касается земли... Более опытные прыгуны бегают навстречу веревке, перепрыгивая ее. (Обратите на это внимание. Я так понял, что прыгун бежит внутри круга против вращения веревки и перепрыгивает ее. Это очень интересно!) Некоторые же достигают такого проворства, что успевают вбежать в круг, взять у кружащего веревку платок, шар или что-нибудь подобное и снова выбежать из круга, прежде чем веревка успеет окончить круг».

Так что наши предки играли потруднее и позамысловатее, чем мы. И мешочек делали кожаный, чтобы сносу не было.





## КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Кто из вас, ребята, не слышал об игре с таким завлекательным, почти сказочным названием? Все, конечно, слышали, а кое-кто, возможно, и играл. Но не думаю, чтобы так интересно, как в наши годы. Это и понятно. Ведь игра эта очень старинная, а подлинные правила ее, которые были в ходу еще до войны, сейчас уже забылись. Постараюсь их вам напомнить.

В одной книжке, изданной еще в 1875 году, я нашел небольшое описание игры в казаки-разбойники. Прочитал и очень обрадовался, потому что узнал ту самую игру, в которую мы когда-то играли. Только, к сожалению, там не было сказано, когда она возникла.

Во все времена ребята играли в войну. Мы, например, играли в «красных и белых», а после Отечественной войны я видел, как везде играли в «наших и фашистов». Но каких-нибудь, общих для всех, правил у этих игр не было,

поэтому проходили годы, и постепенно ребята играть в них переставали.

А вот в казаков-разбойников играли всегда и до сих пор кое-где пытаются играть.

Наверное, эта игра, пришедшая к нам из глубины веков, была связана с действительными, происходившими когда-то на Руси событиями. Я помню из уроков истории в школе, что в разбойники часто шли разоренные помещиками крестьяне. А вспомните «разбойников» Дубровского? У Пушкина и поэма есть «Братья разбойники». А в «Сказке о мертвой царевне и о семи богатырях», кто, вы думаете, были эти богатыри?

*Братья в ту пору домой  
Возвращались толпой  
С молодецкого разбоя...*

Были даже народные героические драмы о разбойниках, которые ставили сами крестьяне. Почему же

в прежние времена народ так любил разбойников? Советский исследователь П. Берков объясняет: «В глазах народа в XVII—XVIII веках разбойники — это мстители за его угнетенное положение, это личности, отстаивающие его, народа, человеческие права, это люди, овеянные своеобразным героизмом...»

Поэтому неудивительно, что и ребята любили играть в казаков-разбойников.

А вот как одна воспитательница детского сада описывает игру ребят царской России. Они взяли да и придумали, что вместо разбойников у них будут рабочие.

«Один раз я слышу среди детей разговор такого рода: «Давайте играть в рабочих и казаков». После этого завязались долгие споры: кому быть рабочими и кому быть казаками — никому не хотелось исполнять обязанность казаков; наконец порешили, что сыграют два раза, чтобы те, кто сейчас будет казаками, потом могли бы быть рабочими. И вот казаки с палками за плечами, изображающими пики, попрятались за деревья, а рабочие, обнявшись, дружно затянули «Марсельезу» и пошли по дорожкам сада. Когда дети поравнялись с тем местом, где сидели казаки, последние выскочили из своей засады и набросились на рабочих; кто не поспел бежать, того взяли и тащили в участок...»

Я думаю, что игра эта сохранялась так долго не только из-за своего интереса, но и потому, что имела четкие, устоявшиеся правила, проверенные многими поколениями ребятни.

Припоминаю, что впервые я играл в казаков-разбойников, когда мне было лет семь. Было это в Рыбинске, где мы жили недолгое время. А запомнилась мне эта игра потому, что, спасаясь от казаков, я вскарабкался на один из каменных столбов, на которых держались железные ворота ограды нашего

дома. И казаки добраться до меня не могли. Но и я залезть-то залез, а слезть не могу! Боязно... Хорошо, что скоро пришел с работы отец и снял меня оттуда. Не буду рассказывать, как мне попало за это, думаю, нечто подобное кое-кто из вас, наверное, испытал на себе.

Ну а потом в Ленинграде мы во дворе тоже часто играли в казаков-разбойников. Но веселее всего было играть, конечно, в деревне. Наверное, потому, что и возникла-то эта игра, по всей вероятности, именно там.

Мы уходили на край села, где между заросших кустами берегов текла маленькая речка. Вот где был простор для разбойников! Но так как казаки и разбойники не сегодня, так завтра менялись местами, то азарт был и у тех, и у других.

В казаки-разбойники могут играть и мальчики и девочки вместе. Если играете на природе, то лучше всего, чтобы вас было не меньше четырнадцати человек, а если во дворе, то можно играть и вдесятером. Это зависит от величины двора и наличия в нем укромных мест для прятанья. А если кому и не хватит места, чтобы спрятаться, не беда — пусть казаки вас видят, да попробуют поймать! Но знайте, что всегда чем больше соберется народу, тем игра бывает интереснее!

Затруднение может быть только одно, да и то небольшое: как во время игры отличить казаков от разбойников, то есть своих от чужих? У нас это решалось просто. Вы знаете, до войны мальчишки, особенно в деревнях, часто и летом ходили в каких-нибудь картузах или кепках. У меня тоже была кепка, которую я надевал на рыбалку или в ненастную погоду. Так вот мы и договаривались, что все казаки будут в головных уборах, а разбойники — с непокрытой головой. Лишние кепки складывали под кустом. Помню, что при игре все

почему-то надевали картузы или кепки задом наперед.

Ну а вы, когда будете играть, можете для отличия повязывать на руки казакам какие-нибудь повязки или носовые платки. Об этом надобно позаботиться заранее.

Правила в этой игре довольно простые.

Сначала договоритесь о том, где вы будете играть и до каких границ можно прятаться. Самые лучшие места для игры те, где есть побольше кустов, деревьев, каких-нибудь оврагов, зарослей высокой травы и других укрытий. А чтобы все не разбредись неизвестно куда, наметьте самую дальнюю границу, за которую нельзя убегать разбойникам. Эта граница должна быть четко обозначена — дорога или тропинка, начало леса, речка, овраг, изгородь и тому подобные естественные ориентиры. Вполне достаточно, если место для игры будет в длину около полукилометра, а ширина может быть и меньше.

Затем надо разделить на две партии, по возможности, поровну. Можно сговориться попарно, и пусть два атамана угадывают себе игроков. Ну а мы, например, делились просто: кто с кем больше дружит. А если в одной партии оказывалось меньше, то они брали себе кого-то из большей партии. Только друзей старались не разбивать. В общем, всегда как-то разбивались с этим делом. Только если вас нечетное число, то лишний игрок всегда должен играть за казаков — им труднее.

А уж какая партия будет казаками, а какая разбойниками, решали по жребию. Наконец судьба каждой из партий определилась.

Разбойники тотчас разбегаются кто куда, мгновенно исчезают из глаз.

А казаки первым делом должны выбрать подходящее место для «темницы», куда потом они будут приводить пойманных разбойни-

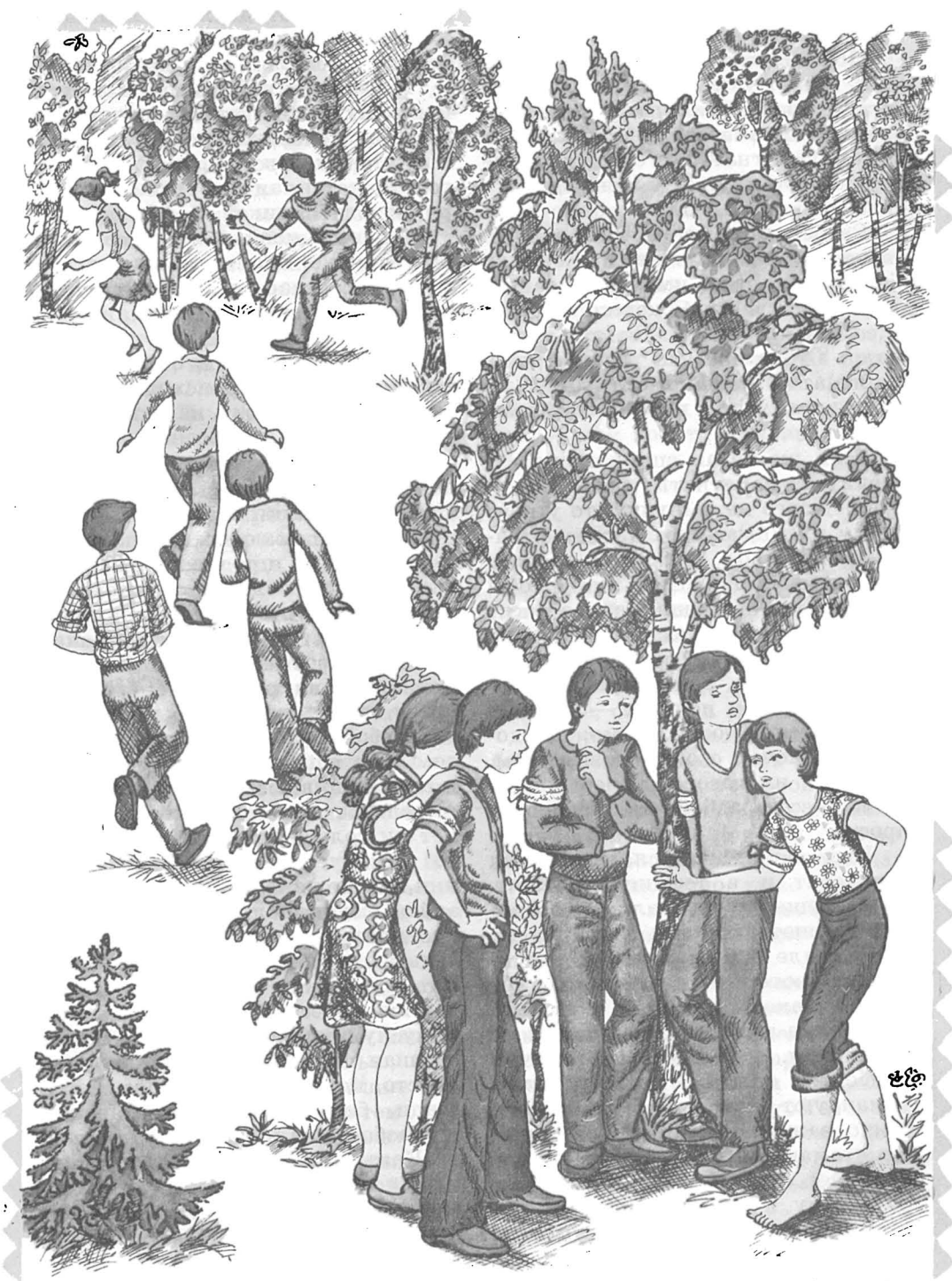
ков. Ну, например, возле дерева, куста, столба или другого приметного ориентира. Хорошо, если с одной стороны темница будет защищена от нападения забором или стеною. Но конечно, нельзя ее устраивать в каком-нибудь сарае или в подъезде, а тем более в овраге — по крайней мере с трех сторон подходы должны быть удобными и открытыми. Темницу делайте не очень большой, чтобы ее легче было охранять, но и достаточной, чтобы под конец игры в ней могли поместиться, даже усевшись, все пойманные разбойники. Границы ее надо чем-нибудь обозначить, например, палками или камнями. А лучше всего прочертить линию на земле.

Потом казаки расходятся во все стороны на поиски разбойников. Учтите, что разбойника надо не только найти или увидеть, но еще и догнать, и запятнать.

Как только первый из разбойников попался, поймавший его казак отводит пленного в темницу. Ведет он его, взяв за руку или за рукав, причем пленный разбойник должен идти смиренно — вырываться он не имеет права. Иначе будут только рваные рубахи... Ну а я чаще всего брал разбойника за шкурку, то есть за воротник сзади, это как-то надежнее мне казалось. Девочек, конечно, мы водили вежливо, за ручку. Но если казак почему-то сам отпустил разбойника, тот считается свободным и может убегать.

Приведя первого разбойника в темницу, казак остается его сторожить. Туда же приводят и остальных пойманных разбойников, оставляя их под охраной кого-то из казаков.

Главное же правило игры заключается в том, что разбойники могут выручать попавших в беду товарищей. Если, например, кого-то ведут в темницу, то любой разбойник может подбежать и запятнать казака, и казак обязан отпустить



пленного, и оба разбойника убегают прятаться снова.

Но и казак, если он расторопный, может ухитриться первым запятнать разбойника, попытавшегося вызвать своего товарища. Если сумеет запятнать, то освобождение не считается, и сам освободитель тоже попадает в плен.

Разбойники могут освобождать своих товарищей даже из темницы. Только для этого им нужно запятнать уже не сторожевого казака, а самого пленного. Но этого еще мало. Сторож имеет право снова запятнать пленника, если тот заезвается и не успеет выбежать из темницы.

Если же казак еще раньше изловчится запятнать разбойника, пришедшего на выручку, то у него одним пленным станет больше. Такая же судьба уготована разбойнику и в том случае, если он, чтобы освободить товарища, сам забежит в темницу. Сторожевой казак зорко следит за этим!

Как видите, роль караульщика очень важна и почетна — если он внимателен и ловок, то может здорово помочь своим товарищам. Ведь как ни говори, а переловить на воле всех разбойников очень не просто.

Игра заканчивается, когда всех переловят и в темницу посадят. А если еще не наигрались, то партии меняются своими названиями.

Вначале я упомянул о двух атаманов, которые угадывали себе один казаков, другой — разбойников. Но на этом их обязанности не кончаются. Атаманы — обычно наиболее опытные из ребят — командуют своими партиями. Особенно важны обязанности казачьего атамана: в начале игры он направляет казаков на поиски, говорит, кому куда идти поодиночке, а куда целой ватагой, дает советы новичкам, кричит по ходу игры, кому куда бежать — в общем, старается, по своему разумению, по-

мочь казакам одержать верх над разбойниками. Ну и сам, конечно, не только командует, но и ловит.

А разбойничий атаман советует, кому куда прятаться, отправляя подальше слабых игроков. Затем он прячется, как и все, но при случае составляет план и организует выручку разбойников.

Впрочем, назначать атаманов не обязательно, вполне можно играть и без них. У нас иногда одни только казаки выбирали себе атамана.

Вот и все о правилах игры.

Теперь поговорим об игре подробнее, как все происходит на самом деле. Расскажу, как мы играли в деревне, это интереснее.

Сначала про казаков. Первая их задача — выследить разбойников. Но и разбойники не дураки — увидев приближающихся казаков, затаиваются, пропускают казаков мимо, или быстренько отползают в стороны.

Поэтому передвигаться казакам лучше, по возможности, тоже незаметно. Я, например, не бросался сразу вперед, чтобы побыстрее найти разбойника. А спрячусь за кустом или еще за каким укрытием и прислушиваюсь, выглядываю, не шевельнется ли где ветка, не мелькнет ли голова без шапки? Но если уж замечу, где притаился разбойник, то кружным путем стараюсь зайти ему в тыл. Открытые места переползаю, а где можно приблизиться, прячусь за кустами, бегу. Вот где, между прочим, вырабатываются качества разведчика, которому нужно взять «языка». Самая лучшая тренировка. Это не так просто, но зато как здорово, когда сзади, бесшумно набрасываешься на разбойника и берешь его в плен!

Казакам следует не пропускать ни одного уголка, где могут укрыться разбойники. Бывает, что вроде бы куст небольшой и просматривается насквозь, а подойдешь вплотную, глянешь — за кустом ямка, а там под ветками разбойник



распластался. Поэтому особенно тщательно осматривайте кустарники, заросшие густой травой овражки, копны или стога сена, где можно закопаться или залезть наверх, всякие изгороди и строения. А вот ни в каких посевах прятаться нельзя — они всегда должны быть границей вашего места для игры.

Если среди казаков есть ребята или девочки помладше, то они могут выходить на поимку разбойников по двое. Так же, когда казак не уверен, что догонит убегающего разбойника, надо звать на помощь. Мы орали: «Казак, ко мне! Вот он! Держи!!!» И ловили разбойника общими силами. А потом кто-то один отводил его в темницу.

Но доставить разбойника в темницу, чтобы у тебя его не отбили по дороге, тоже нелегкое дело. Лучше вести его путем, где проходил сам и где не обнаружил других разбойников. Пусть этот путь будет длиннее, но зато безопаснее.

А если по дороге разбойники тебя все-таки запятали и пришлось отпустить пленного, то тут же бросайся вдогонку за кем-нибудь из них и попытайся снова запятнать. Преследовать лучше всего, конечно, того, кто не так быстро бегаёт.

А можно сделать проще. Позвать еще одного казака и вести пленного вдвоем. Тут уж можно идти открыто — вряд ли кто из разбойников рискнет отбивать своего товарища, когда того сопровождают двое.

В самом начале игры казаки обычно идут редкой цепью, обыскивая и окружая ближайшие кусты и другие укрытия. Затем удаляются все дальше и дальше, вылавливая по пути скрывавшихся здесь разбойников. А разбойники, боясь попасться, тоже зачастую отходят, уползают, убегают все дальше и дальше. Поэтому самый большой улов бывает там, вдалеке. Хотя некоторые особо ловкие раз-

бойники могут остаться не обнаруженными даже вблизи. Их казак приходится искать дольше всех.

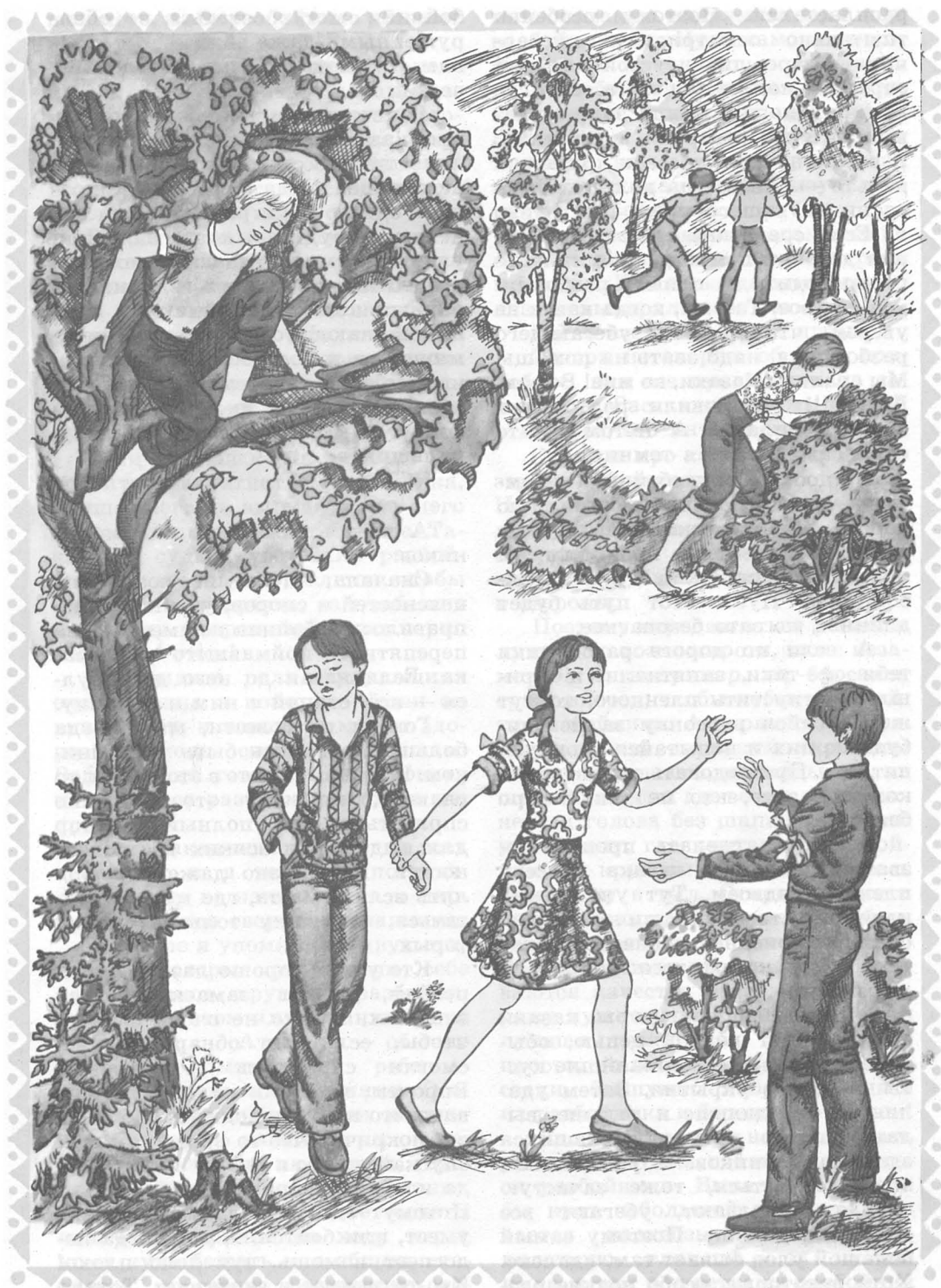
Ну, что еще можно рассказать про казаков? Да, вот еще что — как лучше стеречь разбойников в темнице. Когда один казак охраняет одного-двух разбойников, это не очень трудно. А когда наловили уже много, то лучше для охраны выделить двоих, а то и троих караульчиков. Разбойники, видя приближающегося товарища, стремящегося их освободить, не должны выбегать из темницы. Но вот казаки, охраняя их, могут бегать вокруг как хотят, отпугивая вырчалщиков.

А теперь поиграем за разбойников.

Сначала, чтобы не возникало неясностей и споров, уточним одно правило: разбойник не имеет права перепятнать пойманного его казака. Если казак до него дотронулся — всё, ступай с ним в темницу.

Говоря по совести, мне всегда больше нравилось быть разбойником. Когда вы будете в этой роли, то главное, конечно, это надежно спрятаться. Тут полный простор для выдумки и всяких неожиданностей. Бесполезно даже перечислять всякие места, где можно прятаться, расскажу только о некоторых.

Кто умеет хорошо лазать по деревьям, может замаскироваться в ветвях, только не очень высоко, чтобы, если вас обнаружат, вы смогли спрыгнуть и убежать. Впрочем, можно и не убегать. Бывает, что казак походит около дерева, покричит что-то вроде: «Давай спускайся, а то я сейчас залезу!» — да и уйдет со срамом за помощью. Потому что сам лазать или не умеет, или боится. А вот когда подоспеет помощь, тут дело плохо! Кто-то залезет и запятнает. Только



не спасайтесь от казака на тонких ветках — лучше пусть отведут в темницу, чем отвезут в больницу.

Если кто еще не лазал по деревьям, расскажу, как это делается. Сначала определите на глаз: а можно ли забраться? Это нетрудно: если до самого нижнего сука вы сможете достать или допрыгнуть и ухватиться за него руками — значит, можно. Встаньте лицом к стволу и уцепитесь за сук руками на расстоянии чуть больше полуметра от ствола. Затем повисните и упритесь согнутыми ногами в ствол. Переступая ногами вверх по стволу, примите наклонное положение, подтянитесь и вскарабкайтесь на сук. Ну а дальше просто. Встаньте на этот сук и хватайтесь за следующую.

Но, по правде говоря, подходящие раскидистые деревья в лесу, даже лиственном, редко попадаются. Ищите их на опушках, у дорог и на других открытых местах. Но уж если встретите, не пропускайте, непременно попробуйте залезть! И даже когда до нижнего сука высоковато, не беда — можно друга подсаживать или взбираться на плечи. А слезать будет легче — надо повиснуть на нижнем суку и мягко спрыгнуть, сразу валясь на бок. Хочу предупредить: не цепляйтесь за тонкие и засохшие сучья и не лазайте в ботинках, они скользят по коре. То ли дело босиком, как мы всегда лазали, — гораздо ловчее получается. Но можно и в кедах.

В общем, с деревьев я никогда не падал, а вот...

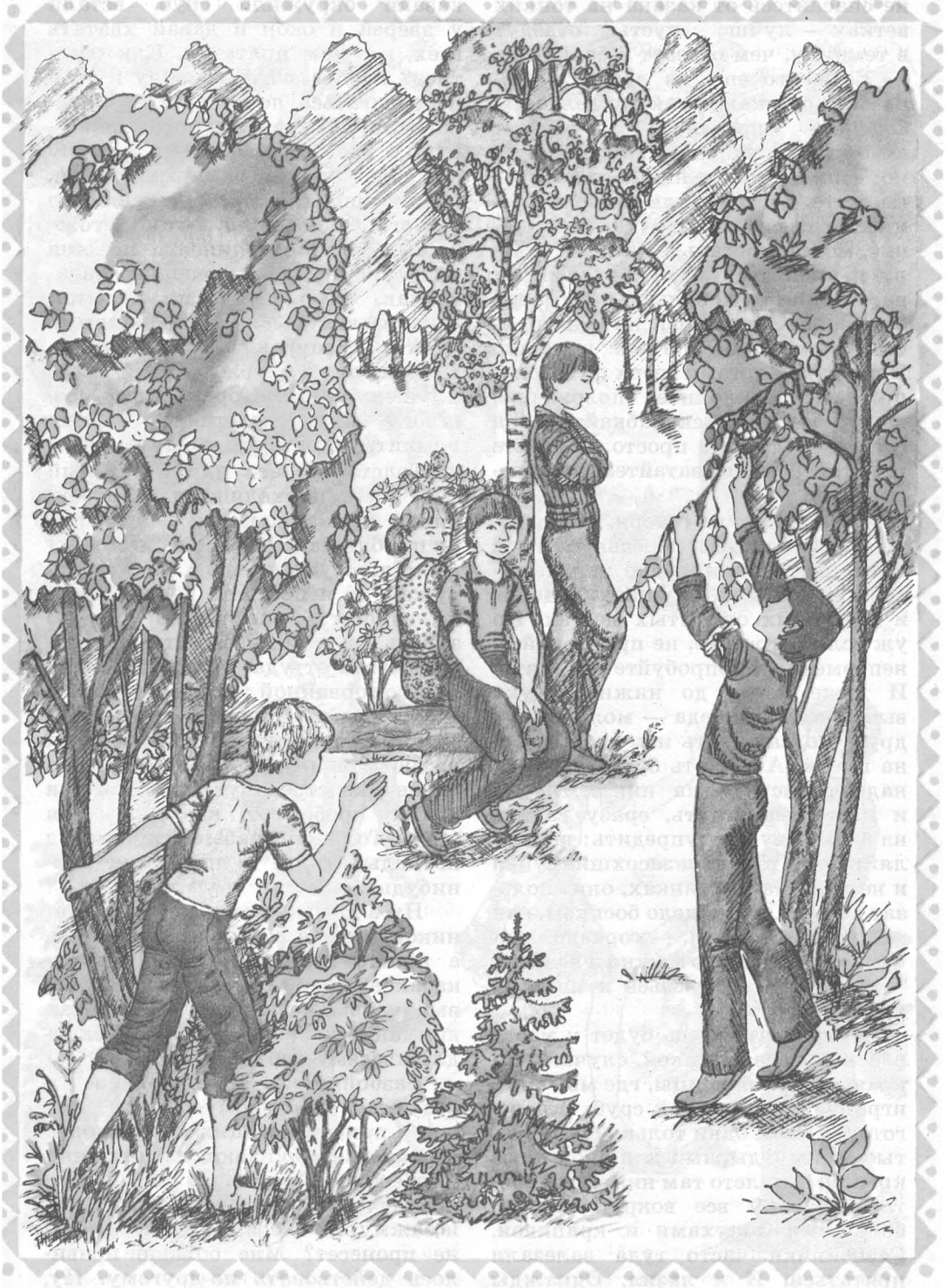
Думаю, что здесь будет к месту рассказать вам такой случай. На краю села, у околицы, где мы часто играли, стоял пустой сруб. Это неготовая изба, одни только бревенчатые стены с дырами для окон и без крыши. В то лето там никто не работал, поэтому все вокруг заросло большими лопухами и крапивой. Разбойники часто туда залезали прятаться. И я лазил. Однажды

казаки окружили сруб, встали у дверей и окон и давай хватать всех, кто там прятался. Как спастись? Взобрался я на стену и стал передвигаться по бревну на четвереньках, намереваясь потом спрыгнуть и убежать. Но кто-то из казаков увидел меня. Он залез, встал на ноги и пошел ко мне. Я тоже встал на ноги. Он побежал, я от него тоже бегом. Вдруг оступился и полетел вниз. Грохнулся неловко, на спину, да так, что сразу встать не смог, отключился на несколько минут. Ребята испугались, подбежали. Но вскоре я ожил, поднялся и ушел домой. Хорошо, что обошлось без последствий. Так что помните об осторожности!

Толстое дерево или отдельный куст очень подходящи для разбойников, так как, с какой бы стороны ни приближался казак, за ним всегда можно укрыться. А если обнаружат, то и побегать вокруг, пока не надоеет, тоже весело! Можно залечь в густой высокой траве и выглядывать оттуда, прикрыв голову и лицо сорванной травой. Это, я вам скажу, самое приятное убежище! Лежишь под теплым солнышком, пахнет всякими цветами и травами, кузнечики стрекочут, и видно, как вдали пробегают казаки, — тебя ищут. Только не забывайте и назад поглядывать, а то подползет кто-нибудь...

Ну а самые быстрые из разбойников вообще могут не прятаться, а просто держаться подальше от казаков. Такие бегуны могут даже выручать товарищей, отвлекая внимание казаков, когда те подходят к чьему-нибудь убежищу.

Разбойники в момент опасности ведут себя по-разному. Многие, увидев приближающихся казаков, заранее выскакивают из убежища и убегают. Другие, у кого нервы крепче, затаиваются, не дыша и зажмурив глаза, — пронесет или не пронесет? Мне больше нравилось действовать по-другому. Ну,



во-первых, спрятаться так, чтобы из убежища был хороший обзор. Маскировался очень тщательно, но ветки старался не ломать, а нагибал их — так естественнее выглядит убежище. Ну и, конечно, не шевелился.

В высокой траве спрятаться легко, но попробуй поднять голову — и сразу себя обнаружишь. Поэтому советую вам заранее припасти веревочку, связанную в кольцо, чуть больше размера головы. В нужный момент наденьте ее на лоб и со всех сторон подпихните под веревочку пучки травы так, чтобы трава торчала концами вверх и вниз, закрывая волосы, а главное — лицо (только цветочками не украшайтесь!). Эта уловка позволит вам не опускать голову, а спокойно наблюдать за окружающей обстановкой. Разглядеть вас среди травы очень трудно. Если, конечно, вы не будете поминутно вертеть головой. И еще — прячьтесь за большим пнем, камнем или кустиком, никогда не высовывайтесь сверху, а выглядывайте сбоку.

Во-вторых. Когда приближался казак, я не спускал с него глаз. И на всякий случай был наготове, чтобы удрать. Хорошо, если он проходил мимо, не заметив меня. Но если я видел, что он меня обнаружил, то, не медля ни секунды, вскакивал и убегал. Чем больше будет расстояние в начале погони, тем труднее ему нагнать. Причем бежал не куда попало, а в заранее намеченном направлении — туда, где легче укрыться. Бывало, что казак припустится в погоню, потом поймет, что не догнать, и отстанет. А вы снова прячьтесь, только уползайте подальше от того места, где он вас видел. Ползать всегда надо по-пластунски — прижимаясь животом к земле.

Теперь расскажу, как действовать разбойникам, когда их товарища ведут в темницу. Мы, например, если позволяла местность,

устраивали засаду на их пути к темнице. А потом старались незаметно показаться оттуда пленному товарищу. И вот что было дальше. Пленный разбойник, проходя со своим конвоиром мимо этого места, отвлекал внимание казака каким-нибудь дурацким вопросом. Ну, к примеру, показывал пальцем совсем в другую сторону и спрашивал: «Чего это ваш Васька без кепки, он что, в разбойники подался?» Пока казак вглядывался, стараясь разглядеть Ваську, разбойник из засады подкрадывался к нему, пятнал и вместе с пленным удирал от опешившего казака!

А если твоего дружка казак ведет по открытому месту, то приходится рисковать. Вы знаете, как с давних времен ведется на Руси, — сам погибай, а товарища выручай! Но чтобы и самому, если повезет, уцелеть при этом, можно попытаться запятнать казака на бегу. То есть, пробегая мимо, дотянуться до него рукой, чтобы он не успел тебя перепятнать.

Так как казак, заметив издали разбойника-освободителя, обычно успевает позвать на помощь, будьте очень внимательны, чтобы вас не запятнал кто-то другой из казаков. Тем более что на подмогу могут примчаться сразу несколько и с разных сторон. Им ведь легче поймать обнаружившего себя разбойника. Вообще отбить пленного — всегда опасно и рискованно. На это решаются самые ловкие и смелые ребята. Но совсем хорошо, если смелость у вас будет сочетаться с осторожностью и хитростью. Одно другому не помеха.

Освободить товарища из темницы можно по-разному. Если около темницы растет высокая трава или есть кусты, то можно попробовать незаметно, ползком подобраться поближе и, быстро выскочив, освободить пленного. Но опытные казаки обычно устраивают темницу

на открытом месте. Кстати, в новой игре казакам не возбраняется переменить место темницы, если прежде им не нравится.

И сами пленные могут помочь своему освобождению — ну, хотя бы протянув товарищу руку для запятнания, не заступая, конечно, за черту темницы. А мы еще и так иногда делали: сговоримся да и затем понарошку какую-нибудь свару, отвлекая внимание сторожевых казаков; а кого-то в это время под шумок освобождают. Из этого понятно, что приступать к выручке товарищей разбойникам лучше, когда в темнице набралось уже несколько пленников.

Еще совет: по мере того как казаки в своих поисках будут уходить все дальше и дальше, разбойникам, наоборот, следует скрытно подбираться к темнице. А потом, сговорившись, большими силами атаковать ее. Тогда освобождение удается довольно легко. Можно и каким-либо другим способом выручать товарищей, тут полный простор для вашего воображения и смекалки!

Игра эта долгая, особенно когда участвуют много ребят. Наловят

казаки разбойников, а их опять освобождают! Иногда из-за позднего времени приходилось расхотеться, так и не доиграв. В этом случае казаки считаются проигравшими. Зато, если вы соберетесь завтра, они безо всякого жребия играют за разбойников и могут отыграться. А доигрывать эту игру на следующий день не стоит. Ибо придется пойманым опять садиться в темницу, а непойманым прятаться. Да и собраться в том же составе не всегда удастся. Проще начать игру заново.

Недавно я поинтересовался у ребят, как они сейчас играют в казаков-разбойников. Оказалось, что очень упрощенно и совсем не похоже на знакомых мне с детства казаков-разбойников: без темницы, никто никого не освобождал, а запятнанный разбойник выходил из игры. В общем, название то же, а игра совсем другая, не такая интересная.

Поэтому от души надеюсь, что это описание настоящих, старинных казаков-разбойников поможет вам возродить эту увлекательную русскую игру!







### ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Еще одна игра, название которой давно вошло в поговорку. Например, когда двое разговаривают по секрету, а кто-то подходит и мешает, ему частенько говорят: «Третий лишний!» При этом никто и не вспоминает, что эти слова — название старинной русской игры.

Это одна из самых простых, но самых веселых и оживленных игр.

Где можно играть в нее? А где хотите — и во дворе, и в школе, и где-нибудь на полянке, лишь бы место было ровным и достаточно просторным.

Игроков должно быть четное число. Самое меньшее — десять человек, а самое большее — до тридцати и даже сорока человек. Но лучше всего что-нибудь около двадцати. Мальчики и девочки играют вместе. Возраст — от восьми лет, только старайтесь, чтобы он был примерно одинаковым.

Ну, а играют в третий лишний так.

Сначала выберем «третьего лишнего» и «догонялу». Но счи-

таться вам придется только один раз — перед началом игры. Когда последние двое посчитаются между собой, то вышедший и будет третьим лишний, а оставшийся — догонялой.

Затем остальные образуют круг из стоящих попарно, друг за другом, игроков. Получается как бы два круга — внутренний и внешний, причем игроки внешнего круга стоят в затылок к игрокам внутреннего круга на длину вытянутой руки.

Если игроков много, то расстояние между парами по кругу — шага два, а если мало, то, чтобы круг получился пошире, пары могут встать и на три, и даже на четыре шага друг от друга.

Догоняльщик становится внутри круга, а третий лишний остается снаружи.

А теперь рассмотрим ход игры по порядку, с самого начала.

Игра начинается, когда третий лишний, оправдывая свое название, встанет за какой-нибудь парой

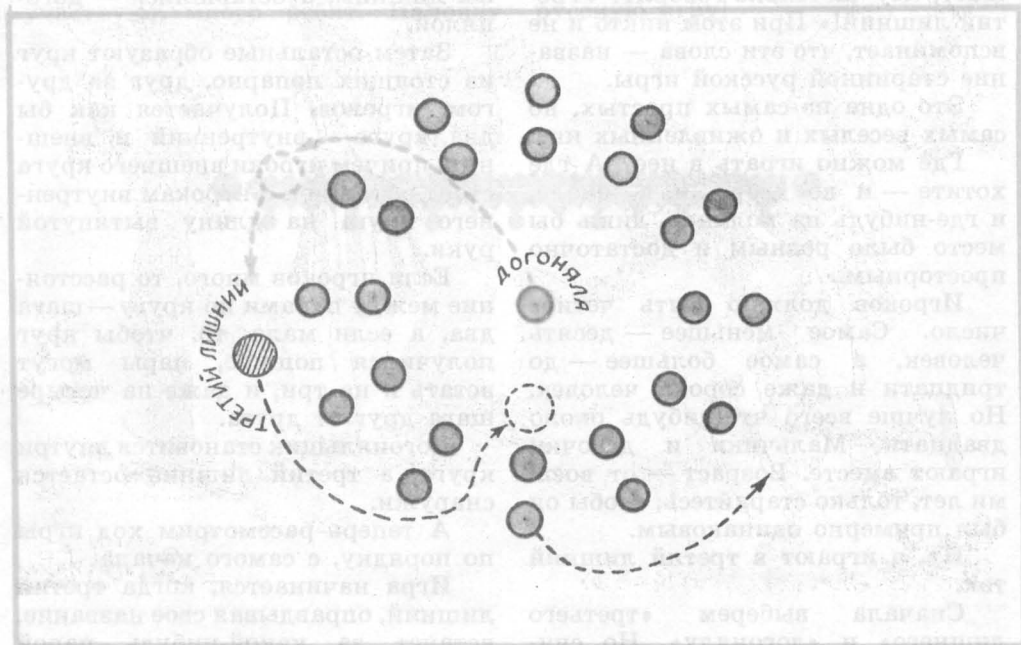
в виде добавки. А суть игры состоит в том, что догоняла должен догнать и запятнать третьего лишнего. Поэтому он выбегает из середины круга к лишнему, а тот немедленно срывается со своего места и несется вокруг круга. Догоняльщик за ним... Но тут вступает в силу главное правило игры: третий лишний может спастись от погони, если забежит между парами в круг и встанет перед какой-нибудь парой. Теперь в этой паре образуется новый третий лишний — это тот, кто стоит сзади и который должен не мешкая убежать от догоняльщика. А когда он почувствует, что вот-вот его запятнают, он тоже имеет право вбежать в круг и встать перед ближайшей парой. Теперь уже здесь получился третий лишний...

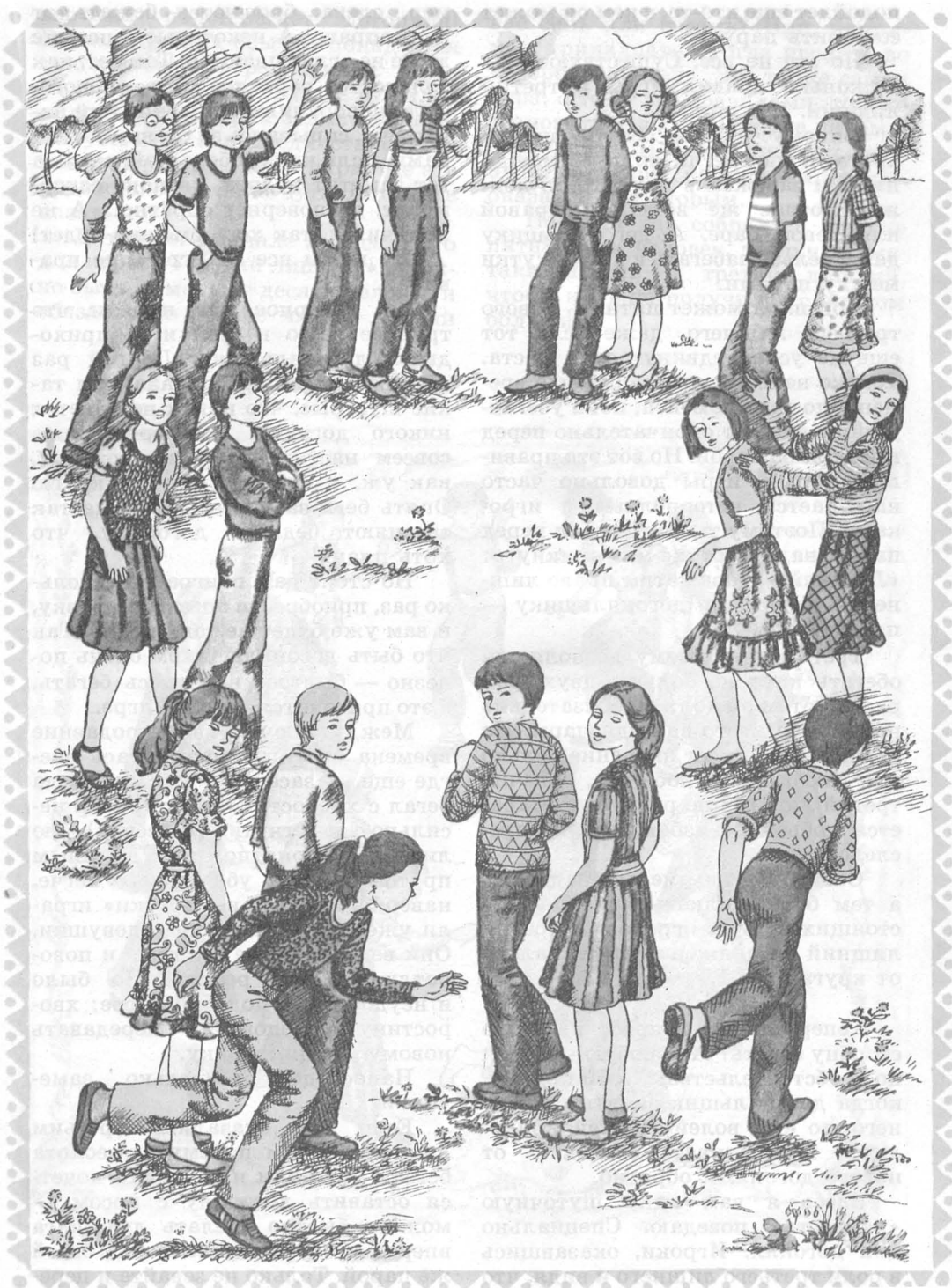
Так все продолжается и дальше. То и дело в какой-то паре стоявший первым игрок становится вторым, второй — третьим, а убегающий — первым. Только догоняльщик один бегаёт за всеми подряд...

А что будет, если догоняла все-таки догонит и запятнает третьего лишнего? Тут их роли тотчас переменяются — лишний сам становится догоняльщиком, а прежний догоняла должен спастись от него и побыстрее встать перед какой-либо парой. А если не успеет и его перепятнают — опять гоняться...

Игра эта очень живая и держит в напряжении всех игроков. Это и понятно, потому что каждую секунду любой из вас может оказаться в роли лишнего или догонялы.

Какого-то определенного конца у этой игры нет, так же, как нет ни выигравших, ни проигравших. Поэтому играть в третий лишний можно долго. Тем более что при необходимости в любой момент всякая пара может как выйти из игры, так и вступить вновь. Когда включиться в игру хочет кто-то один, то он спрашивает, кого ему заменить. Но если таких не нашлось, то приходится ждать, когда





подойдет еще кто-то, с кем он может составить пару.

Но это не все. Существуют еще несколько правил игры в третий лишний. Вот они.

Никому нельзя бегать внутри круга. Если третий лишний между парами забежал в круг, то он должен тотчас же встать к правой или левой паре. А догоняльщику даже нельзя забегать в промежутки между парами.

Догоняла может пятнать нового третьего лишнего, даже если тот еще не успел сдвинуться с места. Только нельзя пятнать раньше времени, до того момента, пока убегающий не встанет окончательно перед какой-либо парой. Но вот это правило в азарте игры довольно часто нарушается нетерпеливыми игроками. Поэтому тем, кто встал перед парой, надо в тот же миг крикнуть: «Лишний!», давая этим право лишнему убежать, а догоняльщику — пятнать его.

Третьему лишнему дозволяется обегать круг не больше двух-трех раз, а потом он должен обязательно найти себе место впереди пары. Но это правило имеет значение только для любителей побегать, обычно третий лишний не рискует и старается побыстрее избавиться от преследования.

Обоим бегунам нельзя задевать, а тем более толкать или сшибать стоящих в круге игроков. А третий лишний не должен убежать далеко от круга.

Теперь такой вопрос: в какую сторону бегать? А в любую! Смотря по обстоятельствам. Например, когда догоняльщик запятнал лишнего, то ему волей-неволей придется поворачивать и бежать от нового догонялы обратно.

Здесь я вам одну шуточную «хитрость» поведаю. Специально для догонял. Игроки, оказавшись в роли третьего лишнего и видя, что догоняла подбегает к ним, напри-

мер, слева, бросаются бежать от него вправо. А некоторые в панике даже не оглядываются. Так вот, как только тот сорвался с места, догоняла поворачивает и бежит ему навстречу, скрываясь за стоящими парами. Если круг небольшой, то пока тот заметит подвох, да пока затормозит, да повернет обратно... А не получится, так хоть смешно будет!

Ну вот и все об игре и ее правилах.

Вы, наверное, уже поняли, что труднее всего в этой игре придется догоняльщику. Другой раз все третьи лишние попадают такие шустрые, что никак не удастся никого догнать. Вот вроде уже совсем настиг, а тот вывернулся, как уж, и забежал внутрь круга. Опять беги за новым... Иногда так загоняют бедного догонялу, что хоть плачь!

Но стоит вам поиграть несколько раз, приобрести опыт и сноровку, и вам уже будет не так трудно. Так что быть догоняльщиком очень полезно — быстрее научитесь бегать, а это пригодится в любой игре.

Между прочим, в стародавние времена эта игра называлась кое-где еще и «засечки». Там догоняла бегал с хвостотиной и старался несильно хлестнуть («засечь») ею лишнего. Понятно, что длинным прутом достать убегающего легче, наверное, потому что «засечки» играли уже большие парни и девушки. Они ведь не такие быстрые и поворотливые, как ребята! Но было и неудобство в подобной игре: хвостину следовало передавать новому догоняльщику.

Напоследок несколько замечаний.

Если вы оказались третьим лишним, а вам почему-то неохота бегать — устали или просто хочется оставить догонялу с носом, — можете быстро сделать два шага вперед и снова встать перед своей же парой. Только не зевайте и перебегайте вперед с той стороны, где

вас не подстерегает догоняла! В этих случаях обычно попадаете тот, кто стоял перед вами.

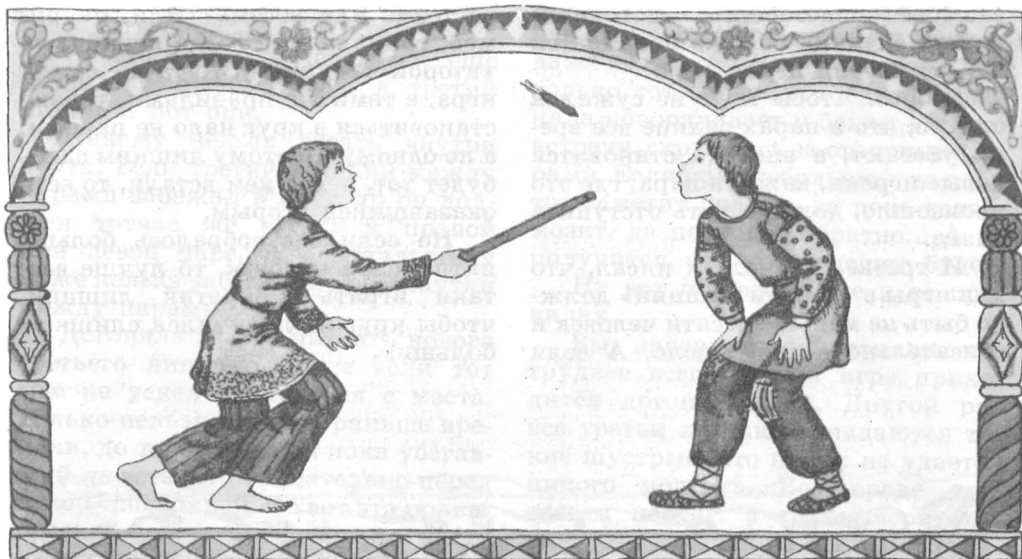
Второе. Чтобы круг не сужался от того, что в парах задние все время убегают, а впереди становятся новые игроки, каждая пара, где это произошло, должна чуть отступить назад.

И третье. Вначале я писал, что для игры в «третий лишний» должно быть не меньше десяти человек и обязательно четное число. А если

вас семь или восемь? Или, например, тринадцать? Тогда играйте во «второй лишний». Это та же самая игра, с теми же правилами, только становиться в круг надо не парами, а по одному. Поэтому лишним здесь будет тот, перед кем встали, то есть оказавшийся вторым.

Но если вас собралось больше пятнадцати человек, то лучше все-таки играть в третий лишний, чтобы круг не получился слишком большим.





## ЧИЖИК

Начиная с самой весны, как только устанавливалась теплая сухая погода, в нашем дворе начиналась игра в чижика. Да и не только в нашем дворе.

По всем городам и деревням России ребята выходили на улицу, строга́ли новых чижиков, подбирали биты по руке. А потом собирались кучками и с азартом стучали своими нехитрыми деревяшками. То и дело, оправдывая свое название, в воздух взлетали чижики, а по ним усердно лупили битами. Шум, беготня, веселье!.. Кто-то, бросая чижика в кон, тихонько колдует: «Чур, не отбить, чур, не отбить!» А потом, радуясь, что так и получилось, бежит к кону и кричит сопернику: «Как лежит, так и бить!» Кто-то, поймав чижика на лету, утирает ушибленной рукой слезы и, счастливый от удачи, направляется на кон. Навстречу понуро бредет его соперник — водить. А проигравшие, с чижиком в руке, скачут

на одной ножке под смех своих более удачливых соперников. Кому горе, кому радость, но всем интересно!

Игра в чижика очень старинная — мне попалось упоминание, что в XVI веке на Руси уже играли в чижика. А описание я прочитал в книге «Быт русского народа», увидевшей свет еще в 1848 году! Правда, тогда играли попроще, чем в начале нашего века, но суть игры, ее основные правила были те же.

Мы чижика очень любили, думаю, что и вам он тоже понравится.

Помимо своей увлекательности, игра в чижика хороша еще и тем, что в нее могут играть мальчики и девочки любого возраста. К тому же совсем не требуется какого-то определенного числа игроков и можно играть даже вдвоем. Но еще интереснее, когда охотников поиграть наберется побольше, — тогда мы разбивались на две партии.



Часто так и получалось — выйдут во двор двое ребят и начинают играть. Потом, когда подходил еще кто-нибудь, играли троим, а если собиралось четное число игроков — человек шесть или восемь, — начинали игру партиями.

Все, что нужно для игры в чижика, — это две палки, большая и маленькая. Кстати скажу, что обе их можно выстругать за час.

Сам «чижик» — это небольшая круглая палочка длиной в 13—17 см и толщиной около 2,5 см. Тоньше двух сантиметров чижика старайтесь не делать, так как чем толще чижик, тем лучше он прыгает. Эту палочку нужно заострить сантиметра на три с обеих сторон, но самые кончики должны быть тупыми и закругленными, чтобы, во-первых, они не обламывались при ударах, а во-вторых, чтобы не поцарапать руки при ловле летящего чижика.

Чаще всего мы строгали чижика из отколотого куска доски или полена, не обращая особого внимания на породу дерева. И бывало, что через несколько дней игры чижик приходил в негодность — расщеплялся от непрерывного битья по нему. Но вот однажды в деревне я выстрогал чижика из березовой палки, и этот чижик служил мне очень долго, пока не потерялся. Поэтому и вам я советую при первой возможности сделать березового чижика. Только не забудьте его ошкурить, то есть снять кору. И вообще чижика следует гладко обстругать, а еще лучше — отшлифовать шкуркой. Если вы увидите, что концы чижика после какой-то игры чересчур разлохматились, то не спешите его выбрасывать, а просто заострите его снова. Ничего, что чижик станет немного короче.

Другая палка называется битой. Длина ее — сантиметров 70 или чуть побольше, а толщина — 2,5—3 см. Палка для биты должна быть

прямой. Дерево — любое. Но удобнее всего сделать чижика и биты из одной и той же березовой палки. Ошкурьте ее и от более тонкого конца отрежьте кусок для изготовления чижика.

В нашем дворе у многих ребят были чижик и бита.

Еще для игры нужно обозначить кон. Если играем на земле — очертить концом биты, а если на асфальте — нарисовать мелом. Кон — это квадрат со стороной, примерно равной длине биты. Для начинающих можно сделать кон побольше, до одного метра.

Если площадка, где вы собираетесь играть, не очень большая, то кон надо устраивать поближе к одному ее краю, чтобы перед коном было свободное пространство для полета чижика. Поверхность земли на кону должна быть ровной и плотно утопанной, так как на мягкой земле трудно хорошо ударить по чижика. А на траве вообще в чижика играть нельзя. Во избежание вся-



ких нехороших слов в ваш адрес, не играйте также там, где ходят прохожие или есть близко окна. И те и другие очень чувствительны при соприкосновении с летящим чижиком.

Перед игрой надо определить, кто идет на кон, а кто водит «в поле». Обычно мы «конались» на палке. Один слегка подбрасывает биту вверх, а другой ловит ее одной рукой и держит вертикально. Тогда первый берется за палку выше его руки, потом второй опять перехватывает палку вплотную над рукой товарища, так они поочередно и перебираются до конца палки. Кому последнему досталось схватить хотя бы кусочек палки, тот считается «на кону». Кстати, от этого и пошло само название «конаться».

Но какую часть палки надо захватить верхнему, чтобы это считалось? Ведь другой раз останется меньше сантиметра, а кто-то обхватит этот огрызок мизинцем и кричит: «Я на кону!» Но стоит другому

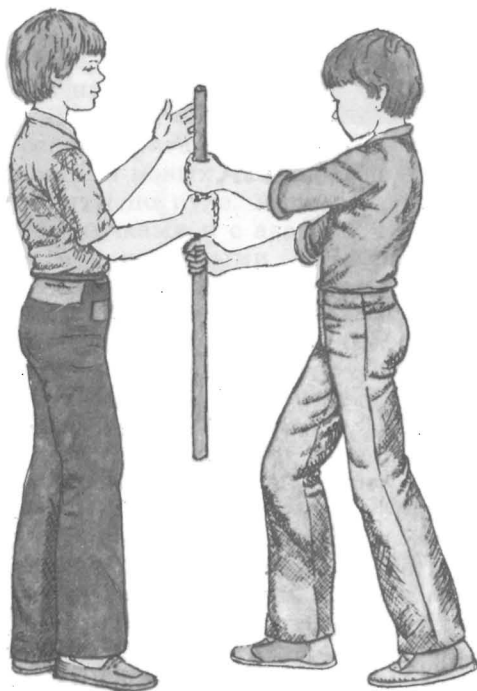
отпустить палку, как она и у верхнего вываливается из руки. Мы это дело решали просто и справедливо: верхний должен повернуть кулак с палкой, чтобы она стала в горизонтальном положении, и подержать несколько секунд. Если сумеет удержать, идет на кон, а упадет палка — на кон идет тот, кто держал ее ниже полной рукой. Другой же отправляется в поле водить.

И еще об одном надо договориться перед началом игры: до каких пор играть, то есть сколько очков надо набрать первым, чтобы выиграть игру. Когда играют только двое, то можно назначить очков побольше, можно даже пятьдесят или сто, так как каждому часто придется бить по чижу. Но это зависит еще и от того, насколько ловкие игроки, — чем опытнее, тем больше можно назначать очков. А если у кого-то еще не выучены уроки, а поиграть охота, то назначают поменьше, очков двадцать—тридцать, быстренько поиграют и бегут домой учить уроки. Но обычно все-таки мы договаривались выходить во двор после того, как сделаем уроки, чтобы они не висели над душой. Тогда и настроение лучше бывает, об этом знает каждый.

Ну вот, мы и готовы начать игру в чижика. Теперь, ребята, читайте внимательно, потому что я приступаю к описанию самой игры и ее правил. Предположим, что вы играете вдвоем.

Итак, водящий уходит в поле и становится где хочет. Однако сразу хочу предупредить, что близко к кону становиться не следует. Можете не успеть вернуться от сильно пробитого чижика, вот он нечаянно и треснет вам по макушке, а то и в лицо угодит. Поэтому надо внимательно следить за чижиком, как в момент удара, так и во время его полета.

Бьющий кладет чижика посередине кона, одним из концов направляя его в поле, и не очень сильно



ударяет битой по этому концу, чтобы чижик подскочил вверх. В этот момент следует сказать «раз!» — первое очко уже есть! Затем вторым ударом надо постараться отбить чижика как можно дальше в поле (говорим «два!») — это мы считаем свои очки, так как за каждый удар битой по чижухе насчитывается одно очко. Так вслух каждый и считает свои очки до конца игры). Чижик от удара завертелся, полетел и, если удар был хорош, упал далеко в поле. Водящий поднимает его с земли и с этого места бросает, стараясь попасть в кон. Если кон плохо виден издали, то бьющий по просьбе водящего обязан обозначить центр кона, держа там конец биты. Если чижик попал в кон, то это значит, что водящему повезло и он идет в кон бить по чижухе и зарабатывать себе очки, а бьющий уходит в поле водить.

Но так скучно и однообразно игра никогда не протекает. Чижик настолько увлекателен, неожидан и разнообразен, что даже вспомнить все случаи, которые могут быть в игре, а тем более описать их здесь — весьма затруднительно. Но я, ребята, постараюсь для вас это сделать. Итак, скажу, что если с близкого расстояния попасть чижиком в кон не так уж и трудно, то издали это удается далеко не всегда. Во-первых, потому, что надо уметь метко бросать, а во-вторых, тот, кто стоит в кону, имеет право отбивать битой летящего чижика. И он отбивает, и порой так, что чижик улетает еще дальше.

А как быть, если видно, что чижик летит мимо кона, — отбивать или не отбивать? Конечно, всегда лучше отбивать и тем самым заработать несколько лишних очков. Почему несколько, я скажу чуть позже. Кроме того, иногда летящий мимо чижик, упав на землю, может случайно отпрыгнуть и закатиться в кон. А еще надо учитывать возможность того, что вам по-

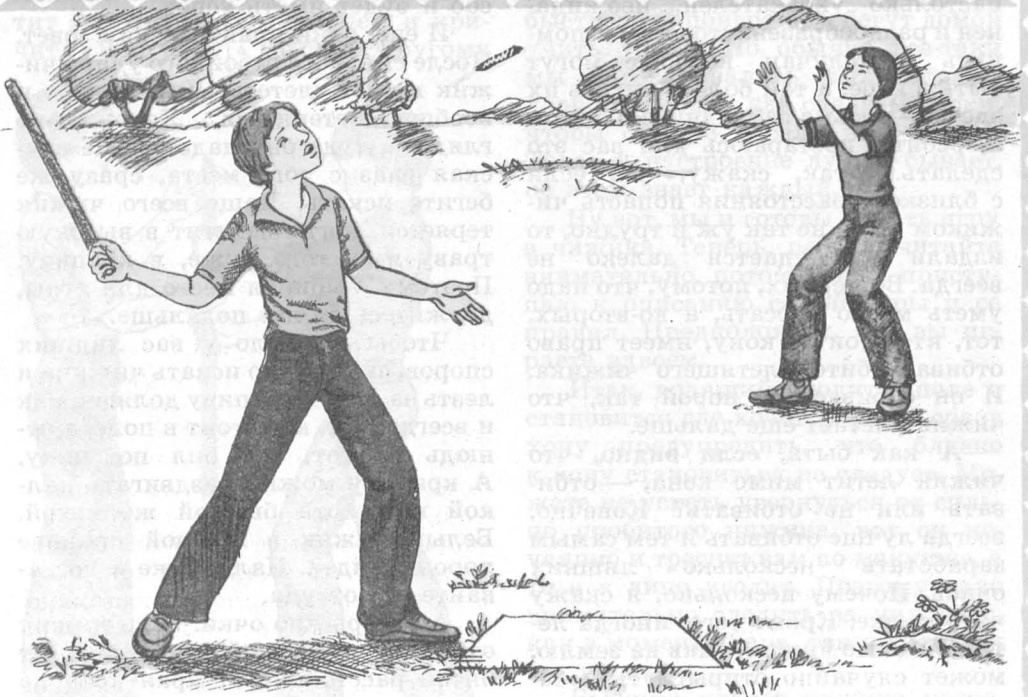
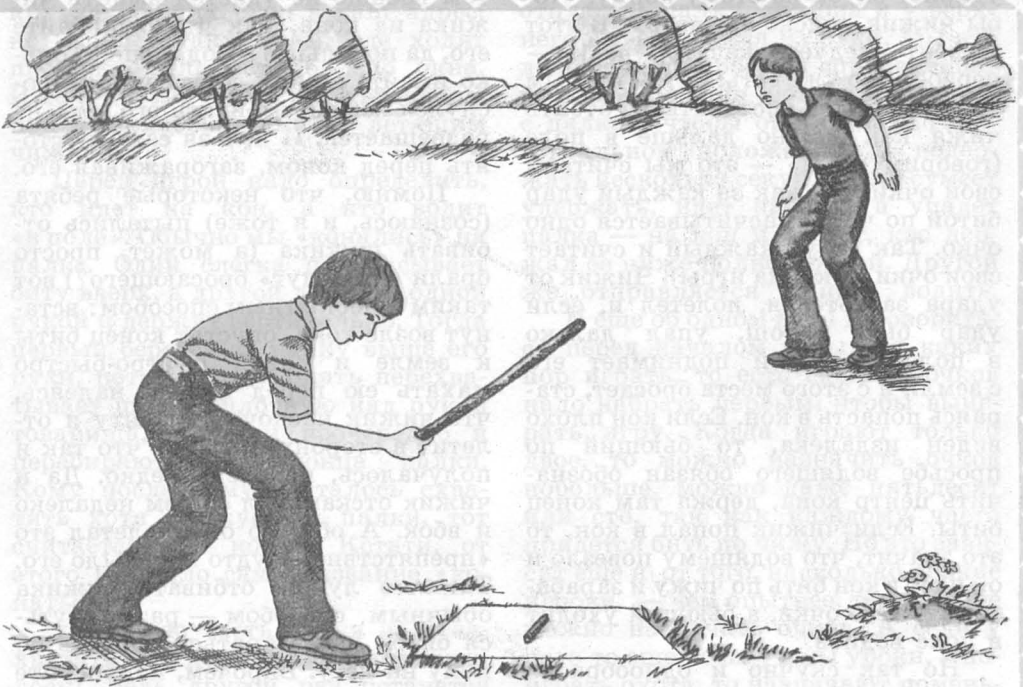
том вообще не удастся выбить чижика из кона. Так что отшибайте его, да посильнее и подальше! Только имейте в виду, когда чижик коснулся земли, отбивать его уже не разрешается. И нельзя самому стоять перед коном, загораживая его.

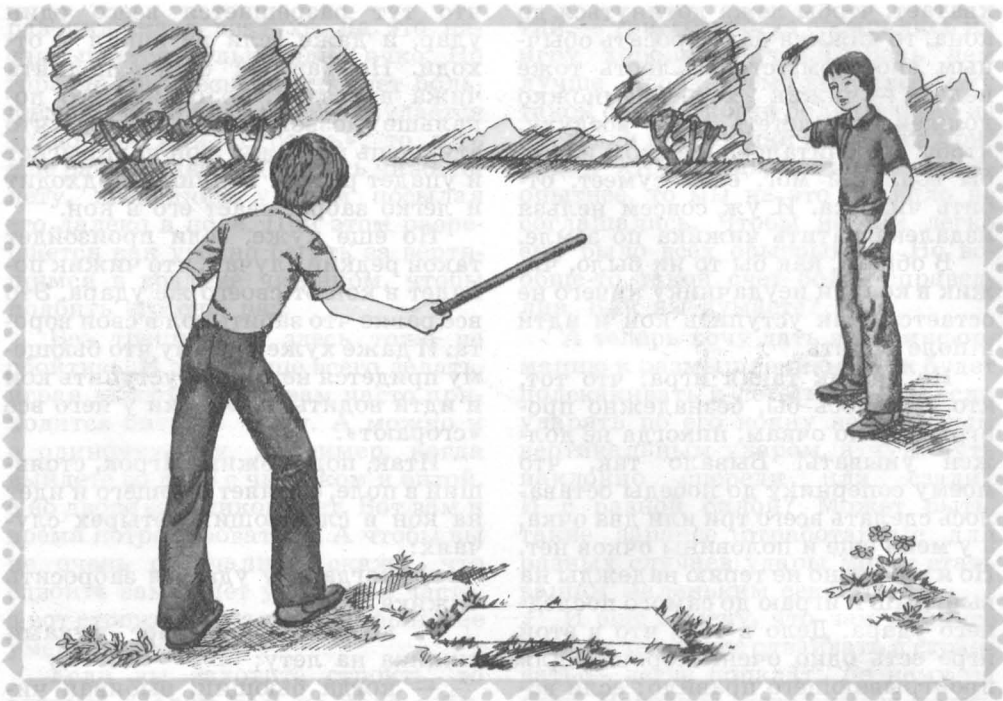
Помню, что некоторые ребята (сознаюсь, и я тоже) пытались отбивать чижика (а может, просто брали «на испуг» бросающего?) вот таким любопытным способом: встанут возле кона, опустят конец биты к земле и давая быстро-быстро махать ею перед коном, надеясь, что чижик наскочит на битую и отлетит в сторону. Бывало, что так и получалось, но очень редко. Да и чижик отскакивал совсем недалеко и вбок. А обычно он пролетал это «препятствие», будто и не было его. Так что лучше отбивать чижика обычным способом — размахнуться битой и постараться попасть по нему на лету. Впрочем, попробуйте сами, может, у вас этот хитрый способ и будет иметь успех.

И еще один практический совет. После сильного отбойного удара чижик может улететь очень далеко и вообще потеряться. Хорошенько глядите, куда он упадет, и не спускайте глаз с того места, сразу же бегите искать. Чаще всего чижик теряется, когда залетит в высокую траву или, того хуже, в крапиву. Поэтому, выбирая место для игры, держитесь от нее подальше.

Чтобы не было у вас лишних споров, скажу, что искать чижика и лезть за ним в крапиву должен, как и всегда, тот, кто стоит в поле, а отнюдь не тот, кто бил по чижухе. А крапиву можно раздвигать палкой или хотя бы той же битой. Белый чижик в зеленой крапиве хорошо виден. Палкой же и доставайте его оттуда.

А теперь про очки. Если чижик отбит, то удачливый игрок измеряет битой расстояние от края кона до чижика и присчитывает себе еще столько очков, сколько целых бит





уложилось в это расстояние. Да еще очко за удар, которым он отбил чижика. Теперь вы сами понимаете, что дальний отбойный удар, особенно в конце игры, может даже решить судьбу этой игры в вашу пользу.

А если очков для победы не хватает, то игрок, измерив битой расстояние, возвращается на кон, оставив на месте чижика, а водящий снова пытается попасть чижиком в кон с того места, где лежит чижик. Попадет — идет на кон, а не попадет или опять чижик будет отбит — продолжает водить.

Но должен вам сказать, что отбить летящего в кон чижика довольно трудно. Да и просто выбить удачно чижика с кона тоже не всегда удается. Бывает, что в спешке и по чижикку битой не попадешь. Или попадешь, но, когда он подскочит, не сумеешь вторым ударом отбить его подальше. Вот он, как назло, и шлепнется рядом с коном. Если он упадет на расстоянии меньшем, чем

длина биты, удар можно повторить, положив чижика обратно в кон. Оба эти случая (когда промазал и когда чижик упадет очень близко) считаются промахами, и разрешается снова бить по чижикку, но не больше трех раз. Если и после третьей попытки чижик не вылетит из кона или не улетит подальше, игроки меняются местами, сохраняя свои очки. На всякий случай скажу, хотя это и понятно само собой, что за промахи очки не насчитываются.

Но самый позорный удар у нас считался такой, когда чижик после удара хоть и упал рядом с коном, но немного дальше, чем длина биты. Хотя такой удар и принес бьющему очко, а все равно дело плохо — водящий с этого места может безошибочно бросить чижика в кон, и отбить его практически невозможно. А мы так даже просто ложились на землю, дотягивались рукой до кона и с высоты нескольких сантиметров роняли чижика прямо в кон. Только учтите, что если вашего роста не

хватает, чтобы лежа дотянуться до кона, то чижика надо бросать обычным способом, стоя. Класть тоже нельзя — чижик хоть немножко должен пролететь по воздуху, чтобы это считалось броском и чтобы водящий мог, если сумеет, отбить чижика. И уж совсем нельзя издали катить чижика по земле.

В общем, как бы то ни было, чижик в кону, и неудачнику ничего не остается, как уступить кон и идти в поле водить.

Но чижик такая игра, что тот, кто, казалось бы, безнадежно проигрывает по очкам, никогда не должен унывать! Бывало так, что моему сопернику до победы оставалось сделать всего три или два очка, а у меня еще и половины очков нет. Но я все равно не теряю надежды на выигрыш и играю до самого последнего удара. Дело в том, что в этой игре есть одно очень хорошее для проигрывающего правило: если водящий в поле сумеет поймать руками чижика на лету, то он сразу идет бить на кон, а у того, кто дал чижиком такую «свечку», что ее поймали, все очки уничтожаются. И ему приходится начинать все сначала.

Правды ради надо сказать, что поймать чижика тоже удается редко. Но даже если чижик и не ловится, то водящий имеет право хотя бы задержать чижика, подставив руку или встав на пути его полета, чтобы не дать чижю улететь далеко. Ведь чем ближе от кона упадет чижик, тем легче им попасть в кон.

Так что во время игры могут быть всякие случайности, что делает игру еще более интересной.

Ну, что еще можно рассказать о чжикике, когда играют двое?

Если брошенный в кон чижик не удалось отбить и он упал где-то рядом с коном, то бьющий не имеет права трогать его и поворачивать в удобную сторону. «Как упал, так и бить!» — кричит ему соперник. Хорошо, ежели он ляжет удобно, а коли в ямку закатится? Тем более

что тут разрешается всего один удар, и даже если не попал — отходи. Но раз уж сумел поднять чижика в воздух, то отбить его подалее дозволяется. Бывает, что стукнешь по чижю, а он подпрыгнет и упадет рядом. Водящий подходит и легко забрасывает его в кон.

Но еще хуже, если произойдет такой редкий случай, что чижик попадет в кон от своего же удара. Это все равно что забить гол в свои ворота. И даже хуже, потому что бьющему придется не только уступить кон и идти водить, но и очки у него все «сгорают».

Итак, подытожим. Игрок, стоявший в поле, сменяет бьющего и идет на кон в следующих четырех случаях:

— когда ему удастся забросить чижика в кон;

— когда он поймает руками чижика на лету;

— когда бьющий, выбивая чижика из кона, трижды промахнется;

— когда непопавший в кон чижик после удара бьющего попадет в кон.

Во втором и четвертом случаях все набранные очки стоявшего на кону игрока уничтожаются.

Теперь несколько советов по технике игры.

Как я уже говорил, попасть чижиком в кон издали довольно трудно. В этом деле не мешает потренироваться. Тогда вы увидите, что если будете бросать чижика прямо в кон, то вряд ли это принесет вам удачу, потому что если он и попадет туда, то чаще всего укатится дальше. Лучше целиться так, чтобы чижик упал перед самым коном, а в кон закатился бы по земле. Если чижик лежит на черте, ограничивающей кон и большая его часть находится внутри кона, то он считается попавшим в кон.

Пойдем дальше. Выбить чижика с кона, правда недалеко, можно и с первого удара, не подбивая второй



раз чижика в воздухе. За это насчитывается только одно очко. Но гораздо интереснее и требует большего умения, если удастся «сдвоить» или «строить», то есть еще раз или два подшибить чижа на лету, последним ударом посылая его далеко в поле. При этом разрешается как угодно бегать за вертящимся в воздухе чижиком, чтобы подбить его еще раз.

Без тренировки здесь тоже не обойтись. И это лучше всего делать, играя вдвоем, когда вам часто придется бить по чижу. А можно и в одиночку. Ну, например, когда выйдете во двор с чижиком и битой, а во дворе еще никого нет. Вот вам и время потренироваться. А чтобы вы не очень огорчились, скажу, что сдвоить вам будет удаваться часто, а вот строить — надо очень большое умение и везение.

Если вы захотите строить, то вторым ударом вам не надо отбивать чижа в поле, а постарайтесь легонько подбить в воздухе чижа битой снизу вверх. Если это удалось и чижик не отлетел слишком далеко от вас, то для третьего удара не забудьте как следует размахнуться битой, чтобы иметь возможность сильнее ударить по чижу и послать его подальше в поле. Случается, что третьим ударом вам вовсе не удастся попасть по чижу и он упадет близко от коня. Что ж, значит не повезло! Но еще досаднее, когда чижик после второго или даже третьего удара упадет обратно в кон, тогда очки не засчитываются и все ваши старания пропадают даром. Но, как говорится, риск — благородное дело! А если это была ваша третья попытка выбить чижика из коня, то придется покинуть кон. Поэтому при третьей попытке лучше действовать понадежнее и выбивать чижика вторым или даже первым ударом.

Между прочим, мы иногда договаривались, что за второй удар присчитываются два очка, а за тре-

тий — три. Это когда собирались на игру хорошие игроки. Ведь чем лучше игрок, тем выгоднее ему такой счет. А когда большинство из нас были игровишки так себе и приходил кто-нибудь постарше и поопытнее, то мы на это правило не соглашались. Чтобы не так легко ему было всех обыгрывать. Но вообще-то такой счет более справедлив. Как вы думаете?

А теперь хочу дать вам «информацию к размышлению». Как будет подсакивать и лететь чижик, если ударять по его концу не обычным вертикальным ударом, а чуть-чуть наклонно спереди или сзади? И с разной силой? Может быть, такие заранее отработанные для разных случаев удары могут стать вашим маленьким секретом?

И еще замечу, что чем длиннее чижик, тем легче сдвигать и страивать — легче попадать по нему на лету. Наверное, поэтому лет полтора-два назад делали чижика длиной до 5 вершков, то есть до 22 сантиметров! Мне это как-то непривычно, а вы, может, попробуете поиграть таким старинным чижиком?

Раньше я упоминал о том, что можно играть и втроем. Как это делается? Предположим, что играют двое: первый бьет, второй водит. Подходит третий и ждет. Но вот второй идет на кон бить. Тогда и вступает в игру третий, который начинает водить. А первый выходит из игры и ждет своей очереди. Как только третий сменит второго на кону, первый идет водить, а второй выходит из игры и ждет. Так по кругу все и играют. Но надо помнить, что когда в игру вступает третий, то для справедливости счет очков начинается сначала. А если двое уже заканчивали партию, то лучше ее доиграть, а потом уж начинать игру втроем.

Здесь выигравшим будет тот, кто первым набрал необходимое число очков. Он отходит в сторону, а даль-

ше идет игра для выяснения проигравшего, то есть того, кто за время игры не сумеет набрать нужных очков.

А как играют вчетвером? В этом случае можно играть или по очереди, как и втроем, то есть каждый будет считать свои очки, или же разбиться на две партии.

Но когда соберется шесть или восемь человек, тут уж лучше играть двумя партиями.

Разбиться на партии можно поразному, но чаще всего это происходит таким образом. Сначала выбираем двух «маток». Остальные делятся на пары, отходят в сторону и сговариваются потихоньку, чтобы матки не услышали. Ну, например, мы сговаривались так: один называет себя орлом, другой — тигром, или тараканом и лягушкой, или ботинком и валенком, или тобиком и бобиком и вообще как угодно. Иногда такое придумаем, что все со смеху покатываются. Потом парами подходим то к одной, то к другой матке по очереди и кто-нибудь из пары спрашивает: «Матка, матка, кого (или чего) тебе надо — котка зеленого или огурца соленого?» Кого матка себе выберет, тот идет к этой матке, а другой — к другой.

Старайтесь, чтобы пары подбирались из приблизительно равных по силе игроков. А если в игре участвуют девочки, то они образуют свои пары, чтобы в каждой партии играли девочки. Но это отнюдь не значит, что нельзя составлять пару из мальчика и девочки. Главное, чтобы силы игроков в каждой партии были примерно одинаковыми.

Когда все разбились на две партии, матки между собою конаются на палке, кому идти на кон, а кому водить. Да, чуть не забыл, перед этим надо еще условиться, до скольких очков играть. После этого одна партия идет на кон, а игроки другой партии становятся в поле, но не кучно, а по одному в направлении полета чижа. Становиться всег-

да надо так, чтобы впереди стоящий не загораживал кон и вы могли видеть, куда летит чижик. Матка, которая на кону, говорит своим игрокам, кому бить первым, кому вторым и так далее.

Игра начинается с того, что начинают бить подряд все игроки, стоящие на кону, а матка считает общие очки своей партии.

Рассмотрим, как это происходит. Все очень похоже на уже рассказанную мною игру вдвоем, только когда отыграет первый игрок кона, его сменяет второй, за ним третий и так до конца. А чтобы вам было яснее, разберем игру первого игрока.

Понятно, что если он три раза промахнулся, то его сразу сменяет второй игрок. Но, предположим, первый пробил удачно, чижик улетел и упал в поле. Ближайший игрок поля поднимает его и бросает в кон. Чижик в кон не попал, но и наш игрок не сумел его отбить. Тогда вступает в игру следующий игрок своей партии, который кладет чижику в кон и начинает бить.

А если первому удалось отбить, то он меряет битой расстояние до отбитого чижику, прибавляя тем самым очки своей партии, и продолжает отбивать чижа до тех пор, пока не промажет. Тогда он уступает место следующему, и все продолжается тем же порядком. А игроки водящей партии могут во время игры как угодно перемещаться по полю.

Когда все игроки кона, включая матку, поиграют на кону по одному разу, они запоминают очки своей партии и уходят в поле водить, а водящая партия занимает кон.

Но как и при игре вдвоем, смена партий производится досрочно и немедленно в следующих случаях:

— когда подряд все игроки пробили по три раза по чижику неудачно, так и не сумев выбить чижику из кона (это бывает редко);

— когда кто-то из водящих так ловко бросил чижику, что его не

удалось отбить и он попал в кон;

— когда кто-нибудь из водящих поймал чижика на легу. Тут уж происходит не только смена партий, но, как я уже рассказывал, уничтожаются все набранные очки партии, занимавшей кон;

— когда бьющий сам себе забьет чижика в кон. Очки всей партии тоже сгорают.

Для большей ясности добавлю, что если кто-то из игроков трижды промахнулся по чижика или ударил, но ему не удалось выбить чижика подалеже от кона, то он передает руку следующему по порядку игроку кона. Очки мазилам не насчитываются. Так партии меняются до тех пор, пока одна из партий не выиграет, набрав условленное количество очков.

Но знаете, если перед игрой вы договорились играть до небольшого числа очков, то может случиться, что партия, начинавшая игру, сразу ее и закончит, может, даже все игроки пробить не успеют. Вдруг у них все так удачно сложится! Что ж, значит, партия, игравшая в поле, проиграла. Как говорится, уговор дороже денег! Но в утешение проигравшим могу сказать, что здесь они вправе требовать немедленного реванша. Причем начинать игру на кону будут они же. И отказываться выигравшим от продолжения игры не положено.

Ну а проигравшим полагается наказание. С давних времен, да и у нас тоже, их «гоняли на скок». Для этого игроки выигравшей партии становятся поочередно в кон, каждый берет левой рукой чижика за конец, а правой ударяет по нему битой, стараясь, чтобы чижик улетел как можно дальше. А каждый из проигравших по установленной заранее очереди подымает чижика с земли, скачет на одной ножке до кона и подает его следующему игроку. Менять ногу нельзя — если кто переменит или просто коснется земли другой ногой, ему придется

повторить «скок» с самого начала. Скакать надо непременно сгорбившись, так и труднее, и смешнее!

Но еще потешнее, когда проигравшие должны не скакать на одной ножке, а бежать до кона на двух ногах и одновременно тянуть не переводя дыхания: «И-и-и!..» Это уж как пожелает выигравшая партия. Кстати говоря, такое же наказание у нас было и когда мы играли вдвоем. Очень уж нам оно нравилось.

А когда играли втроем или больше, но на партии не разбивались, то проигравшего тоже «гоняли на скок»; только откуда ему скакать, задавалось иначе.

Тот, кто вышел первым, берет чижика и с руки, как я уже говорил раньше, посылает его в поле. Затем передает биту второму. Второй подходит к лежащему чижика и ударяет по нему битой, стараясь, чтобы он упрыгнул еще дальше от кона. Потом стучит третий, четвертый и так далее. (Ударять разрешается только по одному разу, попал не попал — передавай биту другому.) С того места, куда посплох упал чижик, проигравший и обязан принести его в кон.

Так мы играли в городе, во дворе нашего дома. А когда я ездил на лето в деревню, там ребята играли несколько иначе. Там, даже когда игроков собиралось много, играли не партиями, а каждый сам за себя. Но, честно говоря, я затрудняюсь сказать, что интереснее. Вот тут уж сразу видно, кто играет лучше всех. И если вы задумаете устроить соревнование по игре в чижика и определять чемпиона, то лучше этих правил вам не найти.

А правила здесь будут такие.

Ну, во-первых, как всегда, следует перед игрой условиться, сколько очков надо набрать каждому, чтобы закончить игру. Здесь уже много очков назначать не надо, чтобы игра не растянулась на очень



долгое время. Хватит и двадцати — двадцати пяти очков, и чем больше играющих, тем меньше очков надо назначать. А начинающим можно и до десяти или пятнадцати очков играть.

Во-вторых, нужно определить порядок, в котором каждый игрок должен вступать в игру. Для этого мы считались. Кто вышел первым — идет на кон, второй отправляется в поле водить. Остальные пока ждут своей очереди. Все происходит так же, как и при описан-

ной ранее игре втроем, только здесь в игру по порядку вступают не трое, а все, кто считался.

Победителем будет тот, кто первым сделает нужное количество очков. Второе место у того, кто наберет эти очки вторым, третье — у третьего и так далее. Кто набрал условленное количество очков, выходит из игры. Когда останутся двое, они доигрывают между собой, пока не останется один проигравший.

Но в деревне мы не гоняли про-

игравшего «на скок». Тут наказание было другое — его «маяли». Это потруднее, чем проскакать разок на одной ноге. А происходило это так. Проигравший идет в поле, а первый вышедший становится рядом с коном и с руки ударом биты забивает чижика как можно дальше. Проигравший поднимает чижика с земли и, не сходя с места, бросает его в кон. Если попадет, то маять его идет следующий по порядку вышедший игрок. А если не попал, то первый маяльщик бьет по упавшему чижю, стараясь отогнать его подальше от кона. Проигравший опять бросает, и так до тех пор, пока попадет в кон. Но это бы все ничего. Дело в том, что маяльщики имеют еще право отбивать битой летящего в кон чижика. И проигравшему опять приходится бросать издали. В общем, следующий маяльщик начинает маять только после того, как предыдущий допустил попадание чижика в кон. Получается, что проигравший как бы водит в поле один против всех.

Но есть два правила, которые несколько облегчают ему это маянье. Во-первых: отгонять упавшего рядом с коном чижика можно только одним ударом и не подбивая его в воздухе. Так что если чижик не отбит при броске в кон, то с близкого расстояния забросить его уже легче. И во-вторых, если проигравший поймает чижика в воздухе, маянье тут же кончается, независимо от того, сколько маяльщиков на очереди еще осталось. Но такая удача случается не всегда. И если игроков много, то это маянье может затянуться надолго, чуть не до вечера. Вот бедный проигравший и маяется в полном смысле этого слова. Однако если конца этому маянью не видно, то кто-нибудь из уже отмаявших игроков, кто хорошо играет в чижика, может предложить проигравшему домаяться за него. Тогда все кончается скоро, все игроки освобождаются и могут

начать новую игру или какое-нибудь дело. Но такое бывает только с малоопытными игроками, обычно удается отмаяться сравнительно быстро.

Остается к этому добавить, что маять проигравшего можно и при игре вдвоем, тут маяться будет не так сложно. Это уж как вы заранее договоритесь.

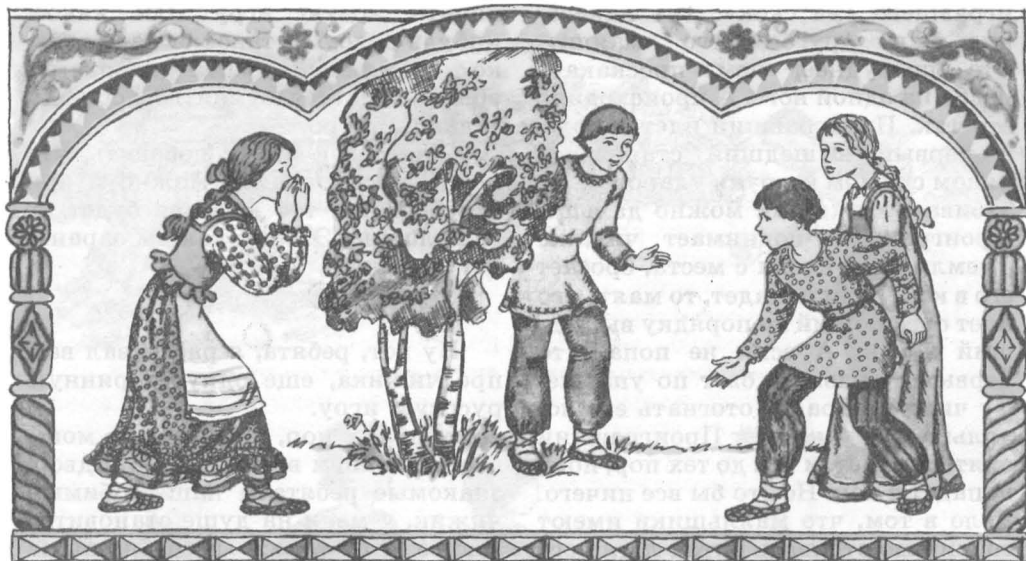
Ну вот, ребята, я рассказал вам про чижика, еще одну старинную русскую игру.

...До сих пор, когда перед моим воображением возникает наш двор, знакомые ребята и наш любимый чижик, у меня на душе становится теплее от таких воспоминаний. И в то же время немного грустно — ведь детство мое давным-давно прошло и никогда не вернется...

Но, впрочем, это не совсем так. Однажды оно вернулось.

Когда я писал эту книжку, то как-то раз летом жил со своим товарищем в палатке на берегу озера. Товарищ мой моложе меня, и в чижика ему приходилось играть совсем мало и тоже очень давно. И вот в одно прекрасное утро я выстрогал чижика, битую и напомнил товарищу правила игры. И скажу вам, что после этого мы прожили в палатке еще целую неделю и чуть ли не с большим азартом, чем в детстве, гоняли в чижика. А еще чуднее было для нас самих, что когда кто-то из нас проигрывал, ему приходилось скакать на одной ноге, а порой и кричать «и-и-и...», что было особенно трудно, так как от смеха непрерывный звук у меня никак не получался.

Так что, если захотите доставить удовольствие своим родителям, уговорите их как-нибудь поиграть с вами в чижика. А если сумеете выиграть, в чем я не сомневаюсь, то сможете с большим интересом наблюдать, как они скачут на одной ножке.



## ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Вы замечали, ребята, сколько есть всяких русских сказок про животных? Могу вам сказать, что и игр таких тоже было очень много. В эту небольшую книжку попали и звери, и птицы, и рыбы, и даже одно пресмыкающееся заползло.

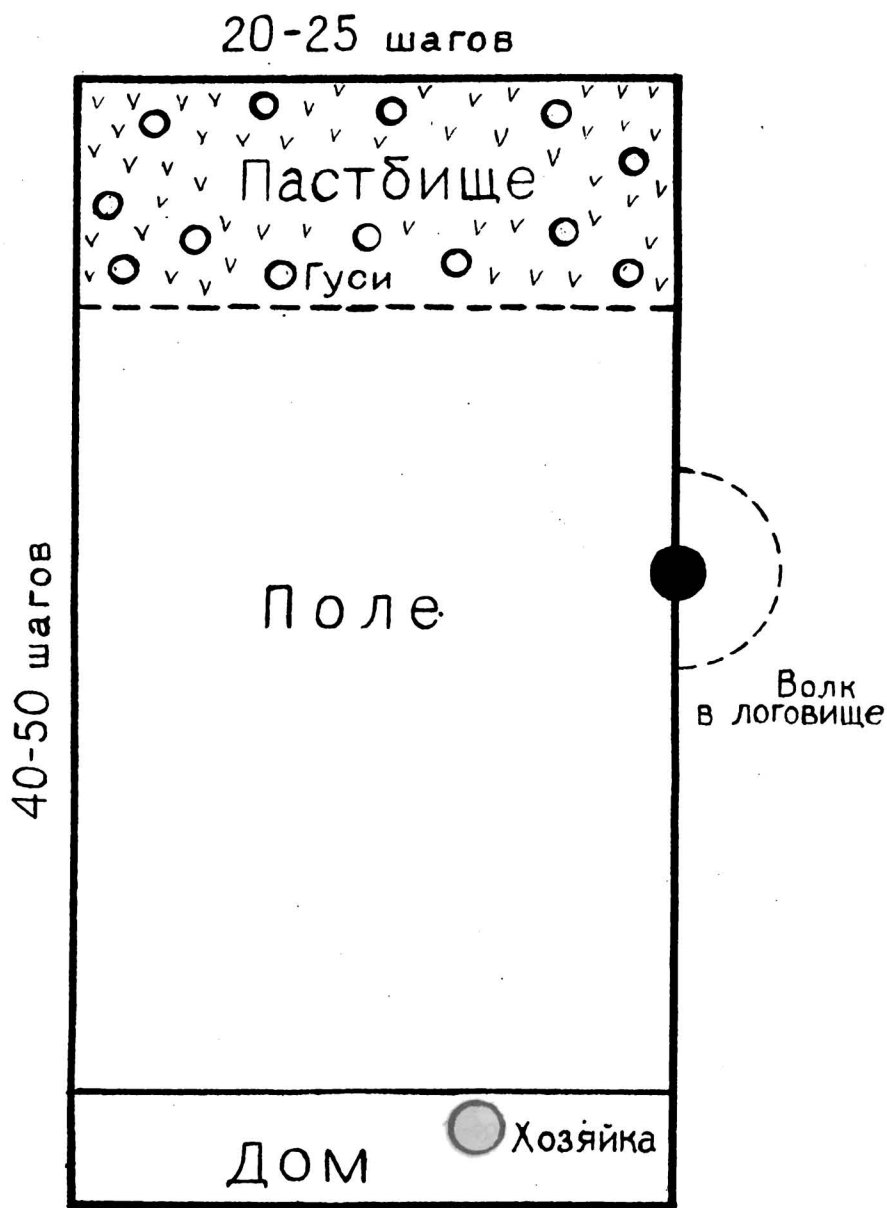
Это объясняется тем, что сказки, как и игры, не придумывались просто так, из ничего, а в них отражалась жизнь народа, его быт и обычаи и, конечно же, окружающая природа. В старину большинство русских людей жило в сельской местности, даже к концу восемнадцатого века, когда появилось уже много городов, в деревнях жило 96% населения. А ведь Россия — лесная страна, и с детства ребята слышали разговоры о волках и медведях, лисах и зайцах. Да и сами видели зверей чаще, чем мы с вами, и даже порой слышали зимней ночью за околицей заунывный волчий вой. А домашние животные вообще жили рядом. Поэтому

в играх очень верно отражались повадки животных. А так как в сказках животные часто разговаривали с людьми, то и в играх были подобные разговоры. «Гуси-лебеди» и есть одна из таких разговорных игр. Насколько мне удалось выяснить по старым книжкам, эта игра под названием «Серый волк» существовала уже в начале прошлого века. И разговоры были те же, только в самом начале я добавил несколько слов по памяти. Видимо, ребята их позже придумали, но в тридцатые годы нашего столетия мы так уже играли.

Эта игра годится даже для дошкольников уже лет с пяти. Играть можно от шести до двадцати человек; впрочем, можно и больше — до тридцати, но тут гусям не так интересно будет.

«Гуси-лебеди» — игра летняя, и играть в нее приятнее всего на свежем воздухе — во дворе, на лужайке или другом ровном месте, где





## Гуси-лебеди

Рис.5

можно побегать. И желательно, чтобы была трава, на которой всегда гуси пасутся.

Величина этого «поля» в длину шагов сорок, а в ширину не меньше двадцати. Но если вам исполнилось уже лет по десять или когда очень много игроков соберется, то место для игры выбирайте побольше — шагов пятьдесят в длину и шагов двадцать пять в ширину.

Перед игрой на одном конце поля надо наметить «дом», где живет хозяйка со своими гусями. Это место отделите от поля чертой, проведенной на земле. Затем шагах в двадцати пяти от дома, то есть чуть дальше середины поля, на его краю под воображаемой «горой» обозначьте «логовище», где будет сидеть волк. А дальше, шагах в десяти от логовища и до конца поля, будет пастбище для гусей. Его, очевидно, можно не очерчивать, а просто положить по краям поля по камню или воткнуть по палке. Часть поля за ними и будет пастбищем. Все поле между домом и пастбищем должно быть ровным, чтобы по нему можно было бегать без опаски. Впрочем, можете сделать и проще: отшагать сколько надо, обозначив тремя любимыми предметами дом, логово и пастбище, и сразу же играть.

Теперь приступим к самой игре.

Для начала посчитаемся и выберем главных действующих лиц — волка и хозяйку. Если для игры вас соберется больше десяти человек, то для экономии времени пусть первый вышедший будет волком, а второй — хозяйкой (или хозяином) гусей. Все, кто остался, и будут «гуси-лебеди».

Хозяйка ведет гусей в дом, а волк отправляется «под гору» в свое логовище и сидит там до поры до времени.

Дальше начинаются разговоры. Хозяйка спрашивает:

— *Гуси, гуси?*

Гуси дружно отвечают:

— *Га-га-га.*

— *Есть хотите?*

Вот тут уже гуси переходят на человеческий язык и начинают говорить:

— *Да-да-да!*

— *Ну, летите... —*

разрешает хозяйка и, помахивая хворостинкой, гонит гусей в поле.

Гуси, махая крыльями, радостно бегут мимо волка на пастбище. А хозяйка возвращается домой.

Гуси разбредаются по пастбищу и пасутся некоторое время, покрикивая, переговариваясь между собою: «Га-га? Га-га-га?» — и с опаской поглядывая на сидящего в логове волка.

Спустя примерно минуту хозяйка кличет их:

— *Гуси-лебеди, домой!*

Гуси останавливаются и отвечают:

— *Мы боимся!*

— *Почему?*

— *Серый волк под горой!*

— *Что он делает?*

— *Гусей щиплет.*

— *Каких?*

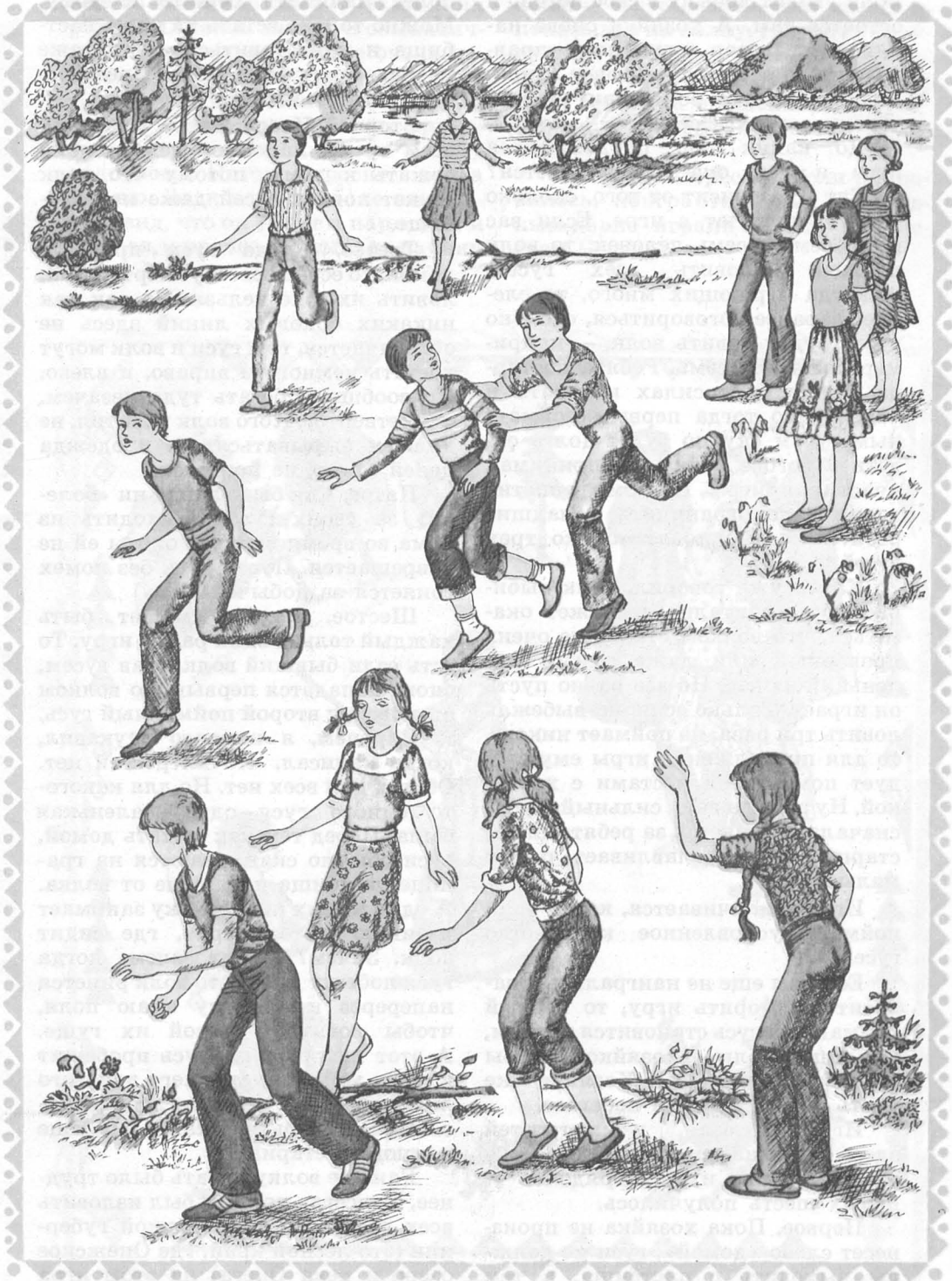
— *Сереньких да беленьких.*

Тут хозяйка начинает сердиться на боязливых гусей и строго приказывает:

— *Гуси-лебеди, домой!*

Делать нечего, и гуси, растопырив крылья, летят к дому. Но и волк, заслышав хозяйкины слова, тотчас же выскакивает из логова и бросается наперехват — ловить гусей.

Обычно больше одного гуся ему схватить не удастся, а остальные благополучно прибегают домой.



Волк уводит добычу в свое логово и остается там. А хозяйка снова начинает разговор с гусями, отправляет их пастись, потом зовет домой. Так раз за разом волк ловит гусей и утаскивает их к себе.

До каких пор продолжается игра и чем она заканчивается?

Тут все зависит от того, сколько ребят участвуют в игре. Если вас всего семь-восемь человек, то волк должен изловить всех гусей. А когда играющих много, то следует заранее договориться, сколько гусей будет ловить волк, — например, пять или семь. Ребята постарше, конечно, в силах изловить и больше, но тогда первым пойманным гусям скучно будет долго сидеть в логове волка, не принимая участия в игре. Поэтому аппетит волка надо ограничить. Младшие ребята обычно ловят только трех гусей.

Как я уже говорил, волк выбирается по считалке, и может оказаться, что волком станет не очень проворный или даже самый маленький из вас. Но все равно пусть он играет. Только если он, выбежав ловить три раза, не поймает никого, то для продолжения игры ему следует поменяться местами с хозяйкой. Ну а когда волк сильный, пусть сначала погоняется за ребятами постарше, а не отлавливает одних малышей.

Игра заканчивается, когда волк поймает условленное количество гусей.

Если вы еще не наигрались и захотите повторить игру, то первый пойманный гусь становится волком, а бывший волк — хозяйкой, чтобы он смог отдохнуть. Хозяйка же пусть станет гусем и побегаёт.

Игра простая, и хитростей здесь нет никаких. И правила тоже простые, хотя их и порядочно — целых шесть получилось.

Первое. Пока хозяйка не произнесет слово «домой», гуси не должны выходить с пастбища, а тем

более начинать бежать к дому. Можно только встать на краю пастбища и приготовиться. Волк тоже не имеет права преждевременно выбегать из логова.

Второе. После слова «домой» всем гусям надо незамедлительно бежать к дому, потому что волк может ловить гусей даже на пастбище.

Третье. Когда гуси прибегут домой, то есть пересекут черту дома, ловить их уже нельзя. Но так как никаких боковых линий здесь не обозначается, то и гуси и волк могут убежать немного и вправо, и влево. Но вообще-то бегать туда незачем.

Четвертое. Кого волк ухватил, не должен вырываться; да и одежда целой будет, не порвется.

Пятое. Как бы хозяйка ни «болела» за своих гусей, выходить из дома во время волчьей охоты ей не разрешается. Пусть волк без помех гоняется за добычей.

Шестое. Волком может быть каждый только один раз за игру. То есть если бывший волк, став гусем, снова попадет первым, то волком становится второй пойманный гусь.

Впрочем, я немного слухавил, когда написал, что хитростей нет. Общих для всех нет. Но для какого-то одного гуся одна маленькая была. Перед тем как бежать домой, гуси обычно скапливаются на границе пастбища подальше от волка. А один из них потихоньку занимает позицию у того края, где сидит волк. Зачем? А вот зачем: когда гуси побегут домой, то волк ринется наперерез к другому краю поля, чтобы ловить в самой их гуще. А этот хитроумный гусь пробежит к дому мимо опустевшего волчьего логовища безо всяких хлопот.

Ну а теперь расскажу вам еще немного о старине.

Раньше волку играть было труднее, он всегда должен был изловить всех гусей. Но в Олонецкой губернии (это лесной край, где Онежское озеро и река Онега) на этом игра

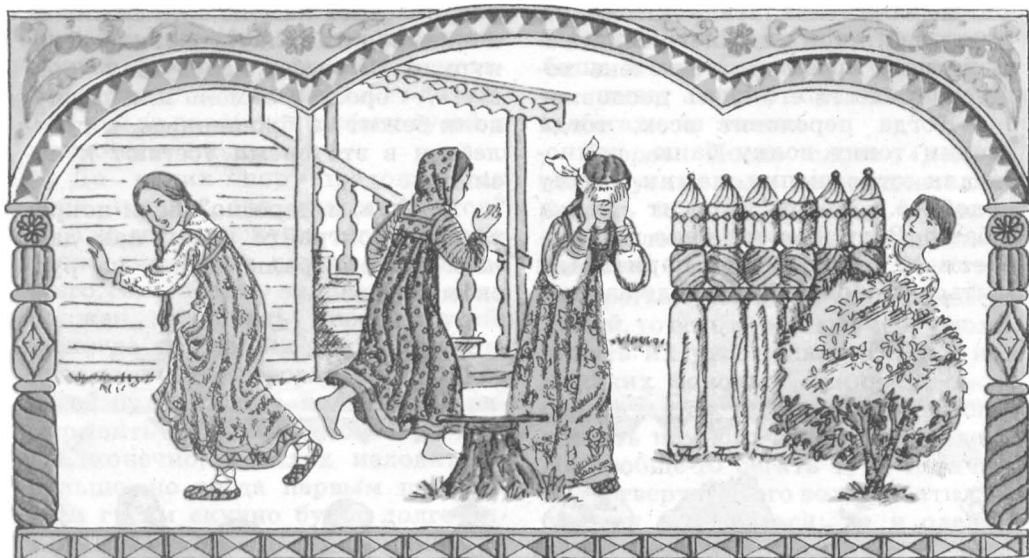
еще не заканчивалась. У тамошних ребят был такой милый и симпатичный конец игры, что мне очень хочется привести его здесь дословно:

«Когда переловит всех, тогда хозяин топит волку баню, приносит для этого щепки, камни и тому подобное. Потом просит волка в баню. Волк идет и в бане показывает вид, что он умеет и париться, и мыться, и прочее. По выходе из бани

хозяин берет камень или палку и, показывая их волку, говорит: «Волкушко! Я тебе коровушку брошу!» — бросает камень или палку, волк бежит за брошенным, а гуси-лебеди в это время убегают к хозяину».

Правда, интересно? Если понравилось, поиграйте и вы, как давным-давно играли ребята на русском Севере...





## ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА

Ну вот, дорогие друзья, дошел черед и до палочки-выручалочки.

И первое, что мне вспомнилось, признаюсь вам, — это как я опасался в ней водить.

Почему, вы сами поймете, познакомившись с содержанием и правилами этой увлекательнейшей игры.

Начнем по порядку. Играть в палочку-выручалочку можно везде, где есть побольше подходящих мест, чтобы спрятаться. Наш старый ленинградский двор очень подходил для этого: дровяные сараи и поленницы еще не распиленных дров, подворотня, выступы стен и подъезды — только придумывай да успевай занять самое лучшее место.

Но, пожалуй, еще интересней было играть в деревне, где мы прятались за углами изб, за колодцем, в хлеву, за дровами, в огороде, под крыльцом и так далее. А если около деревни недалеко лес, то там уж совсем раздолье — кустов и деревьев хватит на всех.

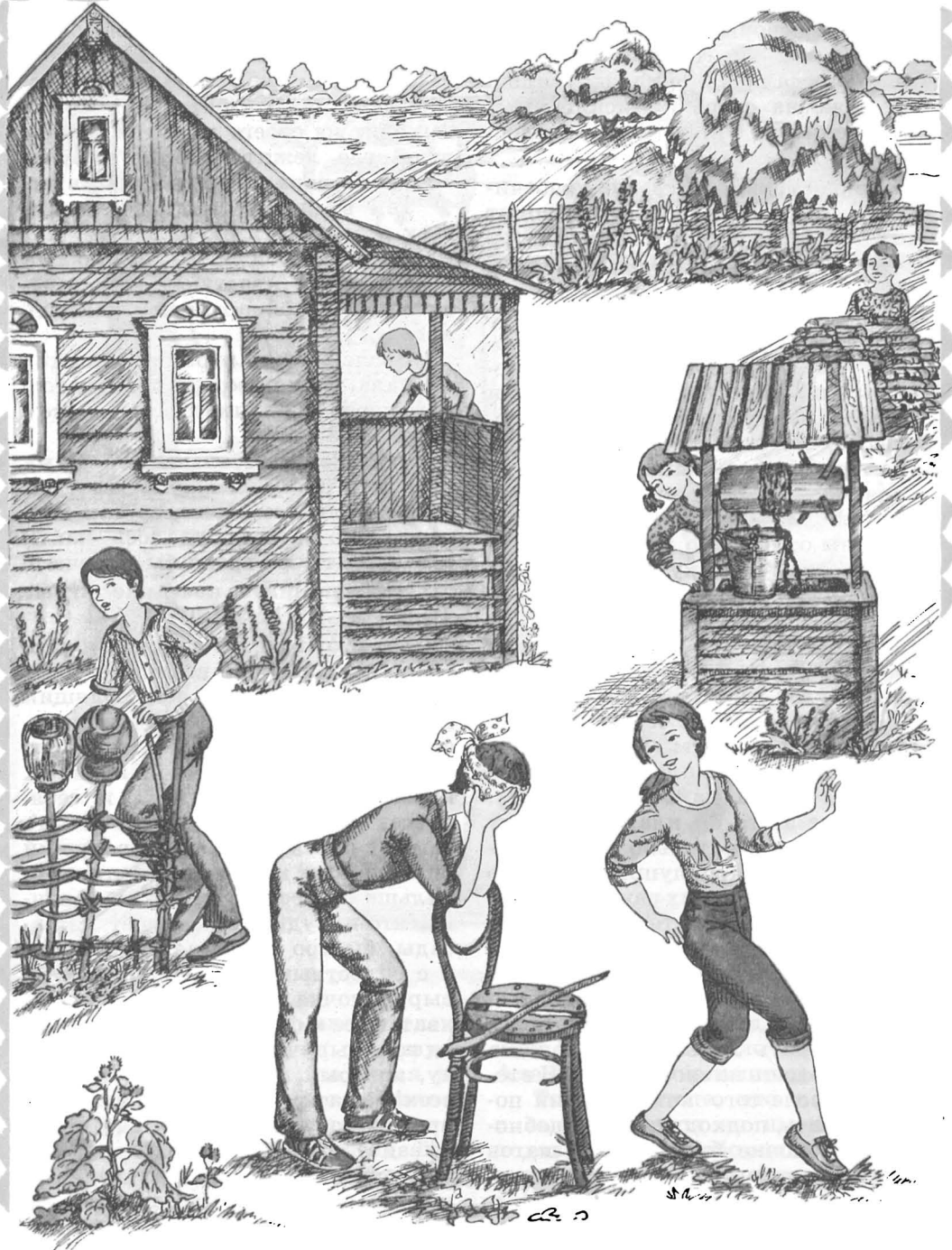
Здесь тоже надо договориться о том, докуда можно убежать, чтобы спрятаться. Но обычно игроки очень уж далеко и сами стараются не прятаться, так как издали вряд ли можно первым добежать до палочки-выручалочки.

Играть могут и мальчики и девочки, от четырех до восьми человек, не больше. Возраст — примерно одинаковый. Ну а с двенадцати лет и старше, все ребята могут играть вместе.

Палочкой-выручалочкой может быть любая палка. Только не делайте палочкой-выручалочкой какой-нибудь здоровенный дрын; вполне достаточно, если она будет длиною в полметра.

И наконец, во дворе или на полянке надо выбрать место, где будет лежать палочка-выручалочка. Лучше, если это место будет около стены, какого-нибудь забора или дерева. Положите ее на бревно, пень, камень, скамейку — словом, на любое твердое возвышение, о





которое можно постучать. А если класть некуда, можно просто привязать веревочкой к забору, например, пусть висит. Мы во дворе, помню, клали палочку-выручалочку даже на старый венский стул, вынесенный кем-то за ненадобностью в сарай.

Перед началом игры надо посчитаться, и, как в любой игре, водит тот, кто остался последним.

Он идет к палочке-выручалочке, закрывает глаза и отворачивается к стене — ему нельзя подглядывать в ту сторону, где прячутся остальные, — и считает вслух до пятидесяти или даже больше, как сами решите перед игрой. Причем последнее число следует говорить погромче, чтобы слышали все, кто спрятался. А если он стоит посередине двора и все прячутся в разные стороны от него, то лучше завязать ему глаза, а повязку после счета он снимает сам. Мы еще иногда делали так: водящий ложился лицом на траву и сбоку головы ставил ладони. Это тоже надежно, только если он не будет вертеть головой.

Потом водящий берет палочку, стучит ею и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдет, тот за палочкой пойдет».

После этого он кладет палочку на место и внимательно осматривает все вокруг, прислушивается — не слышно ли где каких звуков, стуков или разговоров. Затем осторожно отправляется на поиски...

Теперь два важных правила, без которых игра у вас не получится. Первое — палочку с собой ни в коем случае брать нельзя, она должна всегда лежать на своем месте. И второе — после того как водящий пошел искать, подходит без надобности к палочке ближе пяти шагов ему воспрещается, а тем более — стоять рядом.

Как только водящий кого-то углядит, пусть даже издали, он сразу бежит к палочке, хватает ее, стучит и громко говорит: «Палочка

пришла, Вовку нашла!» Тут же он должен показать рукой на то место, где сидит спрятавшийся Вовка, и сказать, где он его увидел. Называть имя того, кого нашли, и место, где нашли, — обязательно! Вовка выходит из своего укрытия и идет туда, где лежит палочка-выручалочка, он пока в игре не участвует.

Так водящему надо разыскать всех и застучать их палочкой. Думается, от этой игры издавна и пошло слово «застучать», в смысле: найти, обнаружить, поймать кого-то.

После этого игра начинается сначала, причем водить должен тот, кого первого нашли, то есть в нашем примере Вовка.

«Так чего же бояться водящему в этой игре?» — спросите вы. Конечно, если все обошлось так благополучно и всех удалось найти и застучать, то вроде бы и нечего.

Но вспомните название игры: «Палочка-ВЫРУЧАЛОЧКА»!

Вот это свойство палочки и есть самое коварное для водящего. Дело в том, что после того, как водящий нашел и застучал одного или нескольких спрятавшихся, любой из оставшихся, еще не найденных игроков может выручить и себя, и всех остальных. А делается это таким образом. Когда водящий опять пойдет искать и удалится подальше от места, где лежит палочка, кто-нибудь выскакивает из засады, быстро подбегает к палочке и с радостным криком: «Палочка-выручалочка, выручи всех!» — хватает ее и стучит. Это значит, что он всех выручил, в том числе и Вовку, который, конечно, рад больше всех! Кстати, ребята, вот отличный пример взаимной выручки. Не забывайте его и в жизни!..

После такой неудачи бедному водящему приходится начинать все сначала, то есть он опять идет к палочке, считает, все вырученные прячутся, а ему снова надо искать всех.



Но если водящий внимателен, опытен и хитер, то он действует очень осторожно. Он старается не уходить слишком далеко от палочки-выручалочки и все время оглядывается по сторонам и назад. Тогда ему иногда удается вовремя заметить рывок выручалыщика, мгновенно повернуться, побежать и схватить палочку на секунду раньше, застукнув игрока, который сам нерасчетливо выскочил из свое-

го убежища. Здесь водящему тоже надо кричать: «Палочка пришла, Алешку (выручалыщика) нашла!»

Только учтите, что найденные и выручившиеся не имеют права подавать какие-либо знаки спрятавшимся, а тем более подсказывать водящему, где они спрятались. Выдавать товарищей нехорошо, игра должна быть честной.

Ну а вообще-то как лучше искать водящему?

Во-первых, не надо суетиться. Обдумайте порядок, в котором вы будете осматривать места, где кто-то мог спрятаться. Сначала нужно осмотреть самые близкие места и застучать тех, кто там сидел. А потом можно будет уходить искать все дальше и дальше.

Во-вторых, внимательно глядите по сторонам. Помните, что спрятавшиеся тоже за вами наблюдают из своих укрытий. Когда вам удастся заметить и узнать такого неосторожно высунувшегося наблюдателя — немедленно застукивайте его! А если узнать не удалось, то не подавайте виду, что вы что-то заметили. Однако держите это местечко на примете, пока дойдет до него очередь.

И в-третьих. Передвигаться во время поисков надо бесшумно, крадучись, чтобы никого не спугнуть. Однако тут может случиться такое, к чему надо быть готовым заранее... Однажды мне оставалось всего двоих найти. Ну и решил я заглянуть за угол дальнего крыльца. А пацану, который давно там сидел, именно в этот момент приспичило посмотреть, далеко ли водящий и нельзя ли пробежаться к палочке. Мы с ним чуть носами не столкнулись! Такая умора была!.. Я и сам опешил от неожиданности. Но все-таки успел раньше его сорваться с места...

Бывает и так, что водящий кого-то увидел вдали и не спеша трусит обратно к палочке. Найденному бежать бесполезно — не успеет. Но вдруг откуда-то со стороны, совершенно неожиданно, выскакивает игрок, сломя голову несется к палочке и выручает всех. В том числе и только что найденного. Поэтому водящий в любом случае должен к палочке так бежать, будто за ним кто-то гонится.

И еще одно замечание. Если кто-то в начале игры замешкается и не успеет спрятаться до окончания стука — считай, сам виноват. Водя-

щий имеет полное право застучать его.

Ну а теперь, как обычно, раскрою вам кое-что из своих секретов. Правда, они уже не будут секретами после того, как выйдет эта книжка, но ведь не все ее прочитают, поэтому вполне могут вам пригодиться на первых порах.

Знаете, как можно выручиться без всякой беготни, причем после того, как вас уже увидели? Вот что мы делали.

Когда бежали прятаться, то иногда на ходу менялись одеждой. Рубашками, если они разного цвета, или один другому отдаст свою куртку, а сам остается в рубашке, или вообще кто-нибудь скинет пиджак и забросит его в куст... Вот тогда водящий может обознаться и назвать не то имя, особенно, если увидит издали. А если ошибся, найденный кричит: «Обозначка!» — и спокойно выходит — он считается вырученным.

Но в игре есть еще одно правило, которое в какой-то мере может помочь водящему избежать этих ошибок: найденные и выручившиеся игроки не должны далеко разбредаться от палочки-выручалочки, а быть всегда на виду у водящего, чтобы он в любую минуту мог на них взглянуть; среди них может оказаться и один из поменявшихся одеждой. Соображаете?

Хочу поделиться с вами еще одной, правда, отчаянно рискованной уловкой. Когда все убегали прятаться, я вдруг возвращался, потихоньку прокрадывался к водящему, становился почти вплотную за его спиной и замирал... Все, кто видел такое нахальство, вытаращивали глаза. А водящий спокойно заканчивал счет, брал палочку, стучал ею и клал на место, чтобы идти искать. Так вот, только он положит палочку, я из-за спины мгновенно протягивал руку, хватал палочку и орал: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» Представляете,



какая физиономия была у водящего?!

Но, сами понимаете, риск здесь громадный. Ведь если эта шутка не удастся — будешь самым первым найденным со всеми вытекающими последствиями... Поэтому хочу дать несколько советов тому, кто захочет попробовать. Главное — уметь предугадать, в какую сторону будет поворачиваться водящий, беря и кладя палочку. Чтобы самому вовремя перемещаться за спиной, прячась от его глаз. Ведь палочка у него в руках, вырывать ее нельзя, увидит — пиши пропало! Второе — все надо делать бесшумно. Хотя водящий в это время и говорит свою приговорку, и колотит палкой, но на любой шорох за спиной он непременно оглянется. Третье обязательное условие — чтобы он ни разу еще сам на эту «удочку» не попадался. И наконец, последнее. Не забывайте, что в солнечную погоду все предметы имеют коварную привычку отбрасывать тень.

Теперь давайте рассмотрим такой вопрос: можно ли нескольким ребятам в одно место прятаться? Ответу сразу — да, можно. Так же как в прятках, казаках-разбойниках и других подобных играх. Но вот стоит ли, надо решать вам самим, смотря по обстоятельствам.

В палочке-выручалочке мы иногда не из-за того, что не хватало мест, а нарочно прятались по двое, особенно, когда место укромное и не очень далеко от палочки. Тогда если одного из нас найдут, а другой в это время сумеет схорониться, то водящий уже не станет заглядывать в это место поглубже и пойдет искать дальше. А что будет после этого, надеюсь, вам понятно. В подобных случаях одному из двоих можно даже рискнуть и как бы нечаянно показаться из укрытия.

И еще один секрет.

Когда мне приходилось бывать в роли выручалыщика (а мне очень

нравилось рисковать и чувствовать себя героем!), то иногда я даже не старался бежать очень быстро к палочке-выручалочке. Особенно когда водящий чересчур осторожен и никак не хочет уходить подальше от спасительной палочки, как говорится, «тянет резину». А сам я спрятался далеко и добежать до палочки первым у меня нет никаких шансов.

Тогда я выжидал момент, когда водящий отвернется в другую сторону от меня, потихоньку, стараясь не шуметь, выходил из укрытия и на цыпочках крался к палочке-выручалочке. Крался до тех пор, пока не оказывался ближе к ней, чем водящий. Тогда уж я бросался со всех ног к палочке, хватал ее и выручал всех.

Иногда, хотя и не очень часто, это у меня получалось.

Но можно в игре выручить и одного себя, когда никто еще не найден. Для этого надо выбрать удобный момент, первым добежать до палочки и крикнуть: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» Выручаться надо всегда, если представится такая возможность, так как в этом случае тебя первым уже не найдут и поэтому водить не придется. Но обнаруживать себя, пока еще никто не найден, надо с осторожностью и наверняка, чтобы не оказаться при неудаче первым застуканным, то есть тем, кому и нужно будет водить.

Ну, а когда спрятавшиеся услышат с облегчением, что первого застукали, они, ничем уже не рискуя, изо всех сил стараются выручить товарища, попавшего в беду. И кому-нибудь это часто удается. Но особенно приятно, когда последнему ненайденному игроку удается выручить всех. Тут бывает такая всеобщая радость (кроме водящего, конечно), что этот подвиг долго еще вспоминается во дворе. Поэтому каждый старается все-таки прятаться подольше, чтобы попытать-



ся выручить как можно больше игроков.

По этой причине и водящему надо быть особо внимательным, когда ненайденными остались всего один-два игрока...

Как вы поняли, в этой игре разрешается в любое время перебежать с места на место и перепрятываться. Ну, например, когда первый найден, перебраться поближе к палочке. Только вот не знаю, нужно ли рисковать и облегчать задачу водящему? Ведь он запросто может заметить эти перебежки и застучать увиденных — поодиночке, а если повезет, и двоих сразу. А кому тогда останется выручать первого и всех остальных? В общем, решайте сами по ходу игры.

Но, конечно, любому игроку, в том числе и последнему, не обязательно выручать всех. Мало ли какие могут быть у вас желания или соображения! Вдруг вам захочется избавить водящего от его нелегкой обязанности или чтобы поводит первый из найденных? Но почти всегда всех выручают.

Что еще можно сказать о различных положениях, которые могут возникнуть в игре?

Если водящий показал и крикнул, что он увидел кого-то, а найденный не растерялся, успел первым добежать до палочки и постучать, то он считается не найденным, а вырученным, а может быть, и выручившим других игроков.

И наконец, может случиться так, что всем удалось выручить себя, а сам водящий вообще никого не сумел застучать. Тогда он водит снова.

Как видите, единственный случай, когда водящему удается освободиться от своего вождения, — это когда он сумеет найти и застучать всех без исключения игроков.

Но чтобы этого добиться, прихо-

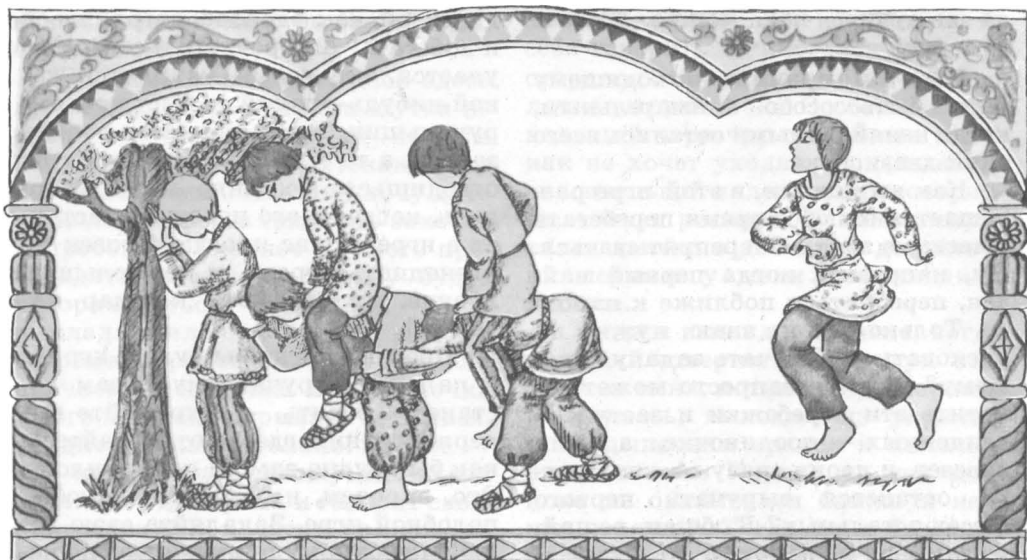
дится ой как здорово потрудиться и побегать! А порою это и совсем не удается, все время находится какой-нибудь ловкий и быстрый выручалыщик. Тогда придется водить завтра, а то и послезавтра, пока не отводишься. Особенно могут заводить, когда много игроков участвует в игре. У нас иногда человек по двенадцать играло, и все большие, ловкие, хитрые. Это кошмар какой-то!

Поэтому когда вы будете играть в палочку-выручалочку и вам достанется водить, — сохраняйте выдержку и никогда не отчаивайтесь, как бы трудно вам ни приходилось. Это, впрочем, необходимо в любой подобной игре. Закаляйте свою волю. Мне самому приходилось по нескольку раз подряд безрезультатно водить, ну и что? Конечно, набегаться, разберет зло и на себя за свои промахи, и на выручалыщика, которым иногда бывает твой лучший друг, но ведь когда-нибудь да повезет! Может дождь пойти или просто на сегодня кончится игра. А вдруг завтра кто-то попросит принять его «на новенького»? Но уж зато в следующий раз, когда водить приходилось другому, он тоже никак не мог меня застучать.

Вижу, что я тут слишком много страху на вас нагнал, поэтому уточню: так «трагично» для кого-либо игра складывается редко, обычно за игру меняется несколько водящих.

И наконец, последнее правило — любой желающий может добровольно сменить незадачливого водящего. И тот обязан отдать ему палочку. Но, увы, такие смельчаки редко находятя!

Теперь вы сами, ребята, видите, какая это захватывающая, интересная и полная всяческих неожиданностей игра — «палочка-выручалочка»!



## ЧЕХАРДА

«Само название Чекарда есть татарское, и игра эта перешла к нам от Татар...» — говорится в одной старинной книге. Значит, чехарда существует на Руси уже более пяти веков! Проживут ли столь долго многие из современных игр? Мне думается, чтобы игра жила в народе, она должна быть истинно народной. А отнюдь не одним из многочисленных видов спорта, которым занимается не так уж много людей и где конечной целью являются спортивные достижения. Правда, сейчас наблюдается и обратное явление — футбол превратился из спорта, каким он является для футболистов, в упрощенную дворовую игру мальчишек. То же можно сказать и о хоккее. Но это, я считаю, только благодаря тому, что забылись наши родные русские народные игры, а играть во что-то ведь надо!

Поэтому давайте поиграем в чехарду. Чем больше интересных и разных игр будете знать, тем здоровей и веселей вам будет жить.

Говоря по-простому, чехарда — это перепрыгивание друг через друга. Кто в школе прыгал через «козла», тому не составит труда играть и в чехарду. Но тут есть некоторые особенности и даже правила. Поэтому начну по порядку.

Играть в чехарду могут только мальчики, и не моложе тринадцати лет. Девчонок ни в коем случае не допускайте. Это не девчоночья игра. Во всяком случае мы с ними в чехарду не играли.

Лучшие места для игры — ровная площадка, поросшая невысокой травой, или песчаный берег, или простая земляная дорога, по которой редко ездят. На полу или на асфальте старайтесь не прыгать, особенно когда среди вас есть новички.

Для того чтобы сыграть в чехарду, нужно не меньше двух человек: кто прыгает и через кого прыгают (этот у нас тоже назывался «козел»). Потом они поменяются местами.

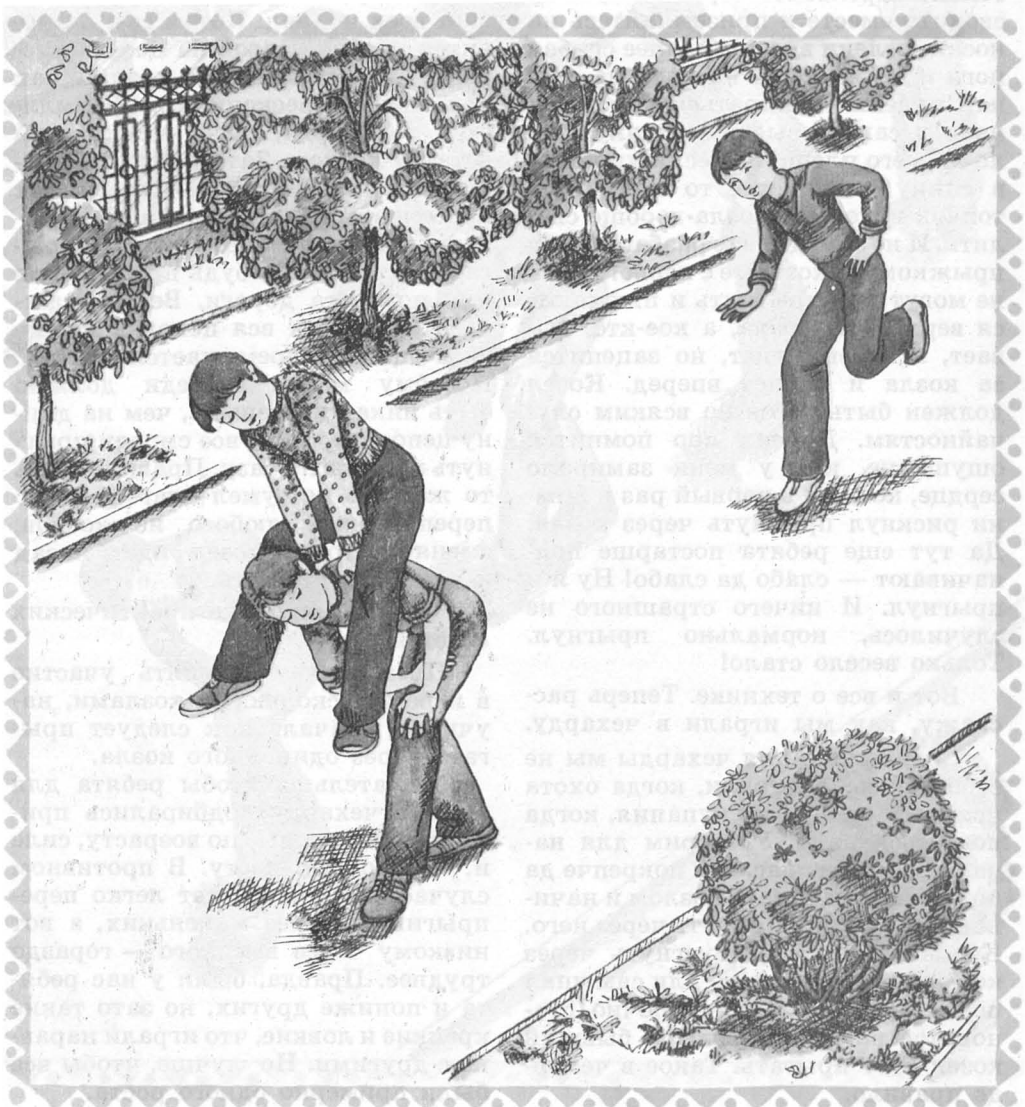
Козлу очень важно правильно встать, чтобы его не зашибли и не

свалили при перепрыгивании. Для этого следует выставить левую ногу на шаг вперед, согнуть ее в колене и обеими руками крепко упереться в него. Причем левая рука упирается в само колено, а правая будет чуть выше. Старайтесь, чтобы левая нога от ступни до колена стояла вертикально, крепче будет упор и легче выдержать тяжесть прыгуна. Правая нога тоже согнется, а наклоненное туловище чуть

развернется вправо. И голову не забудьте опустить. Теперь остается только покрепче стоять на ногах, не шевелиться и не оборачиваться назад.

Ну, а сейчас перейдем к самому главному и трудному в чехарде — к прыганью.

Для разбега отойдите от козла шагов на десять назад. Разбегайтесь небольшими и частыми шагами, постепенно убыстряя бег. Шага



за два от козла оттолкнитесь одной ногой, легко подпрыгните и приземлитесь, чуть приседая, на две ноги и сразу же изо всех сил отталкивайтесь от земли обеими ногами и прыгайте вверх и вперед. На лету разведите ноги и упритесь ладонями в козла, дополнительно отталкиваясь руками. Мы это называли прыгать «разножкой». Помните, что основное в прыжке — мощный толчок ногами, а руки должны только слегка касаться козла! Как только перелетите через него, ноги сводите вместе и приземляйтесь на носки, колени врозь, сильнее сгибая ноги и держа руки впереди на случай падения. Упирайтесь ладонями надо в самую высокую точку козла — в его плечи, ибо если упретесь в спину или ниже, то получите толчок и можете козла вообще свалить. И не замедляйте разбега перед прыжком. Некоторые с первого раза не могут перепрыгнуть и плюхаются верхом на козла, а кое-кто, бывает, и перепрыгнет, но зацепится за козла и падает вперед. Козел должен быть готов ко всяким случайностям. До сих пор помнится ощущение, как у меня замирало сердце, когда я в первый раз в жизни рискнул прыгнуть через козла. Да тут еще ребята постарше подначивают — слабо да слабо! Ну я и прыгнул. И ничего страшного не случилось, нормально прыгнул. Только весело стало!

Вот и все о технике. Теперь расскажу, как мы играли в чехарду.

Специально для чехарды мы не собирались. А играли, когда охота появится или после купания, когда погреться надо. Уговорим для начала одного из нас, кто покрепче да покоренастее, встать козлом и начинаем по очереди прыгать через него. Кто не сумел перепрыгнуть через козла, или его свалил, или сам упал после прыжка, безоговорочно становится на место козла, а бывший козел идет прыгать. Такое в чехарде правило.

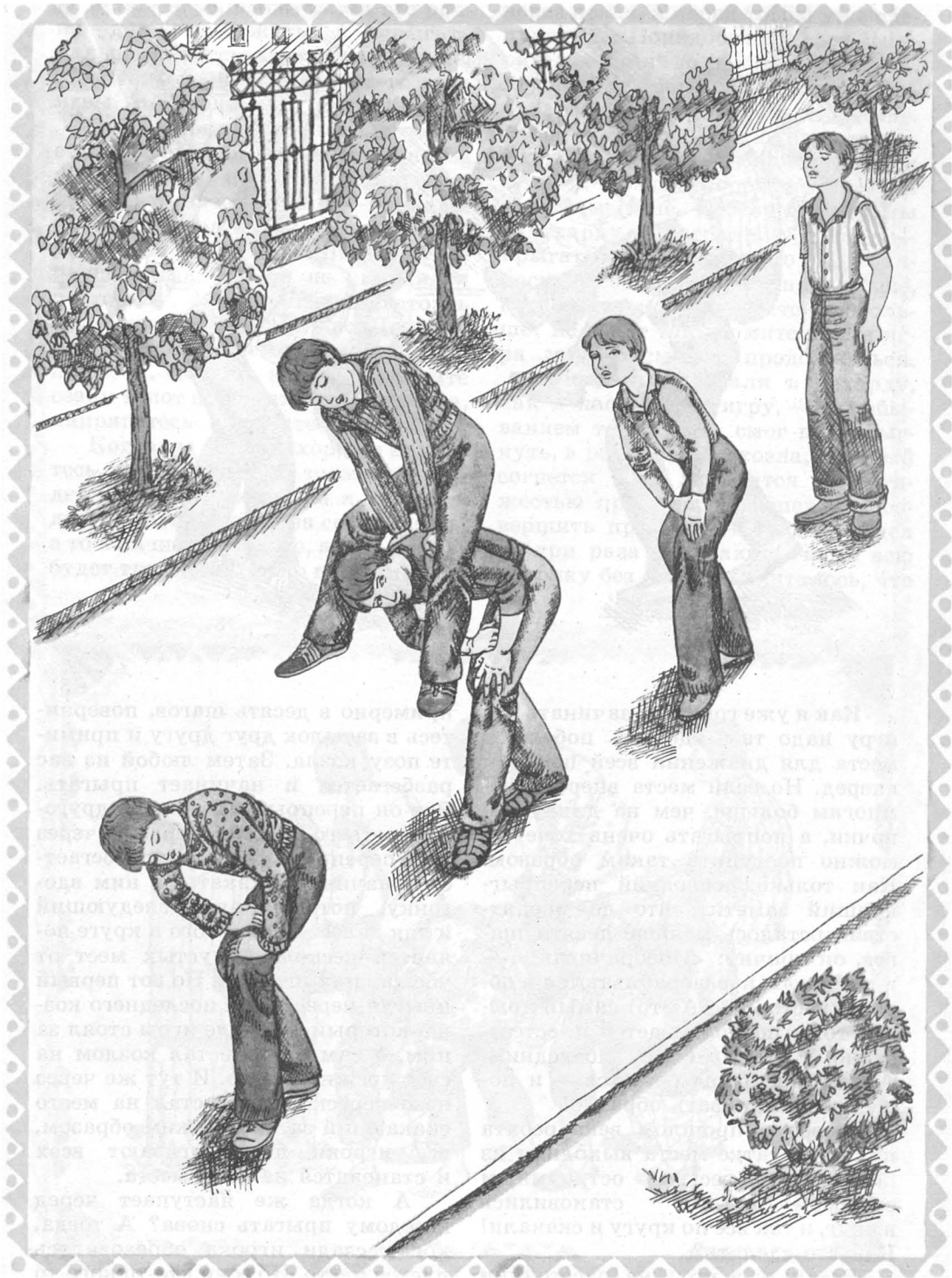
Но более интересную игру мы затевали там, где было побольше простора — на полевой или лесной дороге или на большом лугу между огородами и Волгой. Сейчас этого луга уже нет, его затопило Рыбинское водохранилище, и там, где мы прыгали и резвились, рыбы плавают.

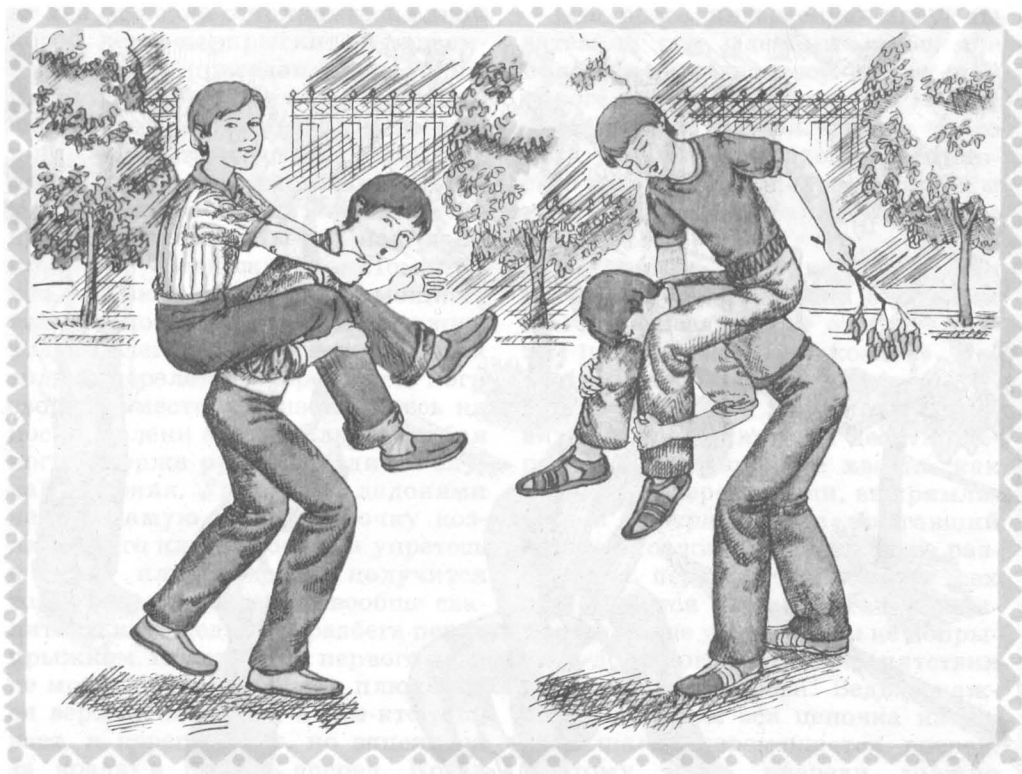
А играли мы так. Разойдемся и встанем чередою один за другим шагов на десять друг от друга. Затем принимаем позу «козлов». Последний разбегается и перепрыгивает всех подряд. Потом сам становится козлом шагов на десять впереди. А следующий с хвоста, как только его перескочили, выпрямляется и смотрит, когда прыгавший встанет козлом. Затем он тоже разбегается, перепрыгивает через всех и становится впереди. Так и прыгаем, пока не устанем или не допрыгаем до какого-нибудь препятствия или поворота дороги. Ведь с каждым прыгуном вся цепочка на десять шагов перемещается вперед. Поэтому места впереди должно быть никак не меньше, чем на длинную цепочку, чтобы все смогли прыгнуть хотя бы по разу. Правило здесь то же: кто не сумел благополучно перепрыгнуть любого из козлов, сменяет его, а козел идет назад и начинает прыгать.

Теперь несколько практических советов.

Прежде чем принять участие в игре с несколькими козлами, научитесь сначала как следует прыгать через одиночного козла.

Желательно, чтобы ребята для игры в чехарду подбирались примерно одинаковые по возрасту, силе и, главное, по росту. В противном случае, высоким будет легко перепрыгивать через маленьких, а вот низкому через высокого — гораздо труднее. Правда, были у нас ребята и пониже других, но зато такие крепкие и ловкие, что играли наравне с другими. Но лучше, чтобы все были примерно одного роста.





Как я уже говорил, начинать эту игру надо там, где есть побольше места для движения всей цепочки вперед. Но если места впереди немногим больше, чем на длину цепочки, а попрыгать очень хочется, можно поступить таким образом. Как только последний перепрыгнувший заметит, что до препятствия осталось меньше десяти шагов, он кричит: «Поворачивай!» — и все козлы переворачиваются в обратную сторону. А этот самый прыгун тоже поворачивается и, естественно, оказывается последним. А раз так, он разбегается — и пошел перескакивать обратно!

А вот в прошлом веке ребята при недостатке места выходили из положения весьма остроумным способом — козлы становились в круг, и так все по кругу и скакали! Как это сделать?

Встаньте в круг на расстоянии

примерно в десять шагов, повернитесь в затылок друг другу и примите позу козла. Затем любой из вас разбегается и начинает прыгать. Вот он перепрыгнул одного, другого, третьего... Тогда первый, через кого перепрыгнули, тоже разбегается и начинает скакать за ним вдогонку, потом скачет следующий и так далее. После этого в круг появятся несколько пустых мест от убежавших игроков. Но вот первый прыгун перескочил последнего козла, который в начале игры стоял за ним, а сам опять встал козлом на свое прежнее место. И тут же через него перескочил и встал на место скакавший за ним. Таким образом, все игроки перепрыгивают всех и становятся на свои места.

А когда же наступает черед каждому прыгать снова? А тогда, когда сзади игрока образовалось пустое место. Но если кто-то кого-то



не сумел перепрыгнуть, он все равно должен бежать и прыгать дальше, а затем встать на свое место, чтобы не нарушать общего хода игры. Но вернемся к цепочке.

Здесь перед игрой надо вставить строго в линию, чтобы прыгуну не приходилось на бегу вилять то вправо, то влево. И еще — каждый прыгун, перед тем как встать впереди козлом, должен оглянуться и убедиться, что он не уклонился в сторону. Между прочим, стоять долго козлом утомительно. Поэтому можно стоять немного расслабившись, и, только когда услышите сзади топот подбегающего прыгуна, напрячься и упритесь покрепче.

Когда вы все уже хорошо научитесь перепрыгивать, то можно будет козлам становиться и поближе друг к другу, шагов на семь-восемь, а то и на шесть. Но это, я вам скажу, будет труднее. Только перепрыгнул

через козла, а перед тобою уже следующий... Понадобится более быстрая реакция во время прыганья.

Больше всего мне приходилось играть в чехарду летом, в деревне. Ребят моего возраста на нашем конце было не так уж много, человек семь, а козлов порой набиралось и того меньше. Поэтому долго мы в чехарду не играли, уставали — прыгать каждому часто приходилось. Из этих соображений лучше, когда игроков набирается побольше: не будет так утомительно и игра дольше сможет продолжаться.

Иногда мы играли в чехарду, как в настоящую игру, — с выбыванием тех, кто не смог перепрыгнуть, а равно и того козла, который согнется или повалится под тяжестью прыгуна, помешав ему совершить прыжок. А те, кто сумел по три раза проскакать через всю цепочку без ошибок, считалось, что





победили. И проигравшие должны были провезти их «на закурках» до какого-то недалекого места и обратно. Объясню, кто, может, не знает, что это такое. «Лошадь» стоит чуть согнувшись на двух ногах, а «всадник» прицепляется сзади, держась за шею «лошади», которая руками подхватывает его ноги. Получается вроде бы верхом. Таким вот образом «всадник» и ехал да еще лихо понукал, а то и хвостом легонько подгонял свою «лошадку». А «лошади» тоже делали вид, что им весело, бежали резво, вприкачку да еще и ржали по-лошадиному!.. Здесь у нас был такой порядок: каждый из выигравших имел право один раз на ком-нибудь по его выбору прокатиться, а каждый проигравший должен был одного прокатить. Но редко когда тех и других бывает поровну. Если проигравших было, например, в два раза меньше, то каждому из них надо было катать уже двоих. А когда выигравших было мало, то они катались от души, пока каж-

дый из проигравших разок когонибудь не прокатит. Отличная мальчишечья игра — чехарда!

Оказывается, раньше в чехарду и взрослые играли. В книжке 1844 года издания автор так и пишет о чехарде: «Мы часто видели эту игру в полках; иногда цепь состояла из тридцати до сорока офицеров...» Кстати, и я последний раз играл в чехарду в армии во время войны. Но это было до фронта, когда нас еще обучали. На передовой, понятно, этого уже не было.

И еще я узнал, что на Руси существовало много разновидностей чехарды. О двух, в которые мы играли, я уже рассказал: просто чехарда, когда все прыгают через одного козла, и самая распространенная на Руси «длинная лоза» или «лягушки» — когда много козлов, а последний прыгает через всех. И ведь правда, здесь длинная цепочка козлов чем-то похожа на ветку лозы, а прыгуны на лягушек, бодро скачущих по дорожке. Кста-



ти, в этой игре раньше козлы иногда клали себе на голову какой-либо предмет, например, носовой платок, и какой прыгун собьет его с головы, заменяет этого козла или вообще выбывает из игры.

А была еще и такая, очень древняя чехарда. Вот почитайте-ка:

«Игроки разделяются на две половины... Половина... становится к стене, и один из игроков упирается об стену своею головою; позади его становится другой, в таком же положении, как первый, исключая того, что он держит голову под мышкою первого, для предохранения ее от ушибу во время игры; за ним становится третий точно так же, а потом и все остальные. Составляющие другую половину, прыгают один за другим на нагнувшихся и садятся верхом, ни за что и ни за кого не держась. Вспрыгнувший последний, ударяет три раза в ладоши и кричит: «Чехарда — ярда!» Если из вспрыгнувших никто не упадет и потом из соскочивших тоже никто не упадет, то продолжают вспрыгивать и соскакивать до тех пор, пока кто не промахнется. Тут много зависит от ловкости вскакивать и соскакивать, а потому первая половина замучивается второю. Кто промахнется из них, тогда теряется игра и первая половина начинает так же ездить на них, как вторая. Эта игра доводится иногда до крайности: от вскакиваний и соскакиваний насаживают спину и бока, от чего долго не могут разогнуть их».

Позднее подобная игра получила название «Чехарда-езда», «Длинный конь» и даже «Лавка». Между прочим, мне недавно рассказывали, что ребята в одной московской школе играли в похожую игру, называя ее «Слон». Невероятно! До чего же живуча эта древняя чехарда!

Прыжки в чехарде бывают двух

видов. Тот прыжок, которым мы прыгали через козла, так и называется «козлиным». А был еще и «бараний» прыжок, более трудный, так как «бараны» при игре становятся поперек. Правда, наклоняются они пониже, но все равно прыгун должен гораздо шире разводить ноги, чтобы не ушибить барана и самому не зацепиться за него. Когда освоите хорошо козлий прыжок, может, вам захочется и через баранов попрыгать? Техника прыжка та же, только упираться руками надо не в плечи, а в верх согнутой спины.

И еще — поза, в которую становились козлы, иногда была другой. Ногу вперед не выдвигали, а просто расставляли их на одном уровне. И упирались правой рукой в правое колено, а левой — в левое, поэтому туловище наклонялось прямо вперед. Локти не растопыривали. Конечно, так стоять легче, но, мне кажется, не так устойчиво будет при перепрыгивании.

Если задумаете играть в чехарду, советую немного потренироваться в одиночку. Сначала попробуйте постоять козлом, выберите себе удобную и устойчивую позу. Затем, отметив место воображаемого козла, попробуйте разбежаться и проделать прыжки: первый, предварительный, одной ногой, и второй — как будто прыгаете через козла. Этим вы отработаете нужный ритм разбегания и прыжков, научитесь на глаз оценивать дистанцию. При этом может показаться, что ваши прыжки недостаточно высоки и далеки, но ведь это пока без помощи рук! А потом можете тренироваться в чехарду и вдвоем, уже с перепрыгиванием.

Чехарда развивает силу в ногах и руках, ловкость, чувство равновесия и координацию движений, глазомер, смелость и уверенность в себе. Очень полезная игра!



## ЗМЕЙКА

Это веселая и забавная игра, совсем не похожая на все другие игры. Она годится для всех: и для больших, и для маленьких, для мальчиков и для девочек.

Правила здесь очень простые, главное — нужно уметь интересно водить змейку. Да и это нужно только тому, кто водит, а остальные, как прицепятся к змейке, так сразу и научатся.

Играть в змейку можно только на большой и ровной площадке, земляной или песчаной, а еще лучше — на траве. На асфальте старайтесь не играть, так как при падении можно ушибиться. И еще одно условие — чтобы возраст играющих был примерно одинаков. Нельзя в змейку из больших ребят принимать малышей. Малыши могут водить свою змейку.

Теперь о самой игре.

Все становятся друг за другом, и каждый дает одну руку, например правую, переднему, а левую заднему игроку. Но встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом

в одну сторону. Образуется длинная вереница ребят.

Впереди, в голову змейки, становится кто захочет, но он должен быть из тех, кто посильнее, так как ему придется тащить за собою всю змейку. Держаться за руки надо крепче. Вожак спрашивает: «Готовы?» — «Готовы!» — отвечают ему. «Ну, держитесь!» — говорит вожак и начинает бежать вперед, сначала тихо, а потом все быстрее, увлекая за собой змейку. На бегу он заворачивает то в одну, то в другую сторону, то бежит зигзагом, в общем, крутит змейку как хочет. Может даже бежать по кругу или резко поворачивать назад. А если вожак крикнет последнему, чтобы тот остановился, а сам подбежит к нему и пойдет от него расширяющимися кругами, то вся змейка завьется клубком, а когда движение дойдет до последнего и он потянется за змейкой — она сама собою раскрутится. Совсем интересно получается, когда вожак, замедлив ход и поворачив назад, нагибается

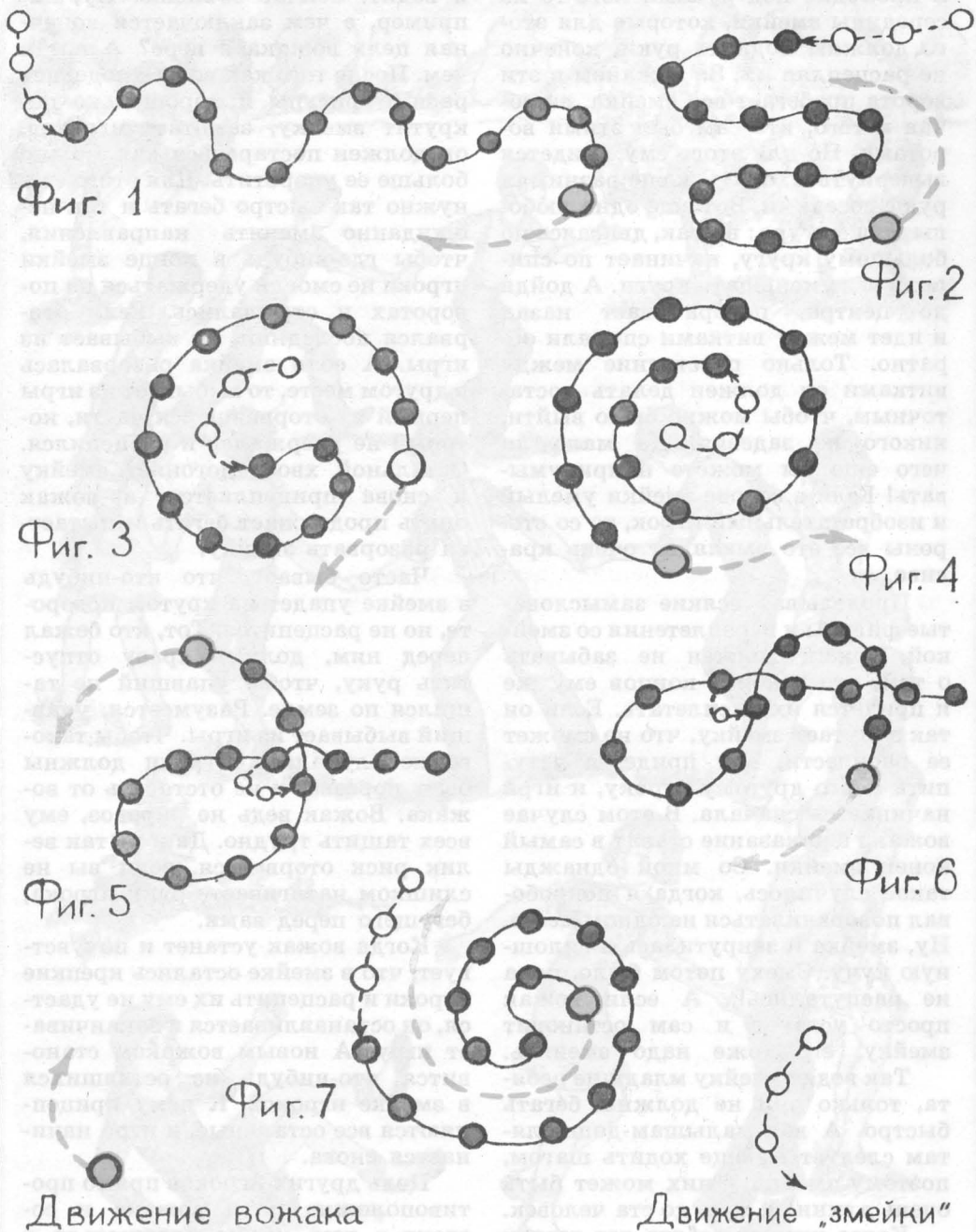


Рис. 6 Примерные фигуры в „змейке“

и проходит под руками кого-то из середины змейки, которые для этого должны поднять руки, конечно не расцепляя их. За вожак в эти ворота пробегает вся змейка, включая и того, кто сам был этими воротами. Но для этого ему придется вывернуться, опять же не разнимая рук с соседями. Вот еще одна любопытная фигура: вожак, двигаясь по большому кругу, начинает по спирали все уменьшать круги. А дойдя до центра, поворачивает назад и идет между витками спирали обратно. Только расстояние между витками он должен делать достаточным, чтобы можно было выйти, никого не задевая. Да мало ли чего еще вы можете напридумывать! Если в голове змейки умелый и изобретательный игрок, то со стороны все это выглядит очень красиво...

Продельвая всякие замысловатые фигуры и переплетения со змейкой, вожак должен не забывать о том, что в конце концов ему же и придется их расплетать. Если он так запутает змейку, что не сможет ее расплести, ему придется уступить место другому игроку, и игра начинается сначала. В этом случае вожака в наказание ставят в самый конец змейки. Со мной однажды такое случилось, когда я попробовал поворачиваться на одном месте. Ну, змейка и закрутилась в сплошную кучу. Смею потом было, пока не распутались!.. А если вожак просто устанет и сам остановит змейку, его тоже надо сменить.

Так водят змейку младшие ребята, только они не должны бегать быстро. А вот малышам-дошколятам следует вообще ходить шагом, поэтому змейка у них может быть очень длинной, хоть до ста человек.

Когда играют ребята лет десяти и старше, то тут уж правила гораздо сложнее, как для вожака, так и для других участников игры. Здесь даже получается, что вожак играет против змейки, которую сам

и водит. Сейчас объясню. Ну, например, в чем заключается конечная цель вожака в игре? А вот в чем. После того как вожак поделает разные фигуры и хорошенько покрутит змейку, заматает игроков, он должен постараться как можно больше ее укоротить. Для этого ему нужно так быстро бегать и так неожиданно менять направления, чтобы где-нибудь в конце змейки игроки не смогли удержаться на поворотах и отрывались. Если оторвался последний, он выбывает из игры. А если змейка разорвалась в другом месте, то выбывает из игры первый из оторвавшейся части, который не удержался и расцепился. Остальной хвост догоняет змейку и снова прицепляется, а вожак опять продолжает бегать и пытается разорвать змейку.

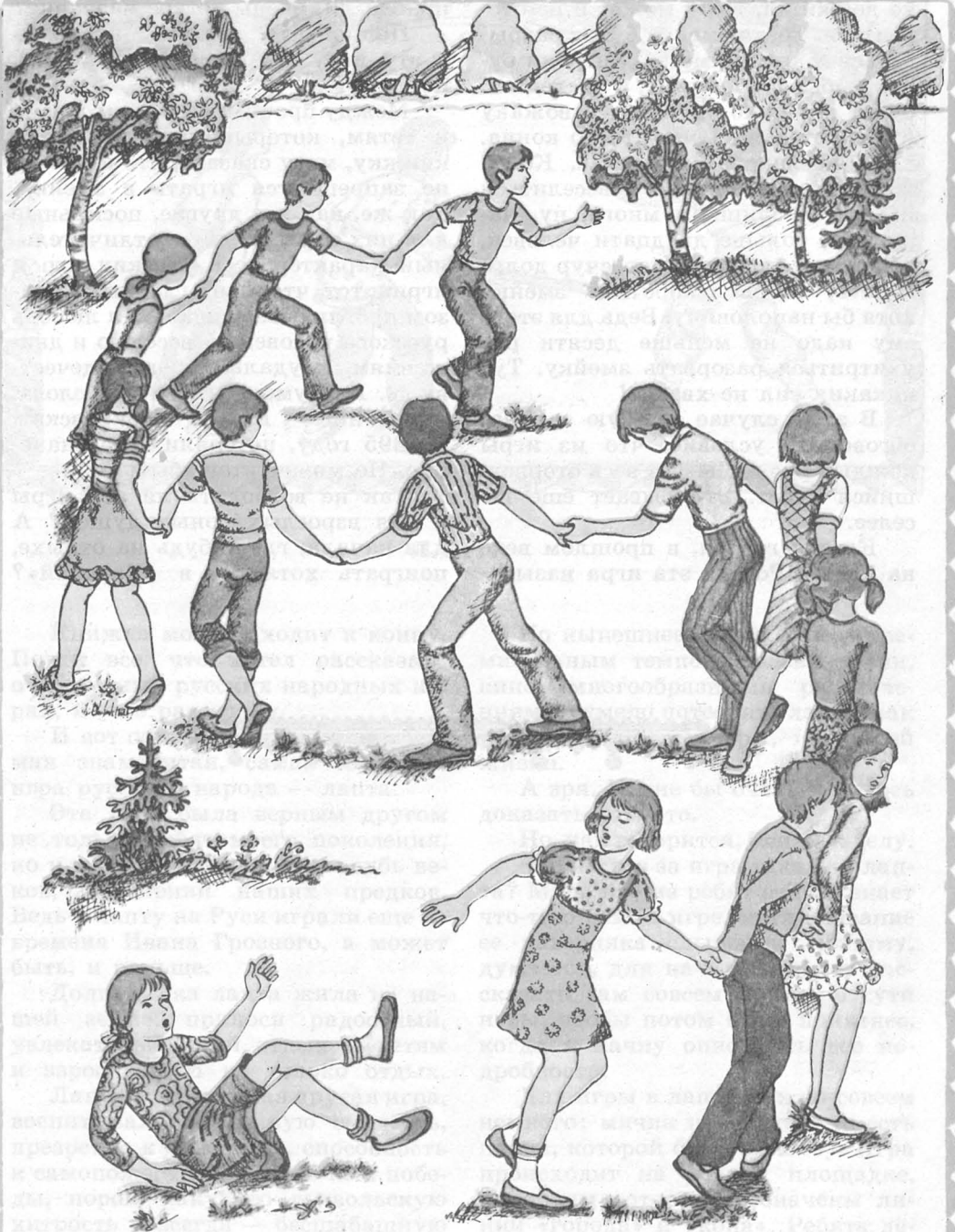
Часто бывает, что кто-нибудь в змейке упадет на крутом повороте, но не расцепится. Тот, кто бежал перед ним, должен сразу отпустить руку, чтобы упавший не тащился по земле. Разумеется, упавший выбывает из игры. Чтобы такого не случилось, игроки должны быть порезвее и не отставать от вожака. Вожак ведь не паровоз, ему всех тащить трудно. Да и не так велик риск оторваться, если вы не слишком натягиваете руку игрока, бегущего перед вами.

Когда вожак устанет и почувствует, что в змейке остались крепкие игроки и расцепить их ему не удастся, он останавливается и заканчивает игру. А новым вожак становится кто-нибудь из оставшихся в змейке игроков. К нему прицепляются все остальные, и игра начинается снова.

Цель других игроков прямо противоположна цели вожака и состоит в том, чтобы удержаться в змейке до конца игры.

Самое безопасное место змейки — это в ее голове, поближе к вожаку, потому что отрывается обычно хвост. Но если в конце змейки





стоит сильный игрок, который крепко держится, то он может и не оторваться. Тогда змейка будет разрываться в других местах, игроки будут выбывать из игры, а последний будет все приближаться к вожжаку и сможет даже доиграть до конца.

И последнее замечание. Когда желающих побегать и повеселиться наберется слишком много, ну, например, больше двадцати человек, то вожжаку придется чересчур долго водить, чтобы укоротить змейку хотя бы наполовину. Ведь для этого ему надо не меньше десяти раз ухитриться разорвать змейку. Тут никаких сил не хватит!

В этом случае советую заранее обговорить условие, что из игры каждый раз выбывает весь оторвавшийся хвост. Это бывает еще веселее.

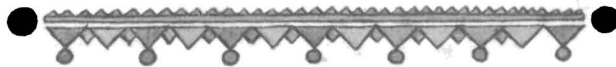
Кстати говоря, в прошлом веке на Севере России эта игра называ-

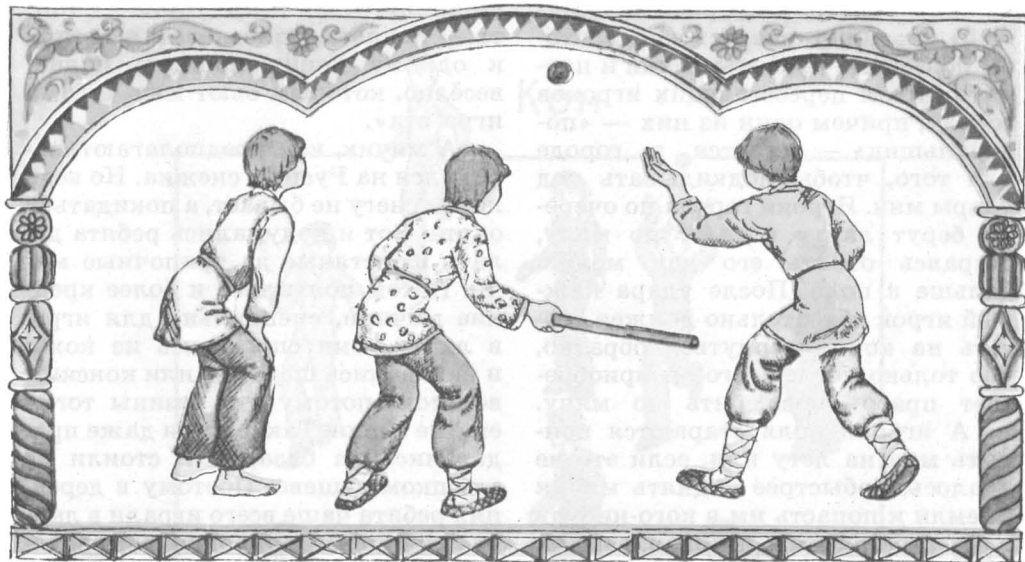
лась по-другому: «Растеряхи». Не правда ли, очень меткое название?

Попробуйте, ребята, поиграть в эту игру, уверен, что вам очень понравится.

Между прочим, взрослым дядям и тетям, которые прочитают эту книжку, могу сказать, что им тоже не запрещается играть в змейку. Так же, как и в другие, сильные для них игры. Ведь «...отличительный характер всех русских игр и игрищ тот, что в них главным образом проглядывает исконная любовь русского человека к веселью и движениям, к удалству, молодечеству...». Не думаю, чтобы эти слова, написанные Е. А. Покровским в 1895 году, потеряли свое значение. Не может этого быть!

Так не возродить ли эти игры и для взрослых, юных душой? А для начала, где-нибудь на отдыхе, поиграть хотя бы в «Каравай»?





## ЛАПТА

Книжка моя подходит к концу. Почти все, что хотел рассказать о старинных русских народных играх, я уже рассказал.

И вот осталась одна, но зато самая знаменитая, самая любимая игра русского народа — лапта.

Эта игра была верным другом не только ребят моего поколения, но и многих, уходящих в глубь веков, поколений наших предков. Ведь в лапту на Руси играли еще во времена Ивана Грозного, а может быть, и раньше.

Долгие века лапта жила на нашей земле, принося радостный, увлекательнейший отдых и детям и взрослым. И не только отдых.

Лапта, как никакая другая игра, воспитывала отчаянную смелость, презрение к опасности, способность к самопожертвованию во имя победы, порою какую-то дьявольскую хитрость и всегда — бесшабашную удаль! Я думаю, что именно лапта в высшей степени соответствовала характеру россиян, самой русской душе.

Но нынешнее время, с его стремительным темпом, телевизорами, кино, многообразными развлечениями, сумело потеснить лапту, как и многие другие игры, из нашей жизни.

А зря. И мне бы очень хотелось доказать вам это.

Но, как говорится, ближе к делу.

Что же это за игра такая — лапта? Мало кто из ребят сейчас знает что-то о самой игре, хотя название ее наверняка слышали. Поэтому, думается, для начала следует рассказать вам совсем кратко о сути игры, чтобы потом было понятнее, когда я начну описывать все подробности.

Для игры в лапту нужно совсем немного: мячик и «лапта», то есть палка, которой бьют по мячу. Игра происходит на ровной площадке, по краям которой обозначены линии «города» и «кона». Ребята делятся на две равные партии.

«Играющая» партия забирает лапту и отправляется в город, чтобы бить по мячу и бегать из города

на кон и обратно. А игроки «служащей» партии становятся в поле, чтобы подбирать пробитые мячи и пятнать мячом перебегающих игроков города, причем один из них — «подавальщик» — остается в городе для того, чтобы подкидывать под удары мяч. Игроки города по очереди берут лапту и бьют по мячу, стараясь отбить его как можно дальше в поле. После удара каждый игрок обязательно должен сбегать на кон и вернуться обратно, ибо только после этого он приобретает право снова бить по мячу.

А игроки поля стараются поймать мяч на лету или, если это не удалось, побыстрее поднять мячик с земли и попасть им в кого-нибудь из перебегающих игроков города.

Когда сумеют сделать то или другое, партии меняются местами.

Цель игры — борьба за город. Партия города старается как можно дольше продержаться в городе, а служащая партия — как можно скорее его самой захватить.

Побеждает та партия, которая большее время играла в городе.

А кончается игра тогда, когда все устанут.

Если вы сразу не все себе уяснили, перечитайте это краткое описание игры еще раз, потому что дальше я уже начну вам постепенно объяснять многочисленные правила и всякие тонкости игры в лапту.

Теперь немного истории. Откуда пошло такое название игры — лапта?

Оно происходит от палки, которой бьют по мячу. Дело в том, что в старину она делалась с одного края немного расширенной и плоской, отдаленно похожей на лопатку. Поэтому и называлась лаптой.

Так, по крайней мере, хотя и предположительно, толкуется это название в старинных книжках.

Почитайте, как объясняется это слово в «Толковом словаре живого великорусского языка», который составил один из друзей Пушкина,

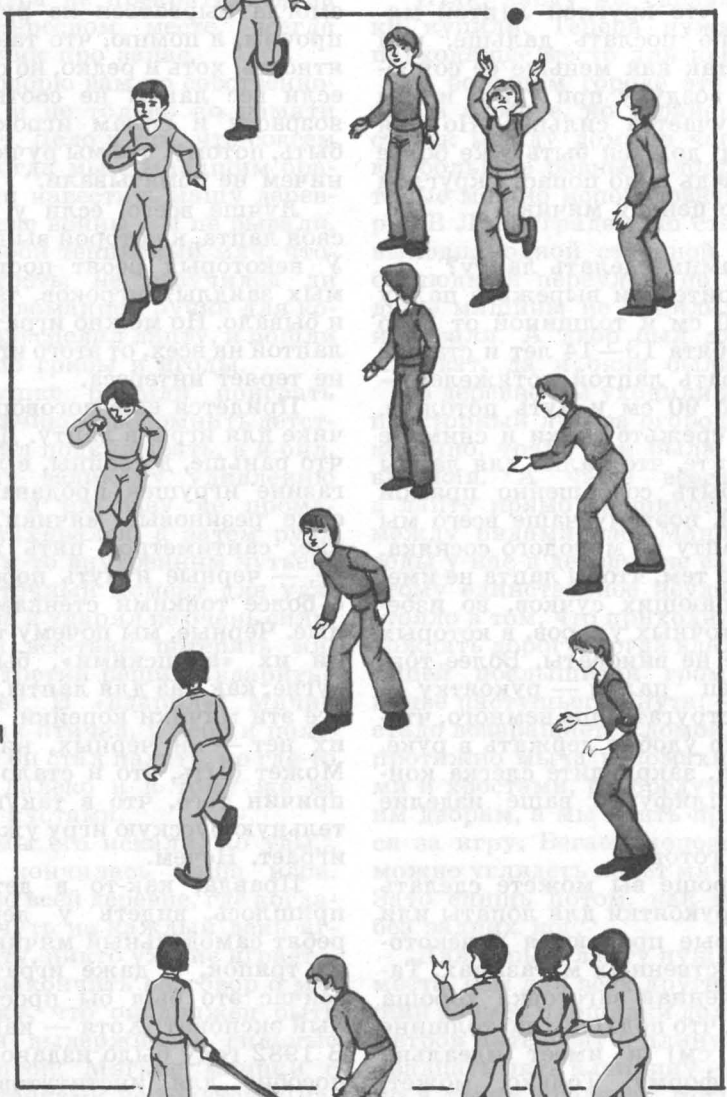
писатель Владимир Даль: «Лапта — лопасть, плосковатая вещь, к одному концу пошире; палка, весёлко, которым бьют мяч, и сама игра эта».

А мячик, как предполагают, зародился на Руси от снежка. Но ведь летом снегу не бывает, а покидаться охота. Вот и додумались ребята делать шерстяные да тряпочные мячи. Потом появились и более крепкие мячики, специально для игры в лапту. Они сшивались из кожи и набивались шерстью или конским волосом, потому что резины тогда еще не знали. Такие мячи даже продавались на базарах и стоили не слишком дешево. Поэтому в деревнях ребята чаще всего играли в лапту мячиками попроще, самодельными, например тряпичными. Несколько лучшими были мячики, скатанные из шерсти, которую припасали еще с весны, когда линяла всякая домашняя скотина. Но никакой кожей их, конечно, не обшивали. Поэтому такие мячи были недолговечными, через несколько игр от непрестанных ударов лаптой мячик размочаливался. Но мячи по весне катали многие ребята, и всегда находилось чем играть. Кстати говоря, подобными мячами играли кое-где в лапту даже в первые годы после Отечественной войны.

Как кожаные, так и другие самодельные мячи не могли иметь очень уж правильной формы, и, чтобы метко послать его в поле, лучше было ударять плоской лаптой. Кроме того, плоской широкой лаптой вообще было легче попасть по мячу, и тут не имело значения, каким местом лапты попадешь.

Первые каучуковые, надутые воздухом мячики стали делать еще в первой половине прошлого века. Правда, они были слишком легкими, поэтому для лапты не годились. И только к концу века, когда появились настоящие резиновые, фабричного изготовления разнообразные мячи, кожаными перестали

Кон



Игрок  
играющей  
партии

Игрок  
служащей  
партии

Город

Рис. 7 Общее представление об игре

играть. В прошлом же веке постепенно стала исчезать и плоская лапта, уступив место круглой, хотя название ее, как мы видим, сохранилось до сих пор. К этому нужно добавить, что круглой лаптой мячик можно послать дальше, чем плоской, так как меньше ее сопротивление воздуху при ударе и сам удар получается сильнее. Но для этого удар должен быть уже более точным, ведь надо попасть круглой лаптой по центру мячика.

Как самим сделать лапту?

Подберите или вырежьте палку длиной 70 см и толщиной от 3 до 3,5 см. Ребята 13—14 лет и старше могут играть лаптой потяжелее — длиной до 90 см и чуть потолще.

Затем срежьте сучки и снимите кору. Учтите, что палка для лапты должна быть совершенно прямой и круглой, поэтому чаще всего мы делали лапту из молодого сосняка. Следите за тем, чтобы лапта не имела выступающих сучков, во избежание неточных ударов, в которых вы будете не виноваты. Более тонкий конец палки — рукоятку — можно обстругать еще немного, чтобы ее было удобно держать в руке. И наконец, закруглите слегка концы и отшлифуйте ваше изделие шкуркой.

Лапта готова.

Еще проще вы можете сделать лапту из рукоятки для лопаты или вил, которые продаются в некоторых хозяйственных магазинах. Такая выточенная заготовка хороша еще и тем, что подходит по толщине (около 4 см) и имеет идеально круглую форму. Только, может, придется ее укоротить и рукоятку обстругать по руке.

А в начале века можно было купить готовую, очень хорошую лапту, выточенную из березы и с ручкой, обмотанной просмоленной веревкой. Вы спросите, зачем еще ручку обматывать? Все дело в том, что в старину, когда в лапту играли

не только дети, но и взрослые, рукоятку смазывали столярным клеем и плотно обматывали бечевкой, чтобы при сильных, размашистых ударах тяжелая лапта не смогла вырваться из рук. Между прочим, я помню, что такая неприятность, хоть и редко, но случалась, если вес лапты не соответствовал возрасту и силам игрока. Может быть, потому, что мы ручку никогда ничем не обматывали.

Лучше всего, если у вас будет своя лапта, к которой вы привыкли. У некоторых ребят постарше, самых заядлых игроков, так обычно и бывало. Но можно играть и одной лаптой на всех, от этого игра ничуть не теряет интереса.

Придется еще поговорить о мячике для игры в лапту. Дело в том, что раньше, до войны, в любом магазине игрушек продавались простые резиновые мячики. Маленькие, сантиметров пять в диаметре, — черные и чуть побольше, но с более тонкими стенками — светлые. Черные, мы почему-то называли их «арапскими», были очень тугие, как раз для лапты. И стоили все эти мячики копейки. Но теперь их нет — ни черных, ни светлых. Может быть, это и стало одной из причин того, что в такую замечательную русскую игру уже никто не играет. Нечем.

Правда, как-то в детстве мне пришлось видеть у деревенских ребят самодельный мячик, сшитый из тряпок, и даже играть им, но сейчас это был бы просто музейный экспонат. Хотя — как сказать! В 1982 году было издано солидное пособие для институтов физической культуры, где я прочитал: «Для игры требуется лапта... и маленький резиновый или тряпичный мяч». Вот так-то!

Но выход из этого положения все-таки есть. Постарайтесь купить несколько теннисных мячей отечественного производства — они намного дешевле. Только не поку-



пайте один мячик, так как в игре часто бывает — кто-нибудь так далеко запустит его, что найти мячик уже не удастся, особенно если упадет он в кусты, овраг или в траву. И чтобы игра не прекратилась на самом интересном месте, всегда имейте мячик про запас.

Это я говорю вам по собственному опыту, и не только по памяти детских лет. Дело в том, что совсем недавно, когда мы с младшим братом решили навестить нашу деревню, где после войны мы не бывали, я взял с собой теннисный мяч, чтобы посмотреть, не разучился ли я бить. Из сломанной ручки для косы я наскоро сделал лапту, и пошли мы в лес по грибы и ягоды.

На опушке решили поиграть лаптой и мячиком, вспомнить детство. Брат стал подкидывать, а я бил. И к моему великому удивлению и радости, я ни разу не промазал! Я замахивался, а затем рука сама, каким-то внутренним чутьем, выбирала точный момент для удара. Два раза я ударил не очень сильно (боялся все-таки потерять мячик), а на третий решил «вдарить» как следует. И «вдарил!» Мячик взвился, как птичка, в небо и полетел. Потом он стал падать, но где-то очень уж далеко и к тому же за большими кустами.

Долго мы его искали, но увы...

Так и кончилась наша игра. Кстати, и во всей деревне, где когда-то ребята чуть не каждый день играли в лапту, никто уже не играет...

Чтобы закончить разговор о мячике, скажу, что он должен быть крепким и выдерживать сильные удары лаптой. Мягкие мячики с тонкими стенками не годятся. Диаметр не больше теннисного мяча, то есть 6,5 см. Ну а мы чаще всего играли очень тугими черными мячиками, даже меньше теннисных. Когда таким «влепят» по спине, только охнешь! Правда, можно играть мячом и побольше, но его не так ловко держать в руке, да и ле-

теть после удара лаптой он будет медленнее и падать ближе. Это я написал на всякий случай — вдруг вам попадется какой-нибудь другой, не теннисный мячик.

Итак, лапту мы сделали, мячки купили. Теперь нужно найти подходящее место для игры.

В большом городе это труднее, чем в деревне, но в районах новостроек между домами часто бывают большие ровные площадки, которые можно использовать для игры. В Ленинграде наш старый дом выходил одной стороной в тихий, безлюдный переулок, по которому даже машины не ходили. Там мы и играли. А двор был для лапты маловат, да и окна были близко.

В деревне мы уходили играть на просторный луг, за огороды, когда, конечно, трава там была не очень высокая. А чаще всего гоняли в лапту прямо на широкой улице, между рядами изб. Машины в те годы у нас в деревне не ездили, поэтому единственное неудобство состояло в том, что приходилось освобождать дорогу, когда вдали за оклицей послышится громкое хлопанье пастушьего кнута, — значит, стадо возвращается домой. Коровы, протяжно мыча и помахивая ушами и хвостами, разбредутся по своим дворам, а мы опять принимаемся за игру. Бегаем допоздна, пока можно углядеть полет мяча в небе... Зато спишь потом, как говорится, без задних ног.

Для игры в лапту нужно больше места, чем для всех других игр. Общий размер площадки должен быть метров пятьдесят в длину и метров двадцать пять в ширину — примерно в таких пределах могут падать хорошо пробитые мячи. Вполне возможно, что и среди вас обнаружится игрок, который сможет удачным и сильным ударом послать мяч вперед метров на пятьдесят и даже дальше. Или «засветить» в небо свечу метров на двадцать! А ведь двадцать метров — это высота ше-

сти-семиэтажного дома! Ребята поменьше и девочки с обожанием смотрят на таких игроков. Да и вообще один такой удар может спасти всю твою команду. Но об этом я подробно расскажу дальше.

Поэтому и нужно, чтобы на вашей площадке не было никаких препятствий вроде деревьев, столбов, окон, протянутых проводов, а также кустов и высокой травы, где бы мог потеряться мячик. Когда выбираете постоянное место для игры, наблюдайте, чтобы там после дождя не застаивалась надолго вода, но и пыли чтоб не было в жаркие дни. Но обычно выбирать не приходится, все равно чаще всего играют во дворе, около своего дома. Если это место вытоптано и все-таки пылит, то перед игрой минут за десять не поленитесь притащить несколько ведер воды и венником разбрызгать по земле.

А если у вас поблизости есть самодельное или настоящее футбольное поле, то лучшего места для игры в лапту трудно даже придумать!

Конечно, мы никогда не меряли место для игры с помощью рулетки или складного метра, да и вам этого делать не придется. Измерьте и запомните длину пары обычных своих шагов, это будет что-нибудь около 110—120 см, вот шагами и меряйте площадку. Тем более, что особая точность здесь и не нужна — пять метров больше, три метра меньше — не повлияют на игру.

А когда вы сами поиграете в лапту, освоитесь с полем, ударами и перебежками, то вообще научитесь выбирать место для игры на глазок, как мы и делали. Ведь никаких книжек про лапту мы не читали, а учились друг у друга, младшие у старших.

На площадке надо каким-либо образом обозначить линии, которые совершенно необходимы для игры в лапту. Этих линий четыре, и между ними образуется прямоугольник,

называемый полем. Он будет несколько меньше выбранного вами места для игры.

Сначала у одного, более короткого края площадки обозначим линию «города». С нее вы и будете бить лаптой мяч в поле. Город надо как-то отметить, например, глубоко прочертить линию на земле. Или даже выкопать неглубокую канавку. А если играете на траве, то лучше всего по всей линии вырезать узкие полоски дерна, перевернуть их землей вверх и уложить на то же место. В крайнем случае, положите на черту палки или закрепите длинную веревку. Мы, например, притащивали и клали на середину линии города здоровенную жердь. Затем по краям надо воткнуть палки или положить камни, кирпичи или другие заметные предметы. Длина этой линии метров двадцать. Потом отшагайте от нее вперед метров на тридцать пять и таким же образом обозначьте линию «кона», до которой вам придется бегать. Хорошо, если на коновой черте будет какой-либо ясно видимый ориентир, ну хотя бы воткнутая палка с накинута на нее рубахой. Это очень помогает рассчитывать силы и время при перебежках и вообще ориентироваться в игре.

Образовавшееся пространство между линией города и линией кона и будет полем.

Теперь осталось наметить еще одну коротенькую, но очень важную линию, называемую «прискоком». Она располагается метрах в трех левее середины линии города и на два-три шага впереди от нее, то есть уже в поле. Длина «прискока» — метра два или чуть больше, когда в игре участвуют много игроков.

Края поля между концами линий города и кона называются боковыми линиями. Все это хорошо видно на рисунке.

Это я рассказал, как разметить игровую площадку для ребят старше 13 лет. А для ребят от 10 до 12

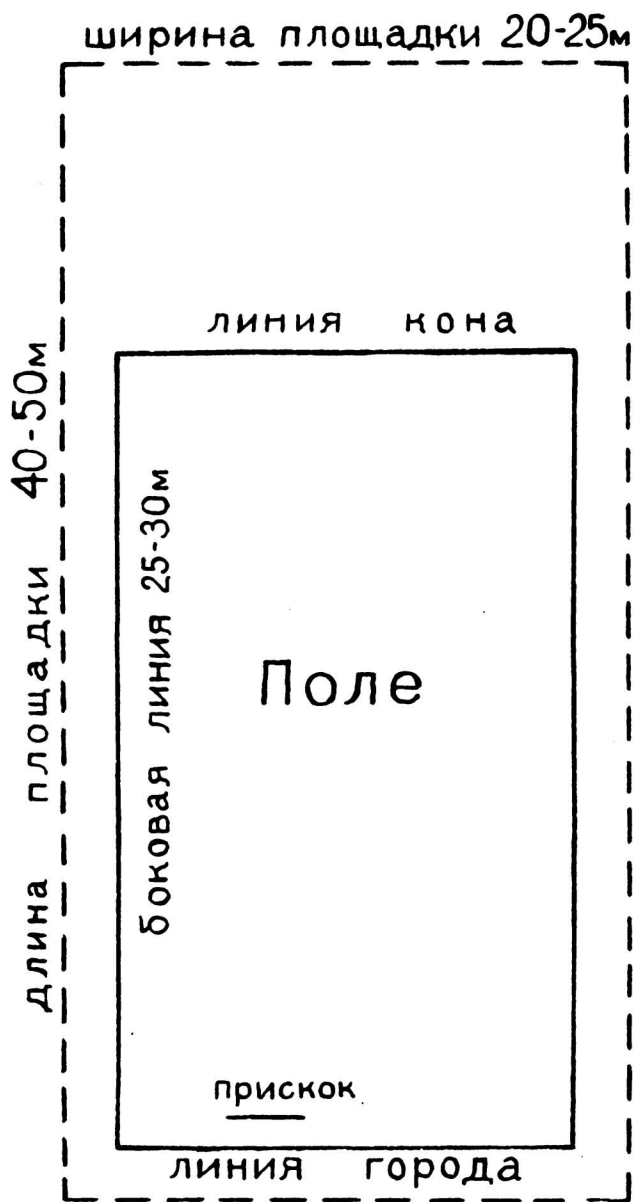


Рис. 8 Площадка для игры в лапту и разметка игрового поля

лет сгодится площадка и поменьше — общая ее величина может быть метров сорок в длину и двадцать в ширину. Линии города и кона сделайте метров по пятнадцать, а расстояние между ними — метров двадцать пять.

Повторяю, что главное, на что надо обращать внимание, — это, чтобы в направлении полета мяча как можно дальше не было кустов и зарослей травы, где бы мог потеряться мячик. Кроме того, при неточных ударах мяч может улететь и за боковую линию, так что и там кусты и прочие ловушки для мяча нежелательны, особенно вблизи линии кона.

На самом поле, где будет происходить вся игра, не должно быть кочек, камней, валяющихся палок и других препятствий, о которые можно споткнуться. Поэтому перед игрой наведите порядок на поле, уберите мусор и все лишнее.

Желательно бы учесть при выборе площадки, чтобы солнышко не слепило глаза игрокам. Особенно это важно для игроков поля, которым нужно видеть полет мяча. Поэтому лучше, если по длине площадка будет расположена примерно с востока на запад, тогда солнце днем будет проходить сбоку, с южной стороны. Но если по условиям места это невозможно, то линию кона устраивайте со стороны солнца, чтобы оно светило в спину полевым игрокам. Это я подробно объяснил, как сделать настоящее поле для лапты. Но по секрету вам скажу, что можно поиграть в лапту почти в любом длинном месте. Отметьте как-нибудь, откуда бить, до куда бегать, и играйте. Только чтобы мячом стекла не побить. А потом уж подыщите и оборудуйте поле по всем правилам.

В лапту могут играть преимущественно мальчики. Правда, когда мне было лет десять, я помню, что мы принимали в игру и девчонок, и они играли порою не хуже нас,

но у ребят постарше игра идет уже всерьез, и девчонок в нее мы не брали. На Руси издавна даже поговорка такая была: «Не берись, девка, за лапту».

Для игры в лапту нужно разделиться на две партии. Определенного числа игроков, как, например, в футбольной или хоккейной команде, здесь не требуется, поэтому в каждой партии может быть от пяти до десяти человек. То есть общее число играющих будет от десяти до двадцати человек.

Как разбиться на партии, вы уже знаете из описания игры в чижика. Сперва выбираются два сильнейших и самых опытных игрока, которые будут матками. Но иногда это бывает не так уж просто сделать. Хорошо, если ребята сразу и единодушно назовут двоих таких игроков. А если троих или четверых? Тут поднимается такой шум и гам, что понять что-либо вообще бывает невозможно. В таком случае самым простым и справедливым решением будет выбор по количеству голосов. Кто-нибудь выкликает по очереди имена всех названных ребят и считает поднятые за каждого руки. Те двое, за кого было поднято больше всего рук, и становятся матками. Остальные идут сговариваться, а когда сговорятся, подходят к маткам, которые и угадывают себе игроков из каждой пары. Только разбиваться на пары здесь надо не по возрасту или росту, а главное — по умению и опыту игры в лапту. Поэтому некоторые матки предпочитают сами и совместно подбирать равноценные пары. Но это только в том случае, если все ребята долго играли вместе и хорошо друг друга знают.

Когда мы, сговорившись, подходили к маткам, то спрашивали: «Мати, мати, кого тебе дати — муравья или кузнеца?» (репку или морковку, сапог или лапоть, дырявое ведро или самовар без крантика; вообще что кому взбредет в го-

лову, сговорки у нас не повторялись никогда).

Матка выбирает что-нибудь из этой белиберды и радуется, когда выбор бывает удачен — ведь совсем равные по силе игроки подбираются в парах редко. Но если матка видит, что в какой-то паре игроки, на ее взгляд, слишком уж неравноценны, она имеет право отказаться от выбора и послать их пересговориться с кем-нибудь другим. Вообще если уж вы выбрали маток, то спорить с ними нельзя — матки командуют всей игрой и разрешают все споры как в своей партии, так и между партиями. А если маткам не удастся полюбовно разрешить какое-либо недоразумение, то придется бросать жребий.

А как быть, если собралось нечетное число игроков и всем охота играть?

Тогда лучше разделить на партии при помощи «набора». Делается это так. Сначала матки между собою по жребию определяют, кто начнет этот набор, а потом поочередно выбирают себе любого игрока. Начинают они, естественно, с самых лучших. Та матка, которая начинала выбор, наберет себе несколько более сильную партию. Поэтому последнего игрока, которого никто не выбрал, забирает в свою партию вторая матка. Практически получится так, что оба последних игрока будут играть во второй партии.

Иногда игроки каждой партии выбирают себе еще и подматку, то есть помощника матки. Это, я считаю, делать очень полезно. Например, если матка служащей партии находится в городе подавальщиком, то подматок играет в поле, и ему легче командовать своими игроками. Конечно, подматком тоже следует выбирать опытного и сообразительного игрока.

Затем начинается самый волнующий момент перед игрой — определение, где какая партия будет

начинать игру. Для этого, так же, как в «чижике», матки «конаются» на лапте, и тот, кому досталось схватить ее верхний конец, берет лапту себе и идет, не скрывая радости, со всей своей партией играть в город. А другая матка со своей партией отправляется в поле водить, или, как это называется при игре в лапту, «служить».

В старину, когда играли плоской лаптой и кожаным мячом, конались так: одна из маток плюнет на одну сторону лапты, подкинет ее вверх и спрашивает: «Сухого или мокрого?» Другая матка, например, крикнет: «Мокрого!» Тогда, если лапта упадет «плюнутой» стороной на землю, угадавшая матка идет бить в город.

Ну а мы в деревне чаще всего конались так: матка берет за ручку лапту, бросает ее высоко вверх, чтобы она завертелась колесом, и спрашивает: «Тыка или ляпа?» (Тыка — это когда лапта упадет на землю торчком, а ляпа — плашмя.) Другая матка, пока лапта кувыркается в воздухе, должна угадать. Не угадает — идет служить. Иногда лапта падала как-то боком, не поймешь, то ли тыка, то ли ляпа? Начинался спор и крик, в котором принимали участие обе партии. Но этот спор матки быстро прекращали и перебрасывали лапту снова.

Но вот все волнения перед игрой кончились. Теперь надо подготовиться к игре — снять, если нужно, пиджаки или куртки, вынуть и сложить в сторонке все лишнее из карманов, а так как сегодня многие носят часы — обязательно снять их.

Смотришь, с кем же тебе на этот раз играть в одной партии, и по указанию своей матки занимаешь место в городе или на поле.

А теперь давайте посмотрим, как же обе матки расставляют своих игроков? Ведь от этого во многом будет зависеть успех игры.

Начну с расстановки игроков в поле.

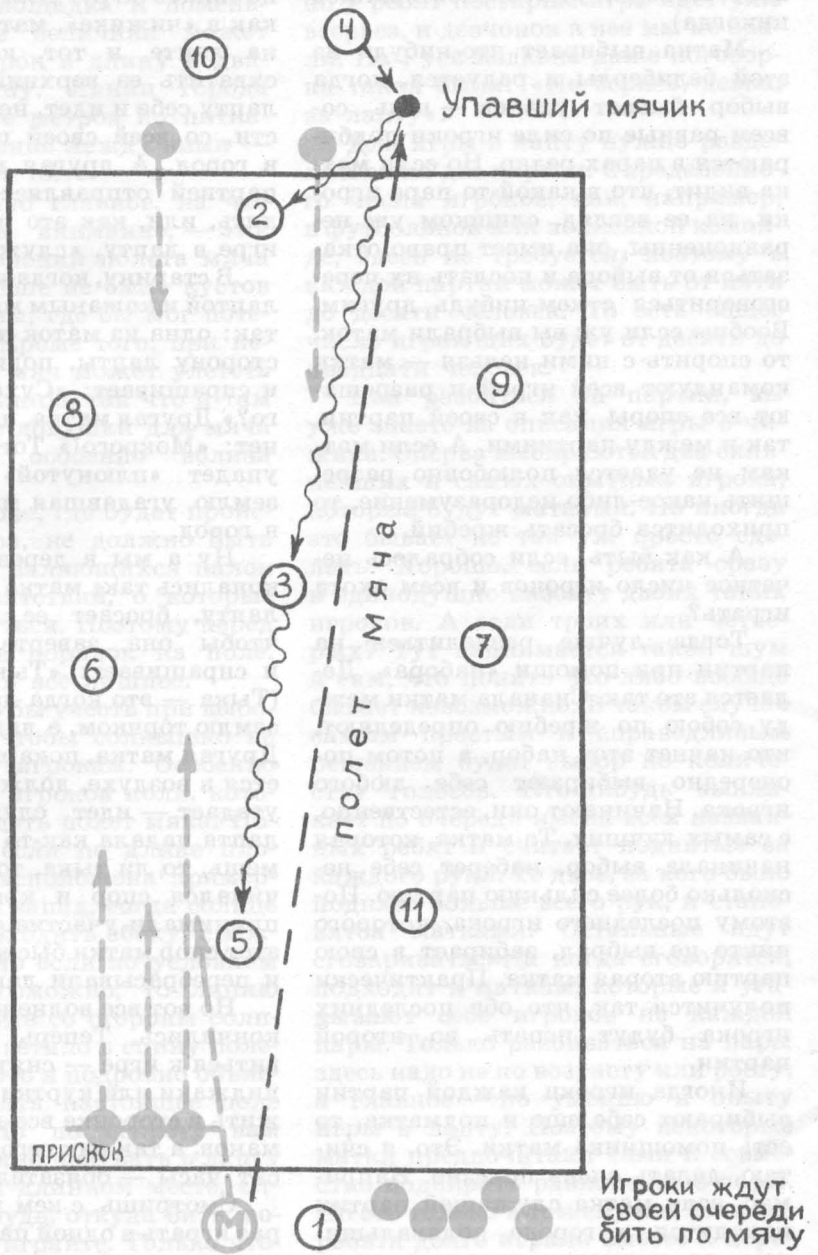
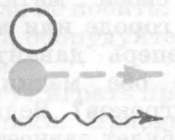


Рис. 9



○ Расстановка игроков на поле  
 ● — — — — — Игроки города и их перебежки  
 ~~~~~ Варианты дальнейшей переброски мяча

Игроки ждут своей очереди бить по мячу



Первым делом надо самого опытного, ловкого и меткого игрока (№ 1) назначить в город подавать мяч. Почему? А вот почему.

Во-первых, подавальщик, находясь в пределах города, то есть в самом стане противника, должен зорко следить за соблюдением правил игроками играющей партии. Кроме того, так как у него в руках мячик, он может и запятнать нарушившего некоторые правила игрока.

Во-вторых, подавальщик вообще руководит игроками поля, кричит, кому перебросить мяч, кого пятнать, кому где занять место на поле в зависимости от хода игры, и, кроме того, должен знать и применять разные хитрости.

Ну, а в-третьих, представьте себе такой, довольно часто встречающийся в игре случай. Игрок города хорошо ударил по мячу, мяч улетел далеко и упал аж за линией кона! Тот, кто бил (а он издавна в этой игре называется метальщиком), успел добежать до кона и несется во весь дух обратно. Поднявшему мячик нет никакой надежды осалить уже подбегающего к городу игрока. Тогда он быстро перебрасывает мячик кому-то из игроков поля, а тот — в город подавальщику. Вот он, миг удачи! Подавальщик ловит мяч и в упор «расстреливает» бегущего прямо на него игрока Город выигран.

Но чтобы все это удалось, подавальщик должен уметь хорошо ловить мячи, так как если не сможет поймать, мячик укатится, и, пока он его настигнет, все отбегаются и салить будет некого.

Теперь вы понимаете, почему матка служащей партии ставит в город самого опытного и меткого игрока, а в большинстве случаев берет эту почетную и трудную обязанность на себя.

Второго по опытности игрока (№ 2) матка отправляет на другое очень важное место — на линию кона. При хороших ударах, когда

игроки города наверняка совершают перебежки, к нему чаще всего попадают мячи. Вот тут ему и приходится быстро решать — салить самому или перебросить кому-то из полевых игроков, которому, на его взгляд, сподручнее попасть в перебегающего. Обычно это место занимает подматок. В его обязанности также входит следить за тем, чтобы все бегуны обязательно забегали за коновую черту, а не хитрили и не поворачивали обратно, не добежав до нее.

Еще одного, тоже умелого и ловкого игрока (№ 3), надо поставить на середину поля, где он будет находиться в самой гуще борьбы.

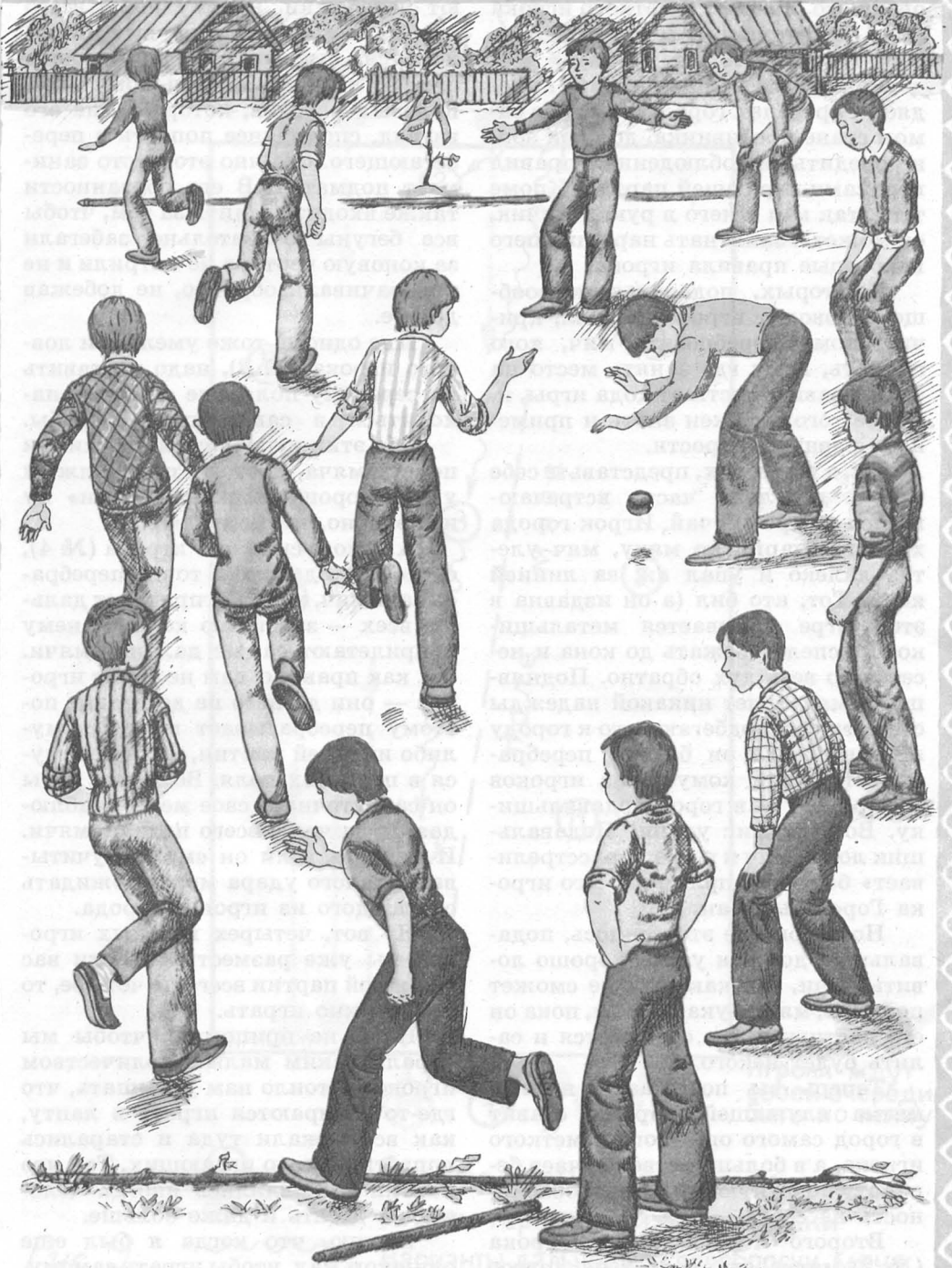
Оба этих игрока стоят на линии полета мяча, поэтому они должны уметь хорошо ловить «свечки» ну и, конечно, метко салить.

А самого сильного игрока (№ 4), способного далеко и точно перебрасывать мяч, матка отправляет дальше всех — за линию кона. К нему и прилетают самые дальние мячи. Он, как правило, сам не салит игроков — они до него не добегают, поэтому перебрасывает мячик кому-либо из своей партии, находящемуся в пределах поля. Во время игры он сам уточняет свое место, наблюдая, куда чаще всего падают мячи. И хорошо, если он сможет учитывать, какого удара можно ожидать от каждого из игроков города.

Ну вот, четырех главных игроков мы уже разместили. Если вас в каждой партии всего по четыре, то уже можно играть.

Но я не припомню, чтобы мы играли таким малым количеством игроков. Стоило нам услышать, что где-то собираются играть в лапту, как все бежали туда и старались попасть в число играющих. Так что партии составлялись иногда человек по десять и даже больше.

Помню, что когда я был еще слишком мал, чтобы играть самому, то всегда бегал хотя бы поглазеть на игру. В то время большие парни



собирались играть в лапту на площади в середине села, недалеко от церкви. В старину, как мне рассказывали, там даже происходили ярмарки, на которые приезжали крестьяне из окрестных деревень, чтобы что-то купить или продать, а то и просто повеселиться. Ярмарок я уже не застал, а вот в лапту там играли часто. И зрители, стар и млад, собирались со всего села. Сколько было шума, крика и азарта! Каждый за кого-нибудь обязательно болел — за брата, знакомого или соседа. А сами игроки до того набегаются, упарятся, что кое-кто сначала рубахи скидывает, а потом и обутки, и глядишь — все уже носятся босиком. Никакого асфальта там не было, да и сейчас нет, а была теплая, плотно утопанная земля, по которой одно удовольствие бегать босиком.

Летом темнеет поздно, поэтому играли до самого ужина. К вечеру с Волги уже холодком тянет, но игрокам все нипочем! И зрители не расходились до конца игры. До сих пор помню, как мне однажды удалось подержать своими руками лапту. Она мне показалась такой увесистой, такой огромной! Наверное, больше метра она была. И ручка была отполирована руками игроков до блеска.

Но вернемся к расстановке игроков.

Самое лучшее, когда в каждой партии будет от 7 до 9 человек. Нет лишней толкотни на поле, и всем игрокам находится нужное место.

Итак, матка служащей партии продолжает свою важную работу. Еще одного хорошего игрока (№ 5) она ставит в нескольких метрах перед линией города. Но так как подавальщик стоит на середине линии по правую руку от метальщика (если, конечно, метальщик не левша), то этот игрок пусть встанет немного левее. Но только не перед самым прискоком, иначе его просто

шибут ринувшиеся на кон игроки! В его задачу входит быстро подбирать близко пробитые мячи, а главное, ему перебрасывают мячи из глубины поля, когда перебегающие игроки возвращаются в город. В этом случае он с мячом в руке бежит навстречу перебежчикам и может даже гнать их обратно на кон. Нечего и говорить, что этот игрок должен быть метким бросальщиком.

Остальные два или четыре игрока распределяются по краям поля вблизи от боковых линий — становятся «по ловлям». Если их двое, то они располагаются примерно на уровне центрального игрока, если четверо, то два (№ 6 и 7) — несколько ближе к городу, а два других (№ 8 и 9) — между центральным игроком и коновой чертой. Они должны ловить или подбирать мячи, посланные к боковым линиям, и тоже могут салить бегунов.

Если партии составились по десять игроков, то за коновой линией можно поставить не одного, а двоих (№ 10), а если по одиннадцать, то и перед городом — тоже двоих (№ 11).

Одновременно и матка играющей в городе партии стремится лучше распределить своих игроков для начала игры. Но ее заботы уже другие — она должна указать своим игрокам, в каком порядке они будут бить по мячу.

А чтобы вам были понятны ее заботы, давайте сначала немного поиграем.

Сразу скажу, что игроки могут бить только по одному разу. Каков бы ни получился удар, даже если вовсе не попал по мячу, — передавай лапту следующему. Снова «получить руку», то есть право бить по мячу, игрок может только после того, как сбегает на кон и неосаленный вернется обратно.

А бежать надо обязательно, ибо если ты «не имеешь руки», ты бесполезен для своей партии.



Как я уже говорил, все бьют только по одному разу, за исключением двух особых случаев. Один, довольно редкий случай, состоит в том, что все игроки города, кроме последнего, пробили неудачно, то есть не попали лаптой по мячу, или ударили так, что он улетел за боковую черту или вовсе не вышел из пределов города. Поэтому никто еще не смог сбежать на кон. Тогда этот последний игрок становится «выручалой», и ему дозволяется бить три раза подряд.

Но вот выручала пробил и при первом уже ударе оправдал свое название — мяч вылетел за пределы города, хоть и близко, но вылетел. Его сразу же подхватили игроки поля. И хотя у выручалы в запасе еще два удара, но вдруг он их промажет? Поэтому хочешь не хо-

чешь — приходится бежать. Все и побежали. Ох как это трудно и рискованно сбежать туда и обратно после слабого удара! Тут уж почти всегда кого-нибудь да осалят.

Но если выручала все свои три раза пробил неудачно, то его партия остается «без руки». Поэтому она должна сдать лапту и покинуть город.

О втором случае игры «на выручке» я расскажу немного позже.

Вот исходя из всех этих соображений, матка и назначает очередность своих игроков.

Поэтому первым надо дать пробить самым слабым игрокам, в том числе и начинающим. Если они и промажут, то следующие игроки пробьют хорошо и дадут им возможность сбежать на кон и обратно. Последним назначается бить самый лучший игрок партии, как правило, эту роль берет на себя сама матка.

Наконец, все игроки заняли свои места. Можно начинать. Вернемся снова к началу игры и по ходу рассмотрим подробнее ее правила.

Первый метальщик (М) берет лапту и становится в середине линии города. Остальные игроки его партии стоят в том порядке, в каком они назначены бить, с правой стороны линии города, за подавальщиком. Учтите, что ни сам метальщик, ни другие игроки партии ни в коем случае не должны выходить за черту города до удара, иначе подавальщик их непременно осалит. Но и сам подавальщик при этом не имеет права переступить черту и тем более гоняться с мячом за игроками по всему полю.

Подавальщик (№ 1) становится справа от метальщика, лицом к нему, шагах в двух-трех, чтобы было удобно подавать и, конечно, чтобы ему не попало лаптой при ударе.

Когда метальщик скажет «давай!», подавальщик аккуратно подбрасывает мячик вверх и немного вперед к метальщику, чтобы тому было сподручно ударить по мячу

концом лапты. Впрочем, если вам не нравится, когда у вас перед носом с тугим свистом проносится конец лапты, не возбраняется после подбрасывания отступить на шаг назад. Подбрасывать мячик надо примерно на метр выше своего роста. Хотя некоторые предпочитают более низкие подачи.

Если, по мнению метальщика, мяч подброшен неудачно, неудобно для удара, то он может не принимать подачу и не бить по мячу, а потребовать его перебросить. В этом случае лучше всего указать концом лапты, как желательно подбросить мячик — повыше или пониже, поближе или подальше. Но чтобы метальщик не очень уж привередничал, ему разрешается не принимать добросовестно поданную подачу не больше трех раз. Потом он теряет право на удар и уступает лапту следующему игроку. Замах лаптой за удар не считается, но если метальщик после замаха уже двинул лапту вперед, а только потом остановился и раздумал бить, то это считается за промах. Теперь предположим, что первый игрок промазал, второй тоже. Они выходят на линию «прискока», который и является исходной позицией для всех, кому надо бежать на кон, и маются там, ожидая хорошего удара.

Ну вот наконец третий метальщик ударил по мячу прилично. Все трое, не медля ни секунды, рванулись бежать на кон. Пока мячик летел, они туда добежали и наострились было бежать обратно. Но... мячик уже поднят кем-то из игроков поля. Возвращаться опасно — осалят. И даже самый шустрый из троих, который уже побегал было в город, поспешил убраться обратно за коновую черту.

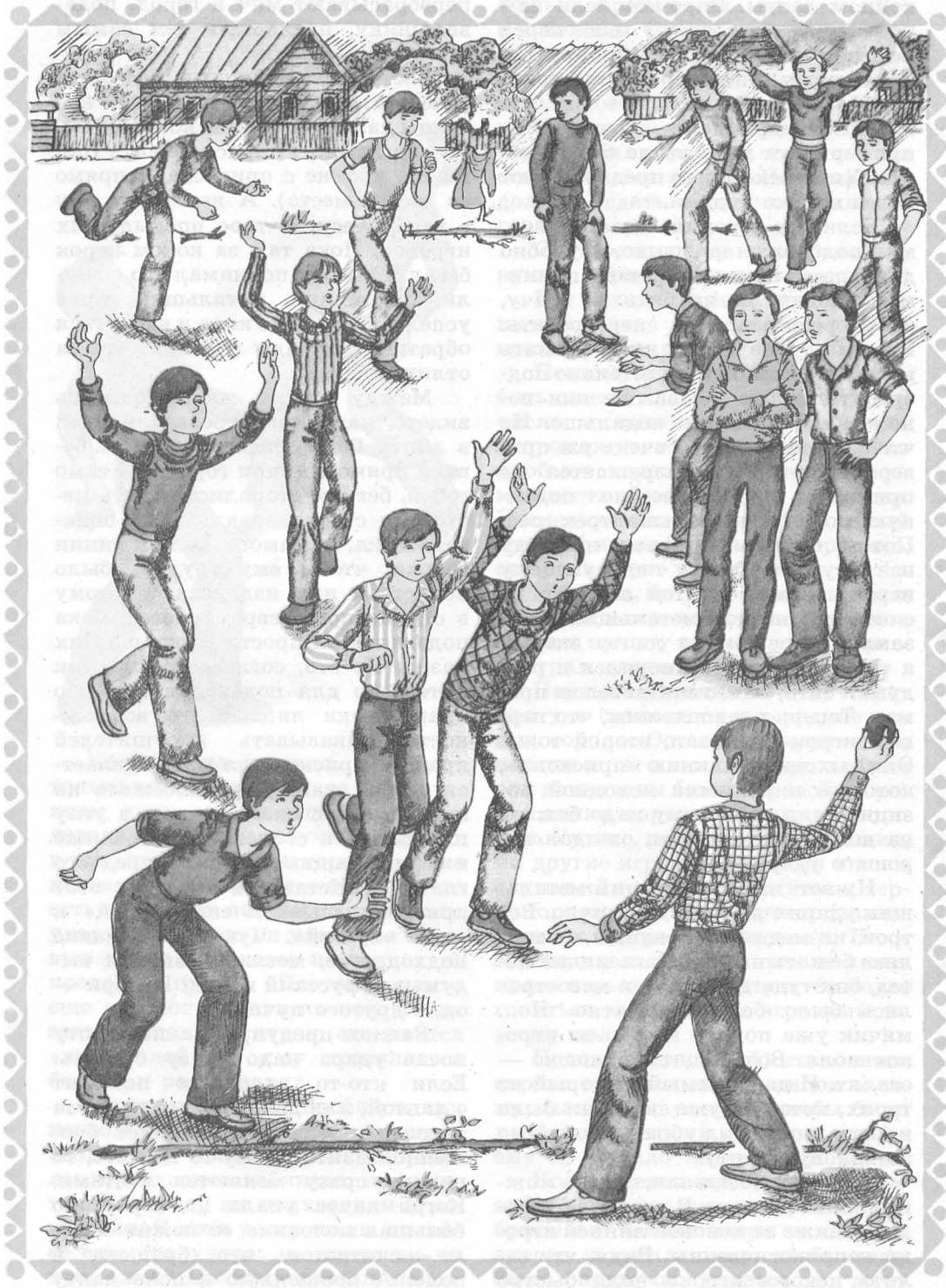
Как вы уже поняли, салить можно только на поле. В пределах города, а также за коновой линией игроки неприкосновенны. Видя, что салить некого, игроки поля быстро

перебрасывают мяч в город, подавальщику, прекращая тем самым всякие перебежки.

Бьет четвертый игрок. Вот он-то «засветил» мяч как следует — высоко и далеко за линию кона. И сам, бросив лапту, кинулся бежать (понятно, уже не с прискока, а прямо со своего места). А навстречу ему в город несутся трое предыдущих игроков. Пока там за коном игрок бегал к мячу и поднимал его с земли, последний метальщик тоже успел добежать до кона и вернуться обратно. Все рады и хвалят его за отличный удар.

Между прочим, мне доводилось видеть, как иногда ребята играли в лапту без «прискока», — все бегали прямо с линии города. И само собой, бегуны старались занять место для старта подальше от подавальщика, у самого конца линии города, чтобы ему труднее было попасть в них издали. Поэтому в случае преждевременного рывка подавальщик просто возвращал их назад. Но это, согласитесь, не так интересно для подавальщика, ибо практически лишает его возможности наказывать нарушителей правил. Прискок для того и делается, чтобы жаждущие побегать на кон не могли скапливаться в углу площадки, а становились поближе к подавальщику, прямо перед его глазами. Кстати, в старину этот прискок называли еще «тягой» и даже «суетой». Чувствуете, какие подходящие, меткие названия выдумывал русский народ! Все три — одно другого лучше!

Важное предупреждение: лапту после удара надо сразу бросать. Если кто-то впопыхах побегит с лаптой, или даже бросит ее, но за линией города, или попадет брошенной лаптой кому-то по ноге, то партии сразу меняются местами. Когда лапта упала на черту, но большая половина ее лежит в поле — считается, что брошена в поле. А брошенную в поле лапту



подавальщик имеет право запятнать рукой, крикнуть «лапта» и больше уж не отдавать ее соперникам, так как город они, как говорится, прошляпили.

Но вернемся к игре. В городе, как мы видим, опять собрались все игроки и все «имеют руку».

Только порядок, в котором они должны бить, будет уже другой: сначала бьют оставшиеся игроки по очереди, установленной маткой, а потом — сбегавшие на кон и вернувшиеся обратно. Но они бьют уже в порядке своего возвращения в город — кто раньше прибежал, тот раньше и бьет. За этим порядком строго следит подавальщик.

Вы, конечно, догадались, зачем установлено это правило, — чтобы не били одни хорошие игроки. А если игрок по невнимательности или по хитрости пропустил очередь бить, то он лишается этого права и сможет снова бить только после того, как сбегает на кон.

Игра продолжается. Но вот в какой-то момент получилось так, что в городе остался только один игрок, имеющий руку. Все остальные уже пробили, кто хорошо, кто плохо, часть игроков убежали на кон, а вернуться никто еще не смог.

Вот тут настигает очень напряженный момент для всей партии. Это и есть второй случай, когда игрок становится выручальщиком и имеет право бить три раза. Но, как назло, игрок этот оказался неважным, а может быть, и чересчур волновался.

Первый удар — промах!

Второй — задел мячик, но он не вышел из города. Промач!

Третий... опять промах!

Это значит, что по своим правилам партия должна сдать лапту и отправляться служить в поле.

Но в деревне, я помню, разрешалось в таких драматических обстоятельствах играть «на авось». Кстати, подобный порядок существовал и в старину, о чем мне даже попа-

лось упоминание в одной очень старой книжке.

Итак, бить больше некому.

Но... Смотрите! Что такое?!

Все игроки, которые были на кону, рванулись вперед и несутся в город!

Подавальщик поднял с земли мячик и спокойно ждет, выбирая себе цель. А потом так же спокойно, почти в упор салит подбегающего игрока. Вот и все.

Ничего не вышло.

Но, случается, бывает и по-другому. Если подавальщик растеряется от такого нахальства, он в суматохе может и промазать.

Или не выдержат нервы при виде лавины бегущих на него и орущих игроков, и он побыстрее, издали, попытается кого-то запятнать. В этом случае опытный бегун, заметив, что стал целью, в момент броска на всем бегу падает, кувыркаясь, на землю, и мяч летит мимо!

Вот где оправдалась, притом буквально, старая русская поговорка: «Смелость города берет!»

Но бегунам в этом случае не следует бежать скопом, так как брошенному мячику здесь легче найти цель. Чтобы сбить с толку соперников и рассеять их внимание, нужно бежать вразбивку, по всему полю, подбегая к городу со всех сторон. И не обязательно всем добежать до города. Если вы видите, что два хороших игрока уже в городе и есть кому бить ( $1 + 3 = 4$  удара), то остальные вполне могут не рисковать и вернуться на кон.

Кстати, во избежание недоразумений, скажу, что прорываться в город «на авось», без удара, можно только в одном случае: когда выручала все три раза пробьет неудачно.

А теперь посмотрим, как ведут себя застрявшие на кону игроки, если нашему выручале удалось одним из трех ударов пробить более или менее хорошо. Ну, например, мяч падает где-то посередине поля.



Тут уж обязательно хотя бы двое из игроков на кону должны попытаться добежать до города (не до прискока, а именно до линии города).

Если бы мячик улетел далеко, смогли бы побегать все, а так — всем рисковать не стоит. Поэтому тут сначала должны прорываться в город сильные игроки, умеющие не только хорошо бить, но и быстро бегать. А слабые могут подождать далекого удара и воротиться в город, почти не рискуя. Хочу заметить, что возвращаться с кона все-таки безопаснее, чем бежать с города на кон. И вот почему. При возвращении с кона сначала вы бежите навстречу летящему мячу. Но затем в какой-то момент мяч пролетает над вами, и вы с ним быстро начинаете разбегаться. Поэтому когда он упадет на землю, то окажется уже далеко за вашей спиной, и тем дальше, чем сильнее был удар.

А вот когда бежите из города на кон, то мяч летит быстрее вас, обгоняет и волей-неволей приходится бежать в том направлении, где игрок поля поднимает с земли мяч.

Теперь поговорим подробнее о правилах перебежки и о том, когда и как лучше перебегать на кон и с кона.

Во-первых, запрещается бежать во время подкидывания мяча. Пока мяч не ударен лаптой и не вышел из пределов города, бежать нельзя. Даже если мячик после промаха упал на землю и сам по себе выкатился за черту города в поле, — бежать нельзя. Удара-то ведь не было!

Во-вторых, если мяч перелетел за боковую линию по воздуху, то, как вы уже знаете, это считается промахом и бегать в это время тоже никому нельзя. А если кто уже побежал, должны вернуться на свою исходную линию и дожидаться удобного момента, чтобы бежать.

Бывает даже, что мячик залетит на крышу и там застрянет или вообще потеряется. Во всех этих слу-

чаях игра останавливается, и игроки обеих партий дружно бегут искать пропажу. Как только найдут, возвращают мяч в город и бьет следующий по очереди игрок.

Кстати, если мячик упал в пределах поля и только потом укатился за боковую черту, этот удар считается правильным, и игроки поля должны поднимать мяч и играть дальше.

И наконец, в-третьих. Если после того как игрок уже начал перебежку, но заметил, что бежать слишком уж рискованно — мяч в руках противника, он может быстро отбежать назад, за исходную черту.

Припоминаю, что иногда пришлось убежать обратно чуть ли не с середины поля! И ничего позорного в этом нет. Иногда так загоняют ловкими перебросками мяча, что удираешь куда попало, лишь бы тебя не осалили.

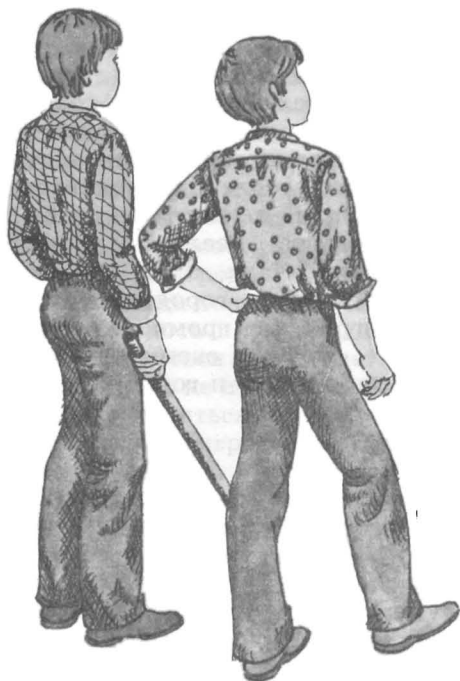
Теперь несколько советов.

Нет нужды бежать метальщику, и всем пробившим ранее его, после слабого удара. Если сзади стоят хорошие «битоки», то, пожалуй, безопаснее будет дожидаться хорошего удара. А потом бежать всем сразу, используя время до того, как мяч попадет в руки игроков поля.

Но и задерживаться в городе тоже особенно не следует. Если, например, на очереди бить осталось всего два игрока, то и самому метальщику, и всем другим надо бежать даже после самого слабого удара. Потому что дальше могут быть и вовсе промахи. Когда вы начнете сами играть в лапту, то заметите, что редко удается за один удар сбегать на кон и обратно.

Я говорил раньше, что после удара единственного оставшегося в городе игрока — выручалы — сначала должны возвращаться в город хорошие игроки. Помните?

А вот когда в городе находятся несколько хороших игроков, то тут лучше возвращаться в город снача-



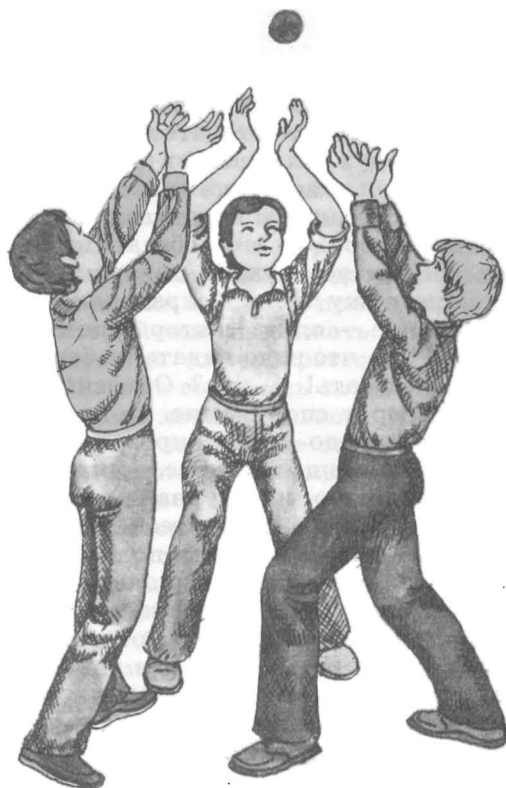
ла слабым игрокам, чтобы, в случае чего, выручалой стал возвратившийся последним сильный игрок.

Скажу больше — если к городу одновременно подбегают несколько игроков, то тот, кто умеет бить лучше других, должен немного притормозить, чтобы пересечь линию города последним. Тогда он и станет, при необходимости, выручалой.

Матка играющей партии должна учитывать все это и указывать своим игрокам, кому бежать вперед, а кому погодить. Впрочем, и сами игроки должны соображать.

Несколько слов о том, как нужно бежать.

Самое главное здесь — быстро-



та! И лучше всего, конечно, если вы успеете пробежать большую часть поля, пока мячик еще находится в воздухе. При высоких и дальних ударах это возможно. Но все равно надо не мешкать на линии и делать рывок прямо в момент удара.

А вообще-то, ребята, пожалуй, самый захватывающий момент в игре, когда тебе надо бежать! Это ощущение чем-то напоминает атаку, когда солдату нужно выскочить на бруствер окопа и бежать под пулями вперед. Особенно если мяч уже в руках соперника, а тебе во что бы то ни стало надо выручить свою партию! Тут уж приходится нестись сломя голову, петлять, как заяц, поворачивать назад, оглядываться и даже бежать задом наперед, чтобы видеть, у кого мячик, увертываться, подпрыгивать или

лететь кувырком на землю, спасаясь от брошенного в тебя мяча, в общем, дух захватывает от азарта и у тебя, и у зрителей.

Но зато если ты воротился непобитым в город — это победа! Победа твоя и всех твоих товарищей.

Предвижу ваше справедливое замечание — опять автор упоминает о том, что надо падать на бегу. Легко сказать! А как? Объясняю. Как говорят спортсмены, во время падения надо «группироваться». Чтобы было еще понятнее, привожу рекомендацию из журнала «Здоровье»: «Падая, старайтесь максимально сжаться в комок: подберите руки, втяните голову в плечи, стремитесь падать на бок». И напрягите мышцы, что предохранит от вывихов и переломов. А мелкие ушибы в игре нечувствительны. После падения долго не валяйтесь, мячик-то уже пролетел! Тут же вскакивайте — и дальше!

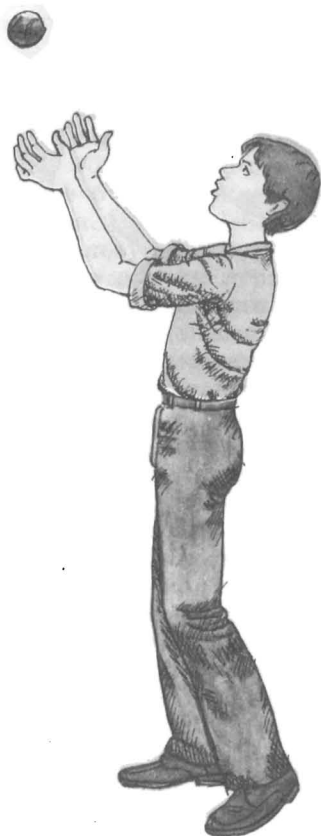
До сих пор мы с вами как-то больше играли за партию города. Но ведь каждому из вас придется играть и в поле. А это, между прочим, потруднее, чем бить да бегать. Поэтому давайте-ка получше разберемся в игре служащей партии.

О правах и обязанностях подавальщика я уже говорил. Добавлю только, что подавальщик должен зорко следить за тем, чтобы никто из играющей партии до удара по мячу не убежал с прискока. И чтобы не выходили за линию города не пробившие лаптой игроки. Если он это заметит, сразу пятнает невнимательного игрока и этим выигрывает своей партии город.

Впрочем, подавальщик может и не пятнать побежавшего до удара игрока, а просто приказать ему вернуться обратно. Но только если уж он бросил мячик, да не попал, — всё! Мяч в поле, и считается вроде бы удар. Тут игроки города имеют полное право бежать куда им надо. Так что, сами понимаете, подавальщику надо бить только наверняка.

А если не уверен, что попадет, то разрешается перебросить мячик своему игроку в поле, который может осалить нарушителя или, угрожая мячом, заставить его вернуться.

Дальше — может случиться так, что в городе не окажется ни одного игрока, кроме подавальщика. А это иногда бывает — когда последний метальщик после хорошего удара убежал на кон, а оттуда еще никто не успел добежать. Или в городе игроки есть, но все «безрукие». И бить — некому. А мячик в это время где-то в поле. Тут подавальщик немедленно командует своим: «Мяч на черту!» И если ему успеют перебросить мячик, а он поймает его до того, как в город прибежит чужой игрок, то громко кричит: «Лапта!», сообщая своим игрокам, что лапта, а с нею и город выигра-



ны. Но мячик подавальщику надо именно перебрасывать, прибегать с ним в город не разрешается.

И еще — если подавальщик не поймал брошенного ему мяча, то, пока он не схватит его в руки, бегать можно.

Как мы знаем, все игроки поля стремятся поскорее освободиться от службы и занять город. Быстрее всего эта цель достигается, если кому-либо удастся словить «свечу», то есть поймать мячик на лету, пока он не коснулся земли. Тогда он кричит «свеча!» и вместе со всеми игроками поля переселяется в город.

Но поймать свечку — это большая удача, особенно, когда поле большое и игроков на нем стоит мало. А когда поле у вас маленькое, а игроков хоть пруд пруди, свечки будут ловиться довольно часто. Тогда, чтобы не пришлось то и дело партиям меняться местами, можно договориться играть до двух или трех свечей.

Предвижу вопрос: что делать игроку, поймавшему первую свечу? А что угодно — можно тут же самому салить перебежчиков, можно перекинуть мячик кому-то в поле или в город подавальщику, смотря по игре. Но и тут — осалить перебегающего игрока достаточно только один раз.

Кстати, так как игроки поля имеют право выбегать и за боковую линию, то, если подвернется такая удача, они и там могут поймать свечку. Это ведь лучше, чем просто засчитать промах бывшему игроку.

Помню, какой торжествующий вопль я испускал, в кои-то веки поймав свечу! Потрясая поднятой рукой с мячом, я так и бежал, прыгая, до самого города!

Учтите, что кричать «лапта!» и тем самым оповещать своих игроков о победе, нужно во всех случаях, когда кому-то удалось выиграть город. Кроме, конечно, тех моментов, когда вы кричите «свеча!». Как вы потом увидите, забытая или

с запозданием поданная команда может опять привести к потере города.

Но вернемся к мячу. Сейчас я вам расскажу, как надо ловить свечки.

Во-первых, не надо дожидаться, пока мячик прилетит прямо на вас, а старайтесь подбежать к тому месту, где он собирается упасть.

Но и не гоняйтесь за «чужими» свечками, ловите только те, которые падают к вам ближе всех.

Во-вторых. Если видите, что мяч собирается упасть где-то между вами и стоящим сзади игроком, то не следует пятиться к месту падения задом, чтобы не столкнуться и не помешать тому, кто бежит к мячу вперед. А еще лучше будет, если тот, кому удобнее всего поймать свечку, предупредит других криком: «Моя!»

И в-третьих, ловите мяч по возможности обеими руками. Сделайте из ладоней что-то наподобие воронки и протяните руки навстречу летящему мячу. Когда увидите, что мячик уже совсем близко, начните отводить руки назад, тогда он опустится в ваши ладони плавно, как в колыбельку. Тут же его и цапайте всеми пальцами. Но если вы запоздаете и мячик коснется рук на встречном движении, то есть когда вы еще только вытягиваете руки навстречу, то он почти наверняка отскочит и схватить его вам вряд ли удастся.

Правда, может случиться, что отскочивший от ваших рук мячик, опять же на лету, поймает другой игрок поля. Тогда он тоже должен кричать: «Свеча!», так как мячик ведь не коснулся земли.

Можно попробовать поймать мячик и одной рукой, если он летит в стороне от вас и вы можете до него дотянуться. Но это годится только для мячей, посланных несильно.

Между прочим, если вы видите, что мячик летит прямо над вами, а сзади никого нет и поднятых рук

не хватает, чтобы его поймать, можете и подпрыгнуть. Видели, какие пушечные мячи берут вратари? Но все-таки сильно пробитый, даже низкий мяч поймать очень трудно, редко кто это умеет. Лучше всего просто задержать его корпусом или руками, а потом не мешкая поднять с земли и перебросить подавальщику. Или если мимо кто-то бежит, постараться осалить его.

И уже совсем не пытайтесь ловить сильно пробитый мяч, если стоите на близком расстоянии от города, — это почти невозможно. К тому же если и поймаешь, и даже удастся удержать его в руках, так все ладони отшибет. Но и это бы ничего, терпеть можно. Только на всякий случай скажу, что в старину, когда играли тяжелым мячом — кожаным, набитым шерстью, — ловящему иногда пальцы сворачивало. А легко, вы думаете, быстро прибрать к рукам катящийся или прыгающий по полю мячик? Если он приближается к вам, бегите ему навстречу и, наклонившись, хватайте его. При большой скорости мяча сначала придется остановиться, подставив ногу или даже бросившись перед ним на землю. Хуже, когда мячик проскочил мимо, тогда приходится догонять его и накрывать всем телом. В любом случае надо стремиться овладеть мячом как можно быстрее, чтобы не дать возможности соперникам спокойно совершать перебежки. Когда мяч поднят где-то на середине поля или у коновой линии, то может быть несколько решений. Если вблизи бежит игрок города — не раздумывая, пятнайте его. Если он бежит в вашу сторону, то идите на сближение, чтобы осалить наверняка.

А если около вас бегунов нет и не предвидится, быстро перебросьте мячик тому, кому, на ваш взгляд, удобнее и ближе осалить перебегающего игрока. Впрочем, хочу сделать одно полезное замечание. Вам совсем не обязательно поднимать мяч

с земли и брать его в руки. Если тот, кому вы хотите его передать, находится близко, можете «приделывать мячу ноги», чтобы он сам катился по земле. То есть, попросту говоря, отпасовать мячик ногой. Такая передача мяча более скрытна и может быть не замечена противником. Но никогда не жадничайте и не гоняйтесь по полю с мячом в руках за бегунами, лучше перекинуть мячик тому, кому сейчас он нужнее. Помните, что в лапте вы играете не за себя, а за свою партию.

Причем перебрасывать мяч следует тому, в чью сторону бегут игроки. Если они только начали бег — в середину поля; когда подбегают к городу — подавальщику, а если к кону, то игроку, стоящему вблизи коновой черты, чтобы те смогли во всеоружии встретить бегунов.

Кстати, если вам удастся перебросить мячик подавальщику, то начинать никаких перебежек нельзя. Только те, кто уже бегут, могут закончить перебежку на кон или вернуться туда. Но если игрок уже подбежал к городу и уверен, что подавальщик его осалит не успеет, то, конечно, он постарается принести «руку» своим.

Старайтесь, чтобы мячик попал в руки вашего товарища в тот момент, когда противник будет уже совсем близко от него. Тогда стоящий на пути бегуна безобидный игрок без мяча вдруг превращается в страшилище с мячом, от которого увернуться уже поздно!

Кстати, обычно в игре так и бывает — чаще всего удается осалить не тому, кто поднял пробитый мяч, а тому, к кому он попал после одной или двух перебросок. Так что играть с перекидом гораздо лучше, больше появляется возможностей удачно осалить противника. Но избегайте делать чересчур дальние броски, ибо тут вам придется кидать мяч по высокой дуге и лететь он будет долго да и поймать его будет труднее. А вот быстрыми, ко-

роткими перебросками можно так запугать перебежчиков, что они просто вынуждены будут возвращаться на исходные позиции. Особенно важно гнать бегунов обратно на кон, тогда можно добиться того, что в городе не останется ни одного игрока, имеющего право на удар, и стоит только кинуть мяч подавальщику, и город ваш!

И еще один совет. Старайтесь салить наперняка и с близкого расстояния. Ведь когда мяч летит издалека, от него всегда есть время увернуться. К тому же если промахнетесь, кому-то из ваших товарищей придется бежать подбирать мячик, а на это уйдет драгоценное время, за которое все игроки города успеют добежать, куда им надо.

Будьте очень осторожны и не кидайте сильно мяч, когда решите салить поперек поля. Тогда промах особенно нежелателен и опасен — мяч улетит далеко за боковую линию, и тут уж, пока мячик будет найден и подобран, игроки города не только успеют побегать на воле, но и отдохнуть после перебежки!

Естественно, что при осаливании игрока, бегущего мимо вас, надо учитывать упреждение, то есть бросать мячик не в самого бегуна, а немного перед ним. Чтобы летящий мяч и ваша цель столкнулись точненько в одном месте. Причем чем дальше от вас пробегает соперник, тем дольше до него будет лететь мячик и тем большее упреждение нужно брать. Поэтому легче и лучше всего пятнать игроков вдоль поля или в том направлении, где сзади маячит кто-то из игроков вашей партии, который сможет подобрать мяч. Но во всяком случае ваша задача не из легких — ведь цель усердно работает не только ногами, но и головой и по-всякому изворачивается, а кроме того, сплошь и рядом самому приходится швырять мяч на бегу.

Несколько слов о том, как бросать мячик. Не зажимайте его

в ладони всей пятерней. Бросок получится более метким, если вы будете держать мячик тремя пальцами — сверху указательным, а с боков — средним и большим. Замахивайтесь для броска сверху, чтобы бросок был из-за плеча.

В том случае, если вам совсем уже неудобно пятнать, скорее перебросьте мячик подавальщику, потому что когда мяч находится в городе, то, как вы уже знаете, всякие перебежки запрещены. Можно только закончить перебежку на кон. А если игрок бежит в город, то чаще всего он будет вынужден вернуться восвояси, чтобы не нарваться на удар подавальщика.

Только если до подавальщика слишком далеко, не рискуйте сами бросать ему мяч, сначала перебросьте кому-то из игроков поля, а тот уж сможет поточнее бросить его подавальщику.



Кстати, когда подавальщик ловит брошенный ему мячик, он имеет право и выйти, если нужно, из города.

Ну, а если игрок города, спасаясь от осаливания, в панике убежит за боковую линию, то это будет серьезным нарушением правил игры, которое влечет за собой немедленную смену партий. В этом случае игрок, заметивший нарушение, должен крикнуть: «Лапта!», чтобы его партия сразу узнала радостную весть, что наконец-то можно переселиться в город! Это справедливо, так как не дает возможности игрокам убежать неизвестно куда. Но такое бывает не часто. Такие пугливые игроки не играют в лапу.

И наконец, хочу вас предупредить, что ни в коем случае нельзя мешать игрокам города, когда они бегут по полю. Если даже вы увидите, что прямо на вас кто-то бежит, — уступите дорогу. Это и безопаснее для вас, так как игроки несутся с такой скоростью, что могут запросто сшибить с ног! А уж осаливание задержанного игрока безусловно не считается. Но и сами бегуны не имеют права налетать на игрока, ловящего свечу или поднимающего мяч. Если толкнули того, кто ловил свечку, помешали ему — свеча считается пойманной!

Теперь посмотрим, как нужно действовать игрокам поля, когда удалось кого-то запятнать. Если вы думаете, что дело в шляпе и вам остается спокойненько идти играть в город, то вы заблуждаетесь! Сейчас я вам расскажу, как все происходит на самом деле.

Итак, допустим, что вам самим выпала такая удача. Поймав вовремя переброшенный мяч, вы изловчились и метко осалили перебегающего игрока. Крикнули: «Лапта» — и направились к городу. А из города и с кона в поле уже побежали ваши соперники, ставшие игроками поля.

Но не успели вы сделать и трех шагов, как почувствовали удар мячом в спину и услышали чей-то истошный крик: «Лапта!»

Все законно.

Дело в том, что попадание мячом в бегущего игрока города еще не дает право сразу занять город. Существует такое правило: как сам осаленный игрок, так и любой игрок его партии, которые в этот момент все мгновенно выбегают на поле, могут перепятнать противника, или, как мы говорили, «отсалиться». Это одно из самых главных правил лапты, придающих ей захватывающий интерес!

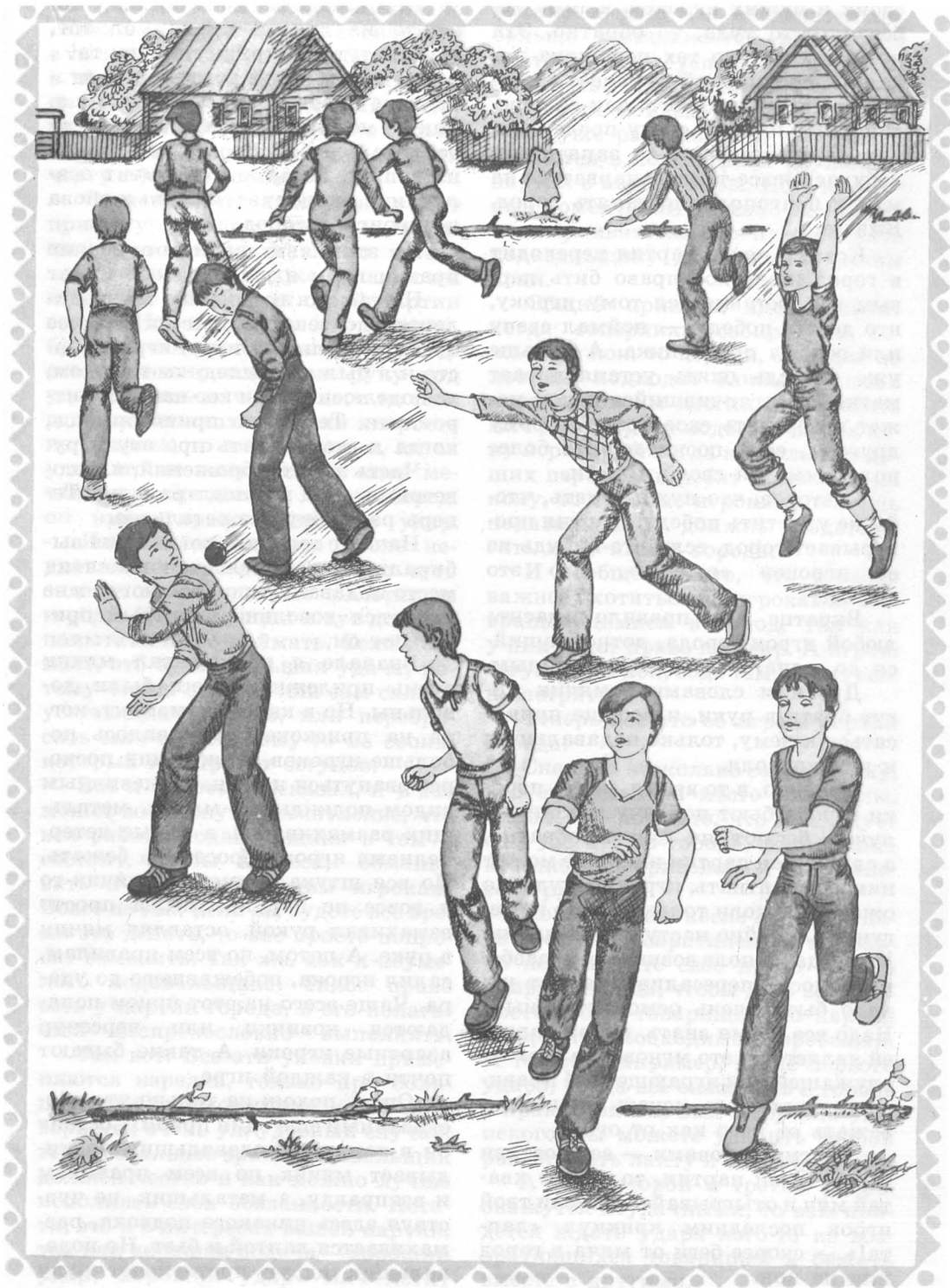
Я помню, какая неразбериха, беготня и суматоха бывают на поле в это время! Все куда-то несутся, крутятся во все стороны, высматривая, у кого же мячик, что-то кричат своим игрокам. Другой раз и не поймешь, чья партия кричит «лапта!». Ведь пока окончательно не выяснится, кто же победил в этой отчаянной борьбе, партии успевают осалить друг друга по нескольку раз! Теперь давайте спокойно разберемся, что тут нужно делать, чтобы не упустить победу.

Первое. Когда кто-то из служащей партии запятнал противника и крикнул «лапта!», он сам и все его товарищи должны сломя голову бежать в город или за коновую черту, где их уже нельзя будет пересалить. Причем каждый спасается, куда ему ближе — те, что стояли у города, бегут в город, а другие — на кон. Предпочтительнее, конечно, бежать в город, так как все игроки, собравшиеся там, будут иметь руку. А тем, кто убежал на кон, придется ждать хорошего удара, чтобы прорваться к своим в город.

Точно так же действуют на поле игроки города — если им удалось перепятнаться, сразу убегают в город или на кон.

Представьте себе, какая нужна внимательность и расторопность, чтобы не запутаться в этой массе





своих и чужих игроков, к тому же бегущих то туда, то обратно. Эта чехарда идет до тех пор, пока какая-либо из партий не успеет разбежаться с поля до того, как ее пересалют. Но иногда, сразу после того, как служащие кого-то запятнают, им удается все-таки не нарваться на мяч и благополучно занять город. Бывает.

Кстати, когда партия переходит в город, почетное право бить первым предоставляется тому игроку, кто добыл победу — поймал свечу или осалил противника. А дальше уже очередь опять устанавливает матка. Но отличившийся игрок может и передать свое право любому другому, если посчитает это более полезным для своей партии.

И второе, что нужно знать, чтобы не упустить победу. Партия проигрывает город, если кто-нибудь из ее игроков «ожегся». Что это значит?

Вкратце это правило гласит: любой игрок города, дотронувшийся до мяча, считается осаленным.

Другими словами — мячик могут брать в руки, и вообще прикасаться к нему, только подавальщик и игроки поля.

Конечно, в то время, когда игроки города бьют по мячу и благополучно бегают на кон и обратно, а служащая партия никак не может никого запятнать, игрокам мудрено ожечься, ежели только кто-то из бегунов случайно наступит на мячик. Но когда на поле возникает неразбериха после пересаливания, тут уж надо быть очень осмотрительным. Надо все время знать, какой партией является в это мгновение твоя — служащей или играющей? И в зависимости от этого, искать мячик или бежать от него как от огня.

Другими словами — если осален игрок твоей партии, то скорее хватай мяч и отыгрывайся. А если твой игрок последним крикнул «лапта!» — скорее беги от мяча в город или на кон.

Игрок, первым заметивший, что кто-то из другой партии ожегся, обязан тут же крикнуть «лапта!», давая знать своим товарищам, чтобы они скорее убирались с поля. Так же не забывайте кричать, когда осалите перебежчика, чтобы кто-то из ваших, не заметив момент осаливания, не подхватил мяч и снова не проиграл город.

На этом я и закончу описание правил игры в лапту.

Но так как во времена моего далекого довоенного детства мы все очень любили эту игру, играли часто и я был не последним игроком, то поделюсь с вами кое-какими хитростями. Теми, что припомнились, когда я стал писать про эту игру.

Часть этих соображений, или советов, я уже написал раньше. Теперь расскажу все остальное.

Начну с того, что когда меня выбирали маткой и я становился на место подавальщика, то иногда мне удавался довольно нехитрый прием. Вот он.

Вначале я подкидывал мячик очень прилежно, и все были довольны. Но в какой-то момент, когда на прискоке скапливалось побольше игроков, жаждущих поскорее рвануться на кон, я с невинным видом подкидывал мячик, метальщик размахивался, а самые нетерпеливые игроки бросались бежать. Но вся штука в том, что мячик-то я вовсе не подкидывал, а просто взмахивал рукой, оставляя мячик в руке. А потом, по всем правилам, салил игрока, побежавшего до удара. Чаще всего на этот прием попадают новички или чересчур азартные игроки. А такие бывают почти в каждой игре.

Очень похож на только что рассказанный еще один прием. Состоит он в том, что подавальщик подкидывает мячик по всем правилам и взаправду, а метальщик, не чувствуя здесь никакого подвоха, размахивается лаптой и бьет. Но подавальщик вдруг протягивает руку

и сам же ловит падающий мячик, не давая ему войти в соприкосновение с лаптой. Затем салит побежавших в момент подачи, но не дождавшихся удара, игроков города. Но учтите, что салить игрока можно только тогда, когда он уже переступил черту обеими ногами.

Сознаюсь, что я подглядел этот прием у больших ребят и потом иногда тоже подхватывал мячик таким образом. И даже попадал им в бегуна, выигрывая своей партии город. Но, выполняя этот прием, будьте очень осторожны и не подставьте ненароком свою руку под удар. Ловите мяч повыше, а не там, где свистит лапта. А коли хитрость не удалась, то ни за промах, ни за удар это не считается, и, хотя метальщик уже двинул лапту вперед, он имеет право повторить удар.

Иногда бывает, что после неудачного удара лапта только чуть заденет мячик и он не вылетит из города. Подавальщик и тут должен попытаться его поймать. Если поймает, это будет большая удача, потому что он сможет или сам салить убегающих игроков, или перебросить мяч в поле кому-то из своих, который и встретит бегунов.

Вот я все это рассказал, и у вас может возникнуть впечатление, что вся работа подавальщика в том и состоит, чтобы всячески обманывать и вредить бьющим игрокам. Вовсе не так. Если вы будете все время это делать, то вас просто попросят заменить. Так же, как и неумелого подавальщика. Такое право есть у партии города, и его полагается беспрекословно выполнять.

Так вот. Все эти уловки применяются изредка, только при большой необходимости или когда подвернется очень уж удобный случай. А все остальное время подавальщик должен честно и как можно лучше исполнять свои обязанности. Кстати, это и в интересах вашей партии, так как хорошая подача — хороший удар; хороший удар — мяч летит

высоко и долго, а следовательно, больше возможностей рассчитать место падения, успеть подбежать и попытаться поймать свечу.

Теперь пойдем дальше.

Я уже рассказывал, как располагаются в поле игроки служащей партии в начале игры. Но в некоторые моменты им полезно несколько перестраиваться. Это нужно знать подавальщику да и всем игрокам поля.

Общий принцип здесь такой: когда соперники собираются бежать на кон, то игроки, стоящие по ловлям, подходят ближе к линии кона, чтобы им смогли перебросить мяч для встречи подбегающих к кону игроков. А когда несколько ждущих перебежки ребят скопилось на кону, то боковые игроки, в помощь подавальщику, должны подстерегать их у линии города.

И вообще учтите, что гораздо важнее охотиться за игроками, возвращающимися в город, так как у них будет право на удар. А игрок, бегущий на кон, ведь там может еще и застрять.

Теперь кое-что об игре в партии города.

Сначала несколько советов тому, кто окажется на месте выручалы. Главное — помните, что не следует вам убегать из города, пока с кона кто-либо не прибежит и не принесет «руку».

Но если даже после первого удара кто-то и возвратился, то все равно используйте свое право на три удара до конца, чтобы дать возможность своим товарищам по партии совершить необходимые перебежки. И только, например, после первого удара, когда все оказались в городе с правом бить и вам выручать уже некого, вы можете ударить второй раз, бросить лапту и бежать на кон.

А если второй и третий удары окажутся неудачными, то вам придется ждать удара кого-то из возвратившихся товарищей и бежать вместе с другими.



Вот теперь и поговорим об ударах.

Хороший удар — это один из главных секретов успешной игры в лапту. Поэтому когда подойдет ваша очередь бить, непременно следует прикинуть в уме, куда и каким ударом лучше послать мяч, чтобы дать возможность безопаснее совершить перебежку своим игрокам.

Не всегда выгодно забивать мяч как можно дальше. Тем более что иногда, как ни обидно, дальний удар может просто не получиться.

А близко ударить легче. Тогда замах может быть не таким большим и скорость лапты при ударе поменьше, а следовательно, и легче попасть по мячу.

Так вот, когда в городе много твоих товарищей, ожидающих перебежки, а на кону их нет вовсе, то лучше ударить слабенько и при этом направить мяч немного вниз, чтобы он покатился по земле. Такой удар мы называли «дать землянку».

Только удар действительно должен быть несильным, чтобы мячик не поскакал вдогонку за бегунами

до середины поля. И конечно, не был направлен прямо на игрока, которому нетрудно преградить путь такому мячу.

Если удар выполнен правильно, то, куда мячик подберут, твои товарищи успеют пробежать половину поля, а то и больше.

А салить их вдогонку и издали — пустое занятие.

Можно, конечно, перебросить мячик поближе к кону, но пока суть да дело — все уже на кону!

Но еще лучше сделать по-другому. Направьте мяч тоже невысоко, но в сторону, чтобы он стукнулся о землю перед боковой линией и отскочил подальше за пределы поля. Такой удар потруднее, чем простая «землянка», но и времени для перебежки дает побольше. Поэтому его можно применять и в других случаях.

Выгодно бить и так, чтобы мяч летел быстро, далеко, но чуть ли не над самой землей. Для этого удар должен быть сильным, а мячик направлен между игроками. Тогда он тоже не ловится.

Землянки и низкие удары хороши еще и тем, что исключают для служащей партии всякую возможность поймать свечу. А вот когда игроков много скопилось на кону, тут уж бей лаптой изо всех сил! И выше, чтобы мячик летел далеко, высоко и долго. Пока его будут перебрасывать назад, бегуны, глядишь, уже в городе.

И вообще в большинстве случаев очень дальние удары все же предпочтительнее, чем бить землянки. При таких ударах иногда удается сбежать и туда, и обратно. И, несмотря на опасность поимки свечи, пользы от них куда больше! А как красив полет мяча...

В первое время, когда вы будете учиться бить по мячу, у вас редко будут выходить хорошие удары. Иногда совсем не к месту будут получаться землянки — когда, например, вы попадете лаптой не по

центру, а по верхней части мячика. Тогда мяч с силой ударится о землю, подпрыгнет, а потом уже покажется.

Но хуже, если поддадите мячик снизу, тогда у вас засветится высокая, но близкая свеча, которую легко поймать.

А по законам физики, чтобы как можно дальше бросить предмет, надо бросать его под углом в 45 градусов к горизонту. Точно так же надо бить и лаптой по мячу, чтобы он улетел на максимальное расстояние, — немного снизу и обязательно по центру.

Для этого замах лаптой должен быть длинным, сильным и по дуге — сверху вниз, а потом опять вверх. И удар должен происходить в тот момент, когда лапта уже пошла вверх, а опущенный ее конец находится примерно на уровне пояса или еще ниже.

А если вам понадобится дать низкий удар или землянку, то бейте по мячу пораньше, пока он не успел еще опуститься.

Но иногда мячик после удара почему-то летит не вперед, а назад. Это бывает, когда вы, пытаясь пробить высоко и далеко, слишком поторопитесь с ударом. Тогда лапта скользнет по передней стороне мячика, он отскочит назад, и вам засчитывается промах.

При сильном, далеком и высоком ударе можно хорошо видеть, как мяч поднимается сначала быстро и по прямой, а потом от сопротивления воздуха замедляет свой полет и довольно круто начинает опускаться... Такой удар мне чем-то напоминает выстрел из миномета. Там тоже было видно, как мина, чуть виляя стабилизатором, пологу уходит вверх. Потом вдруг пропадает — это она круто устремляется вниз, на цель... Вот при таких ударах соперник и может ухитриться поймать свечу. Поэтому направлять их надо, по возможности, туда, где мало или совсем нет полевых игроков. А если



вы увидите, что игрок, знающий ваш удар, побежит к линии кона в надежде поймать свечу, то лучше обмануть его ожидания и ударить как раз в то место, откуда он бежал. В общем, лапта — это такая игра, в которой кто кого перехитрит!

При любых ударах ноги для устойчивости должны быть слегка расставлены. И не забывайте лапту держать крепче, чтобы она не улетела вместо мяча. Смех смехом, а такое происшествие из-за своей опасности наказывается потерей го-рода. Учитывая это, игроки, стоящие на прискоке, должны всегда быть внимательны, ибо если лапта вырвется из рук, она чаще всего полетит в их сторону. Ну и для того, чтобы не «давать тягу» до удара.

Обычно мы держали лапту одной рукой, правой. И несмотря на то, что я левша и даже камни кидал левой, бил по мячу я тоже правой. А некоторые ребята, постарше, которые давно играли в лапту, наловчились бить двумя руками.левой

держали за самый конец ручки, а правой — немного повыше, вплотную к левой. Но для этого лапта должна быть чуть длиннее (до метра), а следовательно, будет иметь больший вес. Нечего и говорить, что удар при этом получается гораздо сильнее и точнее. Да и вообще неплохо иметь свою лапту, подходящую по длине и весу. Во время игры у нас все лапты лежали в городе, независимо от того, кто где играл. Бывало, по три и даже по четыре лапты валялось — выбирай любую!

Если вы только еще учитесь играть в лапту и не умеете хорошо бить по мячу, то, чтобы не испортить игру своей партии, иногда бывает полезно нарочно промахнуться. Если, конечно, на очереди за вами стоят хорошие «битоки». Кстати говоря, когда мы принимали в игру ребят помладше, то так обычно и получалось — они только бегали.

Чтобы закончить разговор об ударах, хочу дать вам совет: как можно быстрее научиться сначала хотя бы попадать лаптой по мячу. Не обязательно учиться этому во время игры. Дело в том, что вполне можно левой рукой подкидывать себе мячик, а правой — бить. А чтобы после каждого удачного удара вам не нужно было бежать за тридевять земель отыскивать мячик, найдите себе напарника, тоже желающего научиться играть в лапту. Выходите «в чисто поле» или во двор, проведите черту, чтобы перед нею было метров тридцать свободного места, и отсюда бейте мяч в поле. А напарник сперва пусть подбирает мячи и перебрасывает вам обратно. Старайтесь бить прицельно, на напарника, на различные расстояния и разными ударами. Пробьете, например, десять ударов, затем меняетесь местами. А если играющий в поле поймает свечу, то смена происходит сразу же. Вот у вас и получится маленькая игра в лапту на двоих. И мячик не потеряется, и бегать за ним далеко не

придется, и веселее вдвоем. Да к тому же, кроме ударов, потренируетесь в ловле свечей — это тоже очень нужное в игре умение. Кстати, ловить свечки можно и в одиночку: подбрасывайте повыше мячик, подбегайте к месту его падения и пытайтесь поймать, сначала двумя руками, а потом и одной.

Ну а когда вы научитесь направлять мяч в любое место поля да еще ловить свечки, то это уже позволит вам считаться неплохим игроком в лапту.

А напоследок расскажу вам кое-что еще о перебежках. Поле большое, так где же лучше бегать?

Основное правило такое: надо стараться бежать поближе к боковым линиям. Этим вы вынудите служащих салить вас по направлению к краю поля, и в случае промаха мяч будет улетать за боковую линию. А это даст вам лишние секунды для перебежек.

Но боковых линий две. Игроки, ожидающие перебежки на кон, как вы помните, стоят слева, поэтому и бежать им удобнее и короче у левой линии. Но, конечно, если пробитый мячик упал тоже слева, то лучше бежать где-нибудь посередине и там, где по пути меньше стоит игроков.

А когда бежите с кона, тут обязательно надо посмотреть, где лучше пробежать. Если вы видите, что одновременно с вами собираются перебегать ваши товарищи из города, то лучше уж бежать по другой стороне поля. Это выгодно по двум причинам: во-первых, не столкнетесь и не помешаете друг другу маневрировать, а во-вторых, рассредоточите внимание игроков поля, так как им придется решать, салить бегунов направо или налево.

Вообще без крайней необходимости не бегайте в одиночку. Если вы бежите один, то все внимание служащей партии будет сосредоточено на вас.

Во время перебежек, по возмож-

ности, не приближайтесь к игрокам, которым может быть переброшен мячик. Помните, что мяч могут перебросить и подавальщику в тот самый момент, когда вы подбегаете к черте города. А он уж в трех-то шагах не промахнется!

Ну а как спастись от осаливания? Некоторое представление об этом вы уже имеете из моего рассказа.

Так вот, если чувствуете, что вас собираются салить вдогонку, — бегите зигзагами, чтобы не дать возможности прицелиться.

Вы знаете, хотите верить, хотите нет, но у меня в такой ситуации вроде бы появлялась еще пара глаз на затылке. Может быть, это просто боковое зрение, но я почти всегда замечал бросок и успевал нагнуться, подпрыгнуть, если мяч летит в ноги, отклониться или отскочить в сторону. До сих пор помню, как взрослый парень, приехавший на лето из Москвы, сказал после игры: «Ну, пацан, и реакция же у тебя!»

Когда мячик бросают сбоку и вы видите, что он летит с упреждением, постарайтесь резко остановиться на бегу, и он пролетит перед вами.

И вот еще что — не спешите бросаться на землю, когда вас салят с близкого расстояния. До сих пор помню, как меня «купили» на этом деле. Мячик был переброшен игроку, мимо которого я несся как угорелый. Вдруг он страшно заорал: «Полундра!» — и замахнулся. Я, естественно, бросился на землю. Но не успел еще вскочить на ноги, чтобы бежать дальше, как увидел рядом того же игрока с мячом в руке, которым он спокойненько и «врезал» мне по спине. Он, оказывается, и не думал салить меня на бегу, а просто сделал вид, что собирается осалить, чтобы я упал на землю (ведь в лежачего попасть проще, чем в бегущего). И он не ошибся.

Я был так ошарашен такой несправедливостью, что чуть не заплакал от обиды. В общем, при-

шлось остаться на поле, служить.

Но, как говорится, на ошибках учатся. Потом я и сам стал кричать «полундра!», пугая соперника и укладывая его на землю. А затем, подбегая, с невинным видом двумя пальчиками ронял на него мячик. И сразу же, крикнув «лапта!», бросался от него со всех ног, чтобы не перепятнал. Но чтобы этот обман удался, надо очень правдоподобно все изобразить — изогнув туловище, сделать большой замах мячом, что-нибудь крикнуть и при этом скорчить самую свирепую гримасу.

Вы, наверное, удивились, зачем это я салил поверженного противника таким чудным способом — двумя пальчиками? Объясню.

Ну, во-первых, конечно, просто для смеху. Зрителям такие штучки очень нравятся. А во-вторых, чтобы мячик от сильного удара не отскочил и не попал в меня самого. Ведь тогда считалось бы, что я ожегся. Помните это всегда, когда салите с близкого расстояния.

Вам, ребята, может показаться, что если я так подробно описал все случаи и приемы игры в лапту, то побеждать вам будет очень просто. Ничего подобного!

Вспомните шахматы. В них люди играют уже несколько веков, написаны тысячи книжек и учебников, в которых разобраны всевозможные позиции и ответные ходы. А все равно ни одна партия не повторяется и всегда на доске идет интереснейшая борьба.

Так и в лапте. Я вам рассказал только азбуку, при помощи которой каждый из вас сможет во время игры сочинить свои захватывающие рассказы и детективы, изобрести свои хитрости и уловки.

Вообще, чтобы хорошо играть в лапту, нужно разнообразить тактику, не повторять по многу раз одни и те же приемы, выдумывать что-то неожиданное для соперни-



ков. Так что, как вы уже убедились, это не такая уж простая игра.

Между прочим, еще Пушкин словами своего героя из «Истории села Горюхина», может быть, и несколько иронически, но все же назвал лапту «наукой»:

«Таким образом достиг я 16-тилетнего возраста, оставаясь при первоначальном моем образовании и играя в лапту с моими потешными, единственная наука, в коей приобрел я достаточное познание...»

Мне думается, Пушкин не только знал, но и сам игрывал в лапту. Рассказывая о детстве поэта, его лучший друг, декабрист Иван Пущин, вспоминает, что он был «...мастер бегать, прыгать через стулья, бросать мячик и пр.».

И о себе Пушкин писал:

*В те дни, как я поэме редкой  
Не предпочел бы мячик меткой...*

Поэтому вряд ли он только смотрел, как играют другие...

Ну а когда вы, ребята, будете осваивать эту «науку», то вполне возможно, что на первых порах у любого из вас будут и ошибки, и оплошности, и всякие смешные неудачи. Это ничего. Со временем вы обязательно научитесь. А постепенно появится и физическая выносливость, которая здесь совершенно необходима.

Как и миллионы наших болельщиков, я с удовольствием смотрю футбол по телевизору. Хороший футбол — это прекрасное зрелище! Но все-таки — зрелище... Не такая уж большая часть ребят имеет возможность заниматься с тренерами и играть в настоящий футбол.

То ли дело наша родная, русская лапта! Она всем доступна. Надеюсь, что, прочитав мой рассказ про лапту, вы убедились, что она ничуть не менее увлекательна, чем футбол.

Вдобавок, смею это утверждать, лапта разнообразнее футбола, в котором руками играть не разрешается. И более безопасна, потому что нет надобности сталкиваться и пинать мяч под ногами соперника. Хотя лапта — старинная наша игра, но в ней есть элементы многих олимпийских видов спорта — тут и гандбол, и теннис, и баскетбол, и футбол, и спринтерский бег, а также многое другое, чего вовсе и нет в других видах спорта. Ведь здесь каждому игроку надо уметь прицельно бить лаптой и быстро бегать, ловить мячи и точно перебрасывать, падать на бегу и тут же вскакивать, метко салить и ловко увертываться, знать и придумывать всякие «штучки-дрючки», очень помогающие при игре в лапту.

Есть еще одно замечательное отличие лапты от строгих спортивных игр. Это народная, вольная игра, и здесь гораздо больше возможностей каждому проявить черты своего характера — безоглядную смелость или осмотрительную осторожность, быстроту решений или упорство, рассудительность или потешный юмор. Ведь когда играют в лапту, всю дорогу на поле крик, смех, бесконечные шутки, подначки — кто во что горазд! А в спортивных играх все это строго карается судьями. Поэтому даже смотреть на лапту со стороны — преогромное удовольствие, а играть самому — тем более!

Если вы, хотя бы человек десять, соберетесь и начнете играть, то уверен, что потом уж никакой телевизор не будет вам так интересен и желанен, как эта захватывающая игра. А пройдет немного времени, и у вас отбоя не будет от охотников присоединиться к вам.

Ну вот, теперь я, кажется, написал все, что хотел, что знал и что вспомнил об игре в лапту. И право же, сам не ожидал, что столько напишется!

А написать короче никак было нельзя — что-то пришлось бы пропустить, остались бы неясности и, как следствие, — разнотолки при игре. Да и не удалось бы мне тогда передать вам, ребята, весь дух этой исконно русской игры.

Ведь народные игры — это часть нашей культуры, часть, и довольно значительная, жизни нашего народа, наших предков, которую грех нам забывать! К тому же игры — это такое же народное творчество и народное богатство, как старинные песни или обряды. Но если хорошие песни появляются до сих пор, то новых детских игр во дворах что-то совсем мало видно.

Это и понятно. Замечательный русский педагог К. Д. Ушинский писал, что «...придумать детскую игру есть, может быть, одна из труднейших задач для взрослого человека». Да и зачем придумывать, когда такое множество драгоценных народных игр уже существует?

Так не лучше ли нам не забывать наши старые добрые игры?

Почитайте, что написал об игре в лапту известный собиратель и исследователь русской старины, современник Пушкина, Иван Сахаров в своих многотомных «Сказаниях русского народа». Кстати, та их часть, которая называется «Сказания о русских народных играх», была напечатана еще в 1837 году.

«Игра Лапта составляет особенное увеселение мужчин, преимущественно летом. Женский пол здесь отчужден: всеобщий смех огласил бы девушку в глазах подруг, если бы разнеслись об этом вести в околodке. Игру Лапту мы должны отличать от всех других: это особенный род какой-то войны, где проворство, ловкость, быстрота почитаются отличными качествами игрока. Молва народная признает эту игру за старинную, давность которой незапамятна дедам и прадедам. Археография при всех откритиях ничего не говорит о

письменах, сохранивших следы игр... Мы знаем, что наши предки записывали только исторические события; все прочее хранилось в семейной жизни по обычаю и преданиям, из рода в род...»

Вот и мне тоже хотелось бы этой книжкой продолжить древнюю традицию «из рода в род».

И написать не краткий бездушный свод основных правил, по которому все равно нельзя хотя бы мало-мальски освоить игру, а тем более почувствовать всю ее прелесть и увлекательность, но ввести вас в самую игру; обстоятельно, не торопясь научить, как и все мы учились, — на живом слове и живом опыте. К слову говоря, меня огорчают нынешние описания старых игр, чересчур краткие, поверхностные и весьма неполные.

Есть еще одна веская причина, по которой я так подробно рассказываю о правилах игр. Я глубоко убежден: чтобы игра жила долгое время и смогла широко распространиться, правила должны быть четкими и везде одинаковыми. Чтобы любой из вас, куда бы он ни приехал на каникулы — в лагерь, в деревню, в другой город, — легко смог играть с тамошними ребятами. Чтобы не играли в каждом дворе по своим придуманным правилам. И чтобы не возникало ненужных споров из-за правил.

В старину в разных местностях России были некоторые, весьма небольшие, отличия в правилах. Но тогда это было не столь важно — не существовало поездов, самолетов, пионерлагерей. И ребята жили себе в своей деревне или городе, почти никуда за всю свою жизнь не выезжая. А сейчас?.. Две трети населения нашей страны уже живет в городах, и миллионы ребят на каникулы куда-нибудь едут.

Так что давайте лучше играть по старинным правилам, как столетия до нас играли наши далекие и близкие предки.

В пользу этого говорят и замечательно верные слова, написанные Е. А. Покровским еще в прошлом веке: «...характер народа безусловно кладет свой заметный оттенок на детский игры... веками установившиеся игры в данном народе и симпатичнее, и понятнее, и увлекательнее для детей этого народа».

Поэт Сергей Наровчатов заметил как-то по поводу «Слова о полку Игореве»: «Единственная форма для единственного содержания...» Это с полным правом можно отнести и к старинным играм. Поэтому стоит кому-то зачем-то изменить форму, то есть правила, и мудрая народная игра теряет не только свое единственное содержание, но и жизнеспособность. А многие из игр, которые я здесь описываю, сейчас уже изменены.

Кстати, так произошло с лаптой, когда в 1957 году ее переделали в спортивную игру со строгим установленным числом игроков в командах и состоящую из двух половин по 30 минут. А победившую команду определяли по количеству очков за сделанные перебежки. Не знаю, может, для спорта это и годится, но для ребят во дворе такие ограничения никак не подходят. А им тоже надо играть! Дворовая игра — это ведь игра, в которую принимают всех, кому охота, умелых и неумелых, игра для веселья и собственного удовольствия! И в то же время — великолепное физическое и духовное развитие. Причем без всяких тренеров, судей, спортзалов и стадионов...

Я здесь не так уж много игр описал, но считаю, что лучше меньше, да лучше. К тому же если книжка вам, ребята, понравится, я думаю ее продолжить и рассказать о других, знакомых мне, играх и заба-

вах. А их еще немало было у довоенных ребят.

Теперь несколько общих замечаний.

Если задумаете освоить какую-нибудь новую для вас игру из этой книжки, сначала внимательно прочитайте описание. При первом чтении могут возникнуть отдельные неясности, тогда прочтите еще раз. А лучше, если вы будете разбирать игру вдвоем, потому что не зря в народе говорят: «Один ум хорошо, а два лучше!»

Когда будете играть в такую игру, которую можно закончить в любое время, то слишком долго ее не затягивайте. Лучше переменить игру, это вам гораздо интереснее будет.

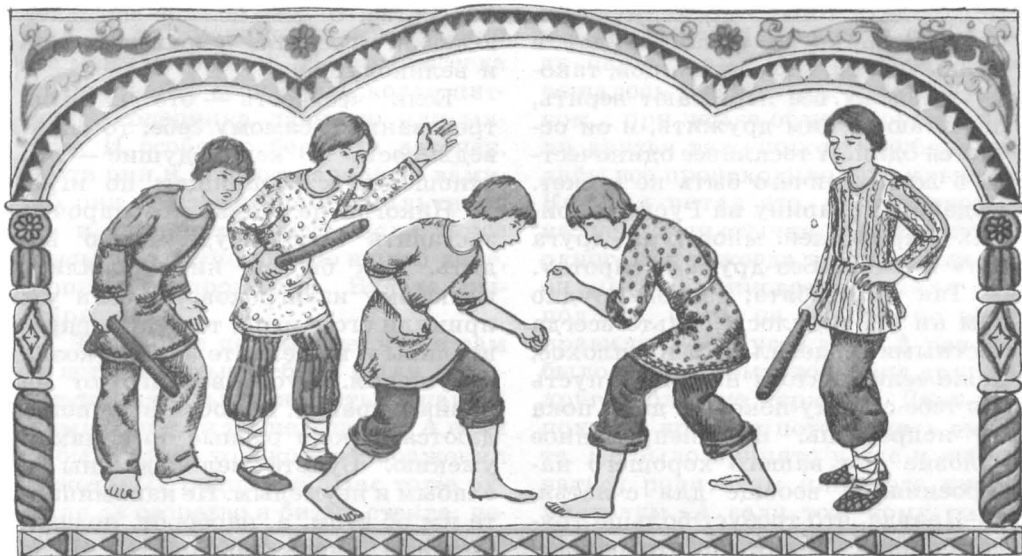
И до изнеможения в одну игру не играйте. Если, например, устали бегать в пятнашках, поиграйте в прятки или жмурки. Всегда смотрите на тех, кто помладше и послабее, если видите, что они устали, закончите или смените игру.

Но там, где игра идет до победы, надо играть до конца, даже если вы проигрываете и как бы ни было вам трудно.

Не беритесь играть в такую игру, которая вам еще не по возрасту и не по силам. Помните, что никуда она от вас не уйдет, со временем и в лапту поиграете, и в чехарду.

Ну а под конец осталось нам только поговорить о некоторых общих для всех игр правилах. Их немного, но они очень важны. Речь пойдет о том, как по-честному да по-доброму ладить с товарищами. Без таких правил нельзя играть ни в какую игру. Вернее, играть-то можно, только вот радости да пользы вам будет мало, скорее, даже наоборот.

А назвал я эти правила —



## ЗАКОНЫ ЧЕСТИ

Самый первый, самый главный закон — честность. Вслушайтесь — «чести», «честность». Почти одно слово. В старину понятие чести даже заставляло вызывать обманщика и подлеца на дуэль. Потому что честь была дороже всего!

Так должно быть и в игре. Правда, драться из-за игры не стоит, есть другие способы; но если не будет честности, ваша игра теряет смысл, теряет всякий интерес. Ну, посудите сами, что получится, если один из играющих начал исподтишка обманывать? Все друг другу доверяют, играют весело, с азартом, без всяких задних мыслей, а нашелся один такой «умник», который жульничает. Ну, например, подглядывает, когда нельзя, или раньше времени побежит, или начнет доказывать, что он кого-то запятнал или, наоборот, что его кто-то не запятнал (хотя сам прекрасно знает, что это не так). Конечно, поначалу он будет чаще других выигрывать. До поры до времени. Но

когда-нибудь он обязательно попадется. И все. Больше его в игру принимать не будут.

Мы играли всегда честно. Вернее, даже и не думали об этом. Играли, и всё. Да и вы, конечно, не собираетесь обманывать. Так почему же я все это пишу? А потому, что по себе знаю, какой соблазн иногда возникает чуть-чуть схитрить. Особенно, когда тебя так «заводят», что только и думаешь, как бы поскорее «отводиться»!

И еще потому, что иногда, правда очень редко, но встречаются какие-то не очень честные ребята. За все мое детство я могу припомнить только двух таких мальчишек. Я не знаю, почему они были такими. Мы не любили с ними играть. Только уж когда не хватало игроков, принимали их в игру.

Мне кажется, что они, считая себя умнее всех, на самом деле были не очень умными. Они не задумывались над тем, что любой обман, даже если тебя тут же не поймут,

может дать только временную выгоду. Ведь когда обман войдет в привычку, то, в конце концов, такому человеку все перестают верить, перестают с ним дружить, и он остается один. А тоскливое одиночества в жизни ничего быть не может. Недаром в старину на Руси говорили: «Прятелей много, да друга нет» и еще: «Без друга — сирота».

Так что, ребята, как бы трудно вам ни приходилось, будьте всегда честными! Сделал что-то плохое, даже если никто и не узнал, пусть это тебе самому покоя не дает, пока не исправишь. Вот неперемное условие для вашего хорошего настроения. И вообще для счастья.

Правда, это требует больше труда, больше усилий, но это радостный труд и совсем не тяжелые усилия. Но зато — как чисто, спокойно и уверенно на душе! И никакие мелкие и крупные выгоды не сравнятся с этим счастливым и свободным ощущением.

Желаю вам такого счастья! И в игре, и в жизни.

Второй закон лучше и короче не выразишь, чем старинной русской поговоркой: «Один за всех, и все за одного!» Я думаю, тут все понятно. Вспомните лапту или казаков-разбойников. Там, если кто-то из вас струсит или не придет на помощь товарищу, вся партия может проиграть. И тогда ему долго еще придется зарабатывать право на доверие и уважение. К этому мне хотелось бы прибавить несколько слов о добром отношении к товарищам. О доброте. Это одно из самых прекрасных душевных качеств человека. Недаром доброта так часто сочетается с умом. Рассудите сами — ведь чем больше мы помогаем друг другу, тем каждый из нас делается сильнее. К своим силам прибавляются силы всех твоих друзей. Да и вообще делать добро — это большое удовольствие, сразу жизнь приятнее становится. И людям, и тебе самому.

Третье, о чем нельзя забывать в любой игре, это — справедливость и великодушие.

Если честность — это как бы требование к самому себе, то справедливость и великодушие — это отношение к товарищам по игре.

Никогда не старайтесь нарочно заставить кого-нибудь долго водить. Как бы вы ни относились к любому из игроков, но если уж приняли его в игру, то будьте справедливы и не делайте из него козла отпущения. Пусть все играют на равных правах. В любой игре попадают игроки разные по силам и умению. Будьте великодушны к слабым и неумелым. Не напоминайте им об этом, а, наоборот, подсказывайте, учите, ободряйте! И не старайтесь от них избавиться, пусть поиграют с вами, поучатся. Помните, что вы тоже когда-то были такими. Да и где же учиться новичкам, как не в самой игре?

Каждому из вас неизбежно придется проигрывать. Без этого нет игры. Никогда не будьте злопаятны по отношению к тому, из-за кого потерпели поражение. Побыстрее забудьте об этом и весело играйте дальше. Но и сами не смейтесь над побежденными. Подшутить и подковырнуть можно, но обидно высмеивать — нельзя. Иначе когда проиграете вы, вам тоже не поздоровится, и получится не игра, а какое-то злое соперничество или даже ссора. Если кто другой начнет так насмеяться над кем-то из проигравших, останавливайте, не позволяйте этого делать.

И конечно, берегите друг друга во время игры. В каком бы азарте вы ни были, никогда никому не причиняйте боли. Я помню, что, когда мы играли в пятнашки, какой-нибудь дылда так тебя огреет по спине, что кажется, он не играет, а дерется. И сознаюсь, что до сих пор мне стыдно вспоминать, как я в деревне сильно попал мячиком в лицо моему лучшему другу

Ваньке Горохову. Он ничего не сказал, но так удивленно и огорченно на меня поглядел!.. Поэтому всегда сдерживайте свои силы, когда пятаете соперника ладонью или мячом. И особенно берегите девочек. Хотя они и играют наравне с вами, но они все-таки слабее мальчиков да и заплакать могут. Если такое несчастье случилось по вашей вине, попросите прощения. Будьте рыцарями!

Только не подумайте, что я сам и все знакомые ребята были какими-то идеальными детьми-паиньками. Вряд ли такие бывают. А если и бывают, то только в воображении некоторых родителей. Нас тоже ругали за озорство и битые стекла, невыученные уроки и рваную одежду. Предвижу, у мальчишек возникнет вопрос: неужто вы никогда не дрались? Разговор у нас откровенный, поэтому отвечаю. Бывало такое, чего греха таить. Хотя и не часто. Но дрались мы всегда по-честному, по правилам. И вызывали на такую «рукопашную дуэль» не по пустякам, а из-за явной несправедливости, неправды или заступаясь за более слабого друга или девочку. Стычка была один на один, причем каждый звал нескольких знакомых ребят, вроде бы секундантов. Когда они видели, что один явно одолевает другого, то разнимали вошедших в азарт противников и говорили, кто победил. А потом мирили, если удавалось. Поэтому серьезных повреждений ни у кого никогда не было. Ну, а синяк внешности не портил, даже наоборот. Когда спрашивали — ушибся, и все тут. И знаете, сколько я помню, чаще всего побеждал тот, на чьей стороне была правда. Наверное, чувство своей правоты помогало, придавало сил. Но все это было у нас класса с четвертого по шестой, а потом само собою кончилось.

Недавно я узнал, что подобный обычай разрешения споров существовал на Руси с давних времен. Вот

как об этом было написано в XVII веке: «В древности... по указу царя Ивана Васильевича, дело решалось в открытом поле поединком... при чем, с обеих сторон стояли друзья тяжущихся с дубинами, дабы все происходило правильнее». Когда я читал это, очень вспоминались наши стычки... Но вот кучей одного мы никогда не били, как бы он ни был виноват! Считали это подлым. Один на одного, по всем правилам — другое дело. А раз все было по-честному, то и обид друг на друга долго не держали. День-два проходят врозь, а потом опять вместе. Не было принято у нас и жаловаться родителям или, того хуже, учителям. А если тот, кому надавали тумачков, пожалуется, то все его дразнили ябедой-корябедой. Понятно, что в другой раз он предпочитал обходиться своими силами.

Четвертое правило — выдержка, стойкость и терпение.

О том, что надо стойко переносить боль от всяких ушибов и падений, я писал в начале книжки и повторять не стану. Большинство русских народных игр — суровые игры, сопряженные с риском и опасностями, и надо быть готовым к этому. Сколько себя помню, летом в деревне мы то и дело падали, расшибали лоб, зарабатывая синяки и шишки, откуда-то сваливались, продираясь сквозь кусты, обжигались крапивой. Никому ведь не хотелось проигрывать! На коленках и локтях бывали такие коричневые, уже подживающие ссадины, а где-нибудь на руке или ноге — засохшие царапины. Мы их никогда не сковыривали, хотя и очень хотелось. Знали, что, если сковырнешь, дольше заживать будет. А так — через несколько дней само отвалится. Обычно это бывает во сне, встанешь утром, и ничего уже нет.

Даже если у вас случайно оказался расквашенным нос, не велика беда! Сядьте под дерево, запрокиньте голову назад и положите на пере-

носицу холодный мокрый платок. Если не помогает, прижмите еще поврежденную ноздрю пальцем. Через пять минут все будет в порядке.

К этому хочу еще добавить, что в любой игре совершенно недопустимы грубые слова, подножки, сильные толчки и тем более удары. Даже если вы осерчали на что-то, ну, например, вас ненароком толкнули, — не горячитесь, сдержитесь.

Долго водить не всегда приятно да и трудно. Но все равно не сдавайтесь до конца игры! А если игра перенесена на завтра и вам опять предстоит водить, утешайтесь тем, что завтра, с новыми силами, вам отыграться будет намного легче. Бывает, что несколько дней кряду приходится водить — все равно терпите. Увиливать никому не к лицу, чтобы вас не посчитали слабым и к тому же трусом. Но в самом крайнем случае, если уж вы настолько устали, что ноги дрожат и нет сил больше бегать, предложите товарищам, чтобы они разрешили вам водить в следующий раз. Если большинство не будет возражать, можете идти отдохнуть.

А в некоторых играх, таких, как, например, «Третий лишний» или «Пустое место», где бегают всего два игрока, иногда получается наоборот. Кому-то приходится долго стоять в кругу, не принимая участия в игре. Обижаться на это глупо. Это происходит случайно — одним приходится бегать часто, а другим редко, особенно, когда круг большой. Поэтому надо терпеливо ждать своей очереди. Иначе, если вы уйдете, вы можете нарушить игру ваших товарищей. Но таких унылых игроков немного, обычно кто сам не играет в эту минуту, болеет и переживает за других.

Наконец, пятое, и последнее рассуждение — о зазнайстве, зависти и ложной гордости. Всегда, конечно, приятно, когда тебя выберут маткой или атаманом. Значит,

ребята тебе доверяют. Только не нужно зазнаваться. Если начнете ставить себя выше всех и командовать свысока — а ребята это очень чувствуют, — то быстренько слетите с этого места.

Также не огорчайтесь, если вас будут набирать в партию в числе последних — значит, еще не очень ценят вас, как игрока. Постарайтесь показать себя в игре, тогда и отношение к вам сразу переменится.

Никому и ничему не завидуйте. Ни ловкости и удачливости в игре, ни другим способностям. И уж совсем глупо завидовать тому, что дается даром, без собственного труда, например, одежде, купленной родителями. Противно, когда кто-то хвастается этим. Еще в старину народ говорил: «Железо ржа съедает, а завистливый от зависти погибает».

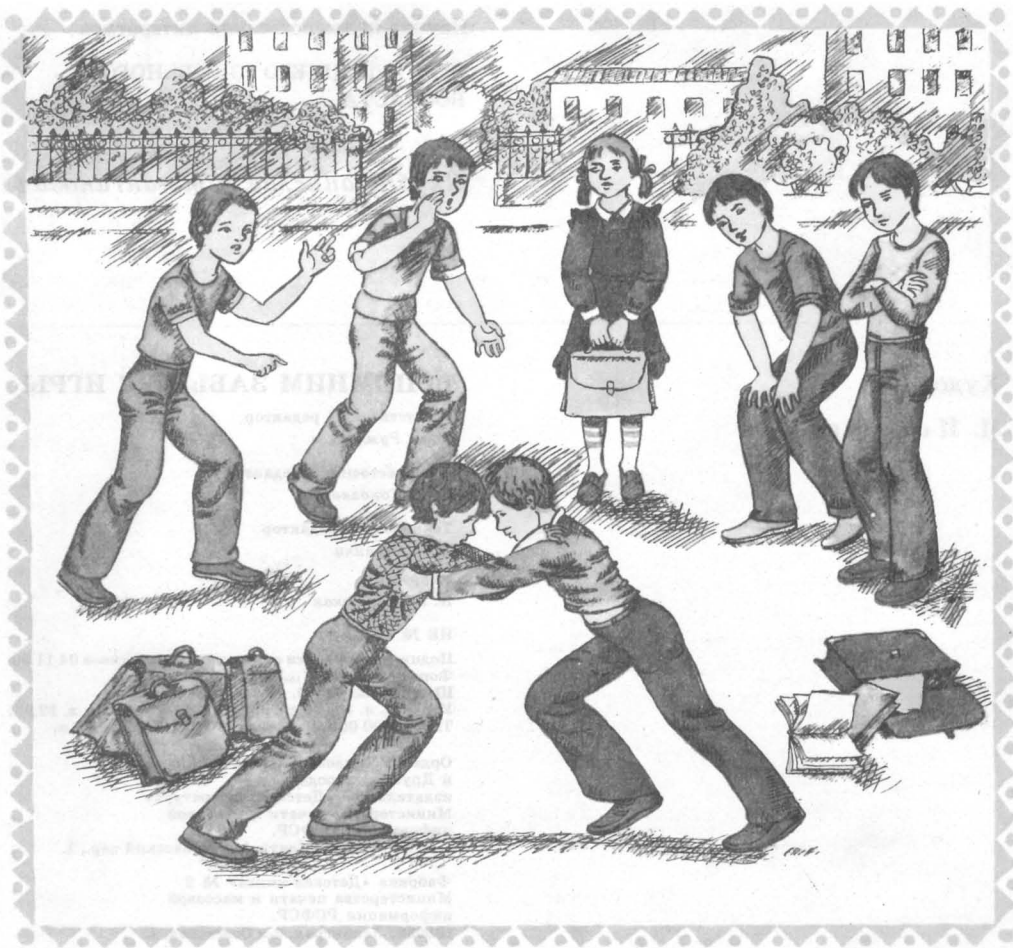
И никогда не обижайтесь на справедливые замечания, а, наоборот, прислушивайтесь и «мотайте на ус». Право же, нет ничего зазорного согласиться с критикой, принять дельный совет. Научитесь свободно, без лишних переживаний, признавать свои ошибки. От этого ваш авторитет только возрастет. К тому же на ошибках мы все учимся! И не только в детстве...

Вот это, пожалуй, и есть самое трудное — привыкнуть не злиться, а, наоборот, быть благодарным в душе тому, кто замечает ваши промахи, делится с вами своим умением. Ведь почти каждый хоть в чем-то да умнее, опытнее или умелее вас... Если поймете и признаете это, можете считать, что у вас мудрости прибавилось.

Я думаю, вам интересно будет прочитать одну характеристику:

«Пушкин Александр, 13-ти лет. Имеет более блистательные, нежели основательные дарования, более пылкий и тонкий, нежели глубокой ум. Прилежание его к учению посредственно, ибо трудолюбие еще не сделалось его добродетелью... Самолюбие вместе с честолюбием, делая-





щее его иногда застенчивым, жаркие порывы вспыльчивости, легкомысленность и особенная словоохотливость с остроумием ему свойственны. Между тем приметно в нем и добродушие: познавая свои слабости, он охотно принимает советы...»

Как видите, не все слова здесь похвальные. А чем сумел стать Пушкин для России, вы знаете...

Народные игры, так любимые ребятами и передаваемые из поколения в поколение, постепенно готовят вас к взрослой жизни. Закалят волю и дадут уверенность в своих силах, разовьют ум и сообразительность, смелость и железную выдержку, доброту и чувство

справедливости. Не говоря уж о крепком здоровье.

Что пожелать вам напоследок?

Знайте, что ни я, ни другие взрослые не смогут сами возродить сегодня эти удивительные, неповторимые народные игры. Это можете сделать только вы, сегодняшние мальчики и девочки! Пусть ко всем ребятам, во все двory, в большие и маленькие города, в поселки и деревни, придет этот радостный, шумный и веселый праздник!

Вот и все, что мне хотелось сказать вам в напутствие перед дорогой в волшебное царство Старинных Русских Игр!

Доброго вам пути, радости и удачи!

Научно-художественная литература

ДЛЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО  
ВОЗРАСТА

*Якуб Станислав Константинович*

Художник

Л. И о н о в а

## ВСПОМНИМ ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ

Ответственный редактор

*Л. А. Румянцева*

Художественный редактор

*О. К. Кондакова*

Технический редактор

*Л. С. Степина*

Корректор

*К. И. Каревская*

ИБ № 13277

Подписано к печати с готовых диапозитивов 04.11.90.  
Формат 70×100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бум. офсетн. № 1.  
Шрифт школьный. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 13,0. Усл. кр.-отт. 26,65. Уч.-изд. л. 12,95.  
Тираж 100 000 экз. Заказ № 781. Цена 1 р. 10 к.

Орден Трудового Красного Знамени  
и Дружбы народов

издательство «Детская литература»

Министерства печати и массовой  
информации РСФСР.

103720, Москва, Центр, М. Черкасский пер., 1.

Фабрика «Детская книга» № 2

Министерства печати и массовой  
информации РСФСР.

193036, Ленинград, 2-я Советская, 7.

**Якуб С. К.**

Я 49 **Вспомним забытые игры: Науч.-худож. лит./**  
**Худ. Л. И. Ионова. — М.: Дет. лит., 1990. — 159 с.:**  
**ил.**

ISBN 5—08—002750—9

Автор знакомит юного читателя с правилами, различными приемами и уловками русских народных игр, рассказывает об истории возникновения игр, объясняет их непреходящее значение для духовного и физического развития, воспитания честности и доброты.

Я 4802010000—601 Без объявл.  
M101(03)—90

ББК 75.5