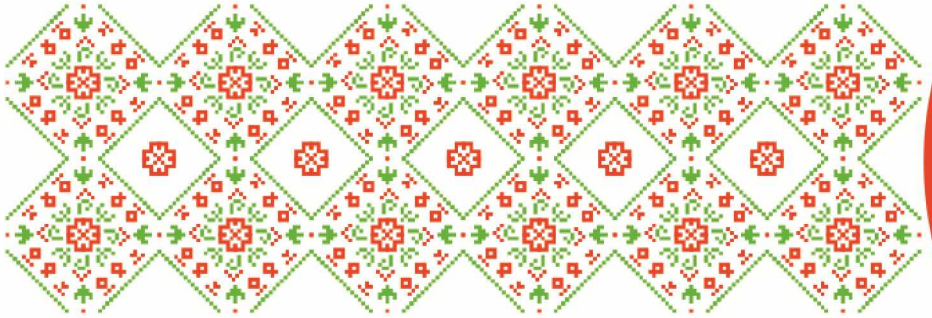
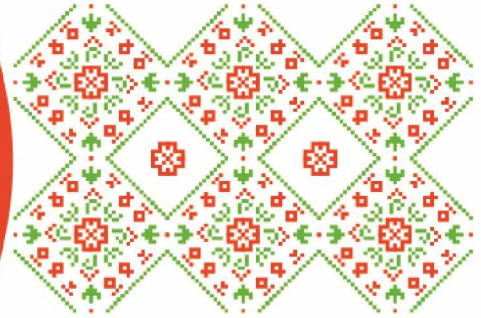
ФОНД ПОТАНИНА
сила спорта

ПСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ
СОЮЗ СТУДЕНЧЕСКИХ ОТРЯДОВ



СКОБАРИАДА
ПСКОВ



СБОРНИК НАРОДНЫХ ИГР

СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТА
«СКОБАРИАДА – СПОРТ ДЛЯ ВСЕХ!»

СОДЕРЖАНИЕ

	ИГРЫ С БИТОй И РЮХАМИ-ГОРОДКАМИ	Стр.
1	Русские городки	1
2	Еврогородки	5
3	Карельские городки	6
4	Рюхи	8
5	Финские городки	12
6	Шведские городки	13
7	Бабки	16
8	Поп	17
9	Пекарь	18
10	Палки-банки	20
11	Дом (хата)	23
12	Чиж	23
	ИГРЫ С МЯЧОМ И ШАРАМИ	
13	Лапта	26
14	Девять камней	29
15	Петанк	29
16	Бочче	31
17	Бочча	32
18	Антипетанк	33
19	Мякиши	34
	ИГРЫ НА МЕТКОСТЬ С КОЛЬЦАМИ	
20	Кольцеброс	34
21	Серсо	35
	СОВРЕМЕННЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	
22	Шаффлборд	36
23	Колодец	38
24	Шарики в корзине	39
25	Водобол	39
26	Рыбнадзор	40
27	Скачки	40
28	Лабиринт	44
29	Восхождение	45
30	Заряди пушку	47
31	Спортивная рыбалка	48





ИГРЫ С БИТОЙ И РЮХАМИ-ГОРОДКАМИ

РУССКИЕ ГОРОДКИ

Городки – русская народная игра. В этой игре необходимо с определенных расстояний метанием биты выбивать из «города» фигуры, составленные различным образом из 5 деревянных цилиндров (чурок), называемых «городками» или «рюхами». Главная задача – затратить на выбивание 15 фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трёх туров использовал меньше попыток, тот и победил.







История игры

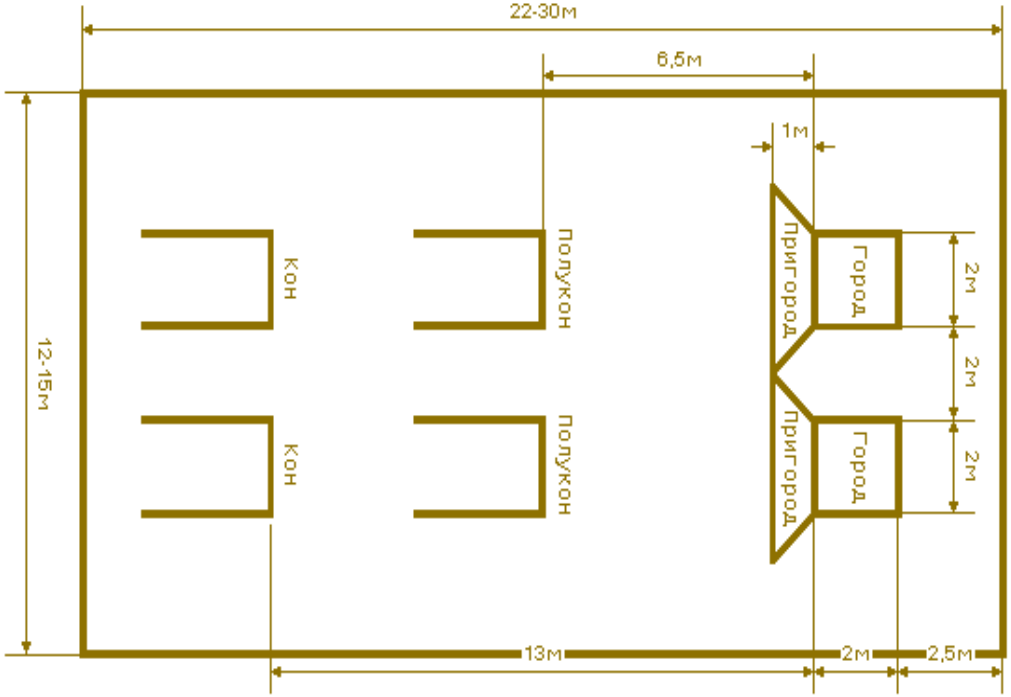
Возникновение игры в русские городки относят к первой половине XVIII века. Эта игра зародилась в гуще русского народа и быстро распространилась как среди крестьян, так и среди городских жителей.

В городки играли многие очень известные люди: императоры Пётр I и Николай II, генералиссимус Александр Суворов, академик Иван Павлов, певец Федор Шаляпин, художник Илья Репин, писатели Лев Толстой и Максим Горький. Эта игра вошла в нашу историю как часть национальной культуры. Игра в городки была излюбленным физическим упражнением для многих выдающихся деятелей отечественной науки, культуры, писателей, руководителей.

Как вид спорта, имеющий единые правила, городки сформировались к 1923 году. Согласно официальной статистике, в 1970-е годы городками в Советском Союзе занималось около 350 тысяч человек. В наши дни не раз пробовали проверить свою меткость в метании битой по городкам космонавт Георгий Гречко, Президент России Владимир Путин.

Площадка для игры в городки

Для игры в русские городки подойдёт любая площадка без уклонов, с грунтовым, асфальтовым, бетонным, деревянным покрытием.



Городошная площадка размещается на ровном горизонтальном участке, имеющем размер (22-30)х(12-15) м.

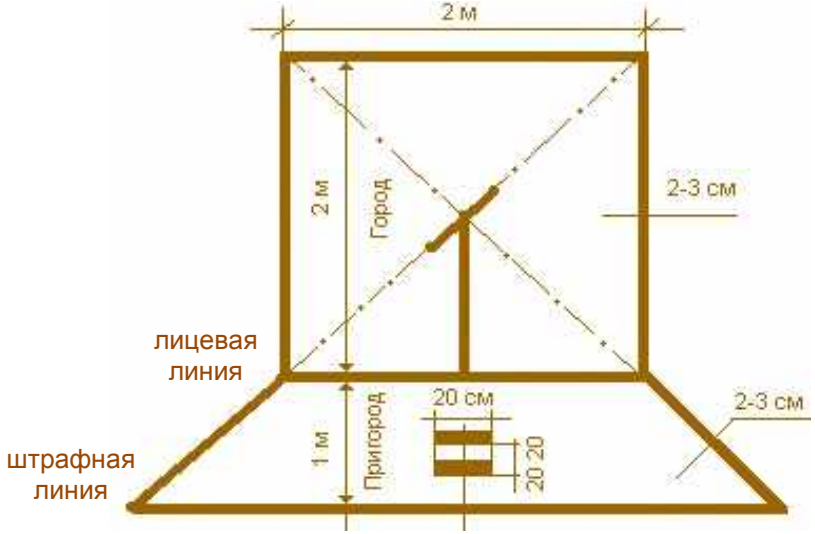
Кон - площадь, ограниченная двумя боковыми линиями и передней планкой, из пределов которой производятся броски по фигурам. Расстояние от планки кона до лицевой линии «города» - 13 м (для взрослых) и 6,5 м (для детей и подростков до 15 лет).

Площадь, ограниченная боковыми линиями, передней планкой и планкой кона сзади, из пределов которой производятся броски после выбивания хотя бы одного городка (кроме фигуры «Письмо»), называется **полуконом**. Расстояние от передней планки полукона до лицевой линии – 6,5 м.

Желательно на расстоянии 2,5 м за «городом» установить отбойную стенку для перехвата бит.

«**Город**» — зона, имеющая форму квадрата со стороной 2 м, в пределах которой устанавливаются фигуры.

«**Пригород**» - зона, находящаяся между лицевой и штрафной линиями, ограниченная с боков продолжениями диагоналей «города». По центру «пригорода» на расстоянии 20 и 40 см от штрафной линии наносят две отметки длиной 20 см для установки на них штрафных городков. Штрафная линия и площадь, находящаяся перед ней, называются **штрафной зоной**.



Листы или площадка, на которых размечаются два «города» с «пригородами», должны располагаться строго горизонтально. Городок не должен самопроизвольно катиться в каком-либо направлении при условии отсутствия на него каких-либо внешних воздействий.

Боковые линии кона и полукона должны находиться строго напротив боковых линий «города». Линии разметки шириной 2 см окрашивают в цвет, контрастирующий с покрытием.

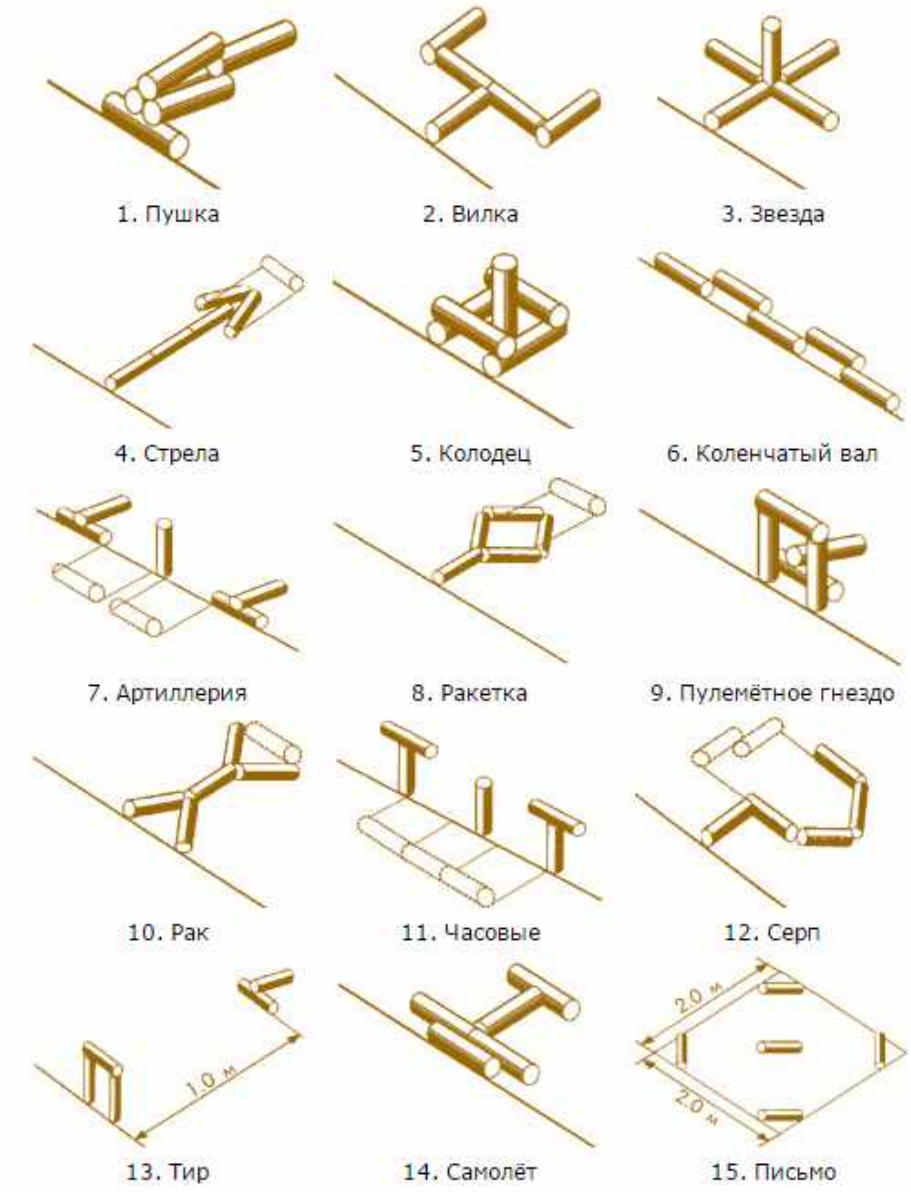
Инвентарь

Набор для игры в городки включает 2 деревянные биты длиной 90-100 см и диаметром 3-3,5 см, а также 5 деревянных цилиндров (городков) длиной 20 см и диаметром 4,5-5 см.

Для детских городков использую биты диной 60 см, городки длиной 12 см и диаметром 3 см.

Игра заключается в выбивании битами с ограниченной площадки, называемой «городом» фигур, построенных из пяти городков.

Для игры в городки используются 15 фигур. Последовательность и правильная их постановка в партии из 15 фигур показана на рисунке:



В партии из 10 фигур для младших юношей и девушек, фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

1. Пушка
2. Вилка
3. Колодец
4. Стрела
5. Артиллерия
6. Серп
7. Пулеметное гнездо
8. Самолет
9. Тир
10. Письмо

Все фигуры, кроме «Письма», ставят на середине лицевой линии, не выходя за пределы «города». Угловые городки фигуры «Письмо» ставят по внешней линии «города», не выходя за его пределы, так, чтобы в углах образовывались равнобедренные треугольники.

Городок, обозначающий марку, устанавливают в центре диагонали, идущей от заднего правого угла «города» до переднего левого (для играющих правой рукой) или в центре диагонали, идущей от заднего левого до переднего правого угла «города» (для играющих левой рукой).

Фигура «Серп» для играющих левой рукой устанавливается в левой половине «города» в зеркальном отражении.

Последовательность и количество выбиваемых фигур могут быть изменены в зависимости от системы проведения соревнований. Все изменения должны быть оговорены заранее и отражены в Положении.

Ход игры

Состязания в городки бывают личными (между двумя участниками) и командными. Игру начинает команда (участник) правого «города». Когда первая команда закончит свои броски (каждый игрок по очереди может бросить только две биты), начинает выбивать свои фигуры вторая команда и так далее.

Состав команды и количество участников, играющих в одном заходе, определяется заранее. Очередность выхода игроков устанавливает капитан или тренер команды. В одном заходе каждый игрок может выходить один раз.

Все фигуры начинают выбивать с кона. Если с кона выбит хотя бы один городок, то остальные выбивают с полукона. Фигура «Письмо» выбивается только с кона.

Городок считается выбитым, если он полностью вышел за линии квадрата города. Городки, выкатившиеся за переднюю (лицевую) линию квадрата в пределы пригорода, считаются не выбитыми. «Марка» в «письме» считается выбитой, если ни она, ни бита не задели другие городки.

Техника броска биты представлена на рисунке:



Классическая партия в городки состоит из 15 фигур, которые выбивают в строго определенной последовательности. Однако по упрощенным правилам в каждой партии может разыгрываться от 5 до 15 фигур, которые ставятся в установленном играющими порядке.

В ходе игры по договорённости можно менять или уточнять условия и правила игры, упрощая или усложняя её.

После окончания первой партии право начать следующую партию получает другая команда (участник). И так далее.

Дети и подростки до 14 лет играют (бросают биту) с расстояния 6,5 м – кон и полукон. Юноши, юниоры и взрослые играют с 6,5 м – полукон и 13 м – кон.

Если городки сдвинутся с места по какой-либо причине раньше, чем их коснётся бита (или пролетит мимо них), то их устанавливают в прежнее положение, биту возвращают и бросок выполняют повторно.

Если городки сдвинутся в результате сотрясения площадки (или от ветра) после броска, когда бита не коснулась городков, то их восстанавливают в прежнее положение, но биту не возвращают.

Если игрок, играющий левой рукой, сделал промах по фигуре «серп» или «письмо» и при этом не задел ни один городок, то для следующего за ним игрока, бросающего правой рукой, эти фигуры переставляются. И наоборот.



Выбитый и невыбитый городок

Городок считается выбитым, если он полностью вышел за пределы «города» или «пригорода» в любом направлении, кроме штрафной зоны. Городки, выкатившиеся за пределы «города» и «пригорода» и вкатившиеся обратно, считаются выбитыми.

Положение городка, остановившегося рядом с границей «города» и «пригорода» с внешней стороны, судья определяет визуально, глядя сверху по вертикали. Если виден просвет между линией и городком, то городок считается выбитым.

Городки, выкатившиеся в «пригород», но не дошедшие до штрафной отметки, остаются в занятом положении.

Городок, вкатившийся в «пригород» на расстояние менее 20 см от штрафной линии или выкатившийся за неё, устанавливается на штрафную отметку на расстоянии 20 см от штрафной линии напротив центра «города». Если таких городков несколько, то они устанавливаются встык друг к другу. Городок, коснувшийся покрытия над штрафной зоной, также становится на штрафную отметку.

Если из фигуры не выбит ни один городок, то все городки, вкатившиеся в «пригород» на расстояние менее 40 см от штрафной линии, устанавливаются на расстояние 40 см от штрафной линии.

В соревнованиях детей и подростков городки, выкатившиеся к штрафной линии на расстояние менее 40 см, ставят вертикально от штрафной линии по центру «пригорода».

Если какой-либо городок, находящийся в «пригороде», мешает установке другого городка на штрафную отметку, он минимально сдвигается в направлении лицевой линии без изменения ориентировки.

До объявления результата броска запрещается:

- убирать или останавливать городки, находящиеся вблизи «города» или «пригорода»;

- подметать «город» или «пригород»;

- становиться на листы покрытия «города» и «пригорода».

Если эти нарушения повлияли на результата броска, команда (участник), допустившая нарушение, наказывается тем, что городок (городки), выкатившиеся в результате нарушения, устанавливаются на краю линии в месте его выхода.

За нарушение Правил участник получает предупреждение судьи. В случае повторного нарушения участник(команда) наказывается лишением броска, т.е. не произведенный бросок считается «потерянным».

«Потерянный» бросок

Бросок считается «потерянным», а расположение городков восстанавливается, если:
- бросок выполнен до свистка судьи;
- бита коснулась штрафной зоны или покрытия над ней;
- игрок затратил больше 30 сек на подготовку для броска;
- игрок в одном заходе командной игры совершил бросок в третий раз или более.

«Потерянным» считается также бросок, если игрок в период от начала замаха до приземления биты наступил на ограничительную линию (планку) или за неё и коснулся любой частью тела поверхности вне зоны кона (полукона).

В этом случае положение городков до удара может не восстанавливаться.

Решение не должно быть выгодно участнику (команде), нарушившему Правила.

Выигрыш партии и конечный результат игры

Партия считается выигранной той командой, которая выбила меньшим количеством бит все фигуры данной партии. При равном количестве бит, затраченных на выбивание всех фигур, партия считается ничейной.

Игра выиграна одной из команд, если:
- в игре из трёх партий счёт: 2:0, 2:1, 2,5:0,5;
- в игре из пяти партий счёт 3:0, 3:1, 3:2, 3,5:1,5, 3,5:0,5

При счёте 1,5:1,5 и 2,5:2,5 результат игры – ничья.

Определение результата соревнований

В соревнованиях на выбивание установленного количества фигур места участников определяются по наименьшему количеству использованных бит. При равном количестве бит у нескольких участников победитель определяется по наименьшему количеству бит, затраченных на выбивание фигур:
- третьего тура;
- второго тура;
- последней партии третьего тура;
- «Пулемётное гнездо», «Часовые», «Тир», «Письмо» во всех партиях соревнования.

В соревнованиях, проводимых по круговому способу, места команд (участников) определяются по количеству набранных очков. Количество очков, вычисляемых по результатам игры, определяется Положением.

При равенстве суммы очков у нескольких команд (участников) победитель определяется:
- по сумме очков, набранных в играх между ними;
- по разности выигранных и проигранных партий во всех играх соревнований;
- по среднему техническому результату в выигранных и ничейных партиях во всех играх соревнования.

В соревнованиях, проводимых по системе с выбыванием, при ничейном счёте победитель определяется:
- по лучшей партии;
- по наименьшей сумме бит, затраченных в выигранных партиях;
- по наименьшей сумме бит, затраченной во всех партиях на выбивание фигур «Пулемётное гнездо», «Часовые», «Тир», «Письмо».

ЕВРОГОРОДКИ

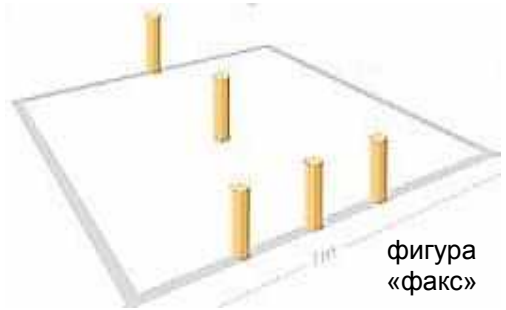
Еврогородки – разновидность классических городков. Родились еврогородки в Германии сравнительно недавно и не без помощи российских эмигрантов. Отличия от классических городков минимальны, но все они преследуют цель экономии, доступности и простоты.

Основное отличие – биты из полимерной трубы или стержня без металлических частей. Внутрь трубы засыпается песок. На концах трубы ставятся деревянные или полимерные заглушки. Длина биты не более 1 м, диаметр 4 см, вес не более 2 кг. Эти биты доступнее для изготовления и дешевле классических бит.

Следующее отличие – сами городки, которые имеют форму брусков высотой 20 см со стороной квадрата в основании 43-45 мм. Квадратное сечение городков не дает им скатываться по уклону, поэтому идеальной горизонтальности площадки не требуется.

Разметка городошной площадки в еврогородках и в классических городках идентичны. Игровая поверхность «города» и «пригорода» обычно покрывается полимерными листами или другим покрытием, обеспечивающим ровную горизонтальную поверхность. В некоторых вариантах еврогородков для упрощения игры отсутствуют штрафная линия и «пригород», а «город» имеет размер 1х1 м.





фигура «факс»

В игре используются 16 фигур, которые строят из пяти городков: 15 фигур, используемых в классических городках и фигура «факс».

Также изменён регламент игры. Игроку разрешается сделать 20 бросков биты в одной партии, после чего подсчитывается количество выбитых городков. Вторая партия ставится от конца к началу, с последней фигуры. Но можно играть и по правилам классических городков.

КАРЕЛЬСКИЕ ГОРОДКИ (Кююккя / Kyykkä)

Кююккя по-карельски – «чурочка». А одновременно ещё и название старинной карельской игры, внешне похожей на городки.



История игры

Kyykkä - подвижная народная игра. Она очень азартна и чем-то напоминает русские городки. Однако считается, что кююккя - игра исконно карельская. Игры с деревянными битами и чурками широко известны по этнографическим исследованиям в России, Карелии и Финляндии. Первое документальное описание игры (poppi - ингерманландский вариант игры, в Карелии и Финляндии игра называется Kyykkä) было опубликовано в книге И.К. Инха в 1894 году, посвященной этнографии Русской Карелии (район Карельского перешейка, соприкасающийся с Северной Ингрией). Можно только предположить, что народная игра сохранилась в крестьянской среде, где возникла из традиций охоты коренных народов Севера на куропаток, живущих под снегом. В Карелии, Финляндии и Швеции – “попы” стали народной игрой. Игра “poppi” или по-фински “kyykkä ” (кююккя) отличается от русских городков тем, что два игрока или две команды игроков из 4-х человек, поочередно из двух “городов”, расположенных друг против друга, бросаю биты по рядам деревянных чурок, стоящих друг на друге по всей длине передней линии “города”.

Правила игры отличают кююккя от русских городков. По сути, карельскую игру можно считать отдельной дисциплиной внутри городошного спорта. В карельские городки можно играть командами и один на один. Главная задача – битой выбить с поля максимальное количество рюх (чурок), которые стоят на специально очерченной площадке.

Жеребьевка (выбор команды, начинающей игру)

Yks, kakš,kolme, nellä,viisi, kuuš,korjua luuš.
Omena oo, ompompoo,piiran paaran, puhpah, pois!

Это карельская считалка, с которой начинается игра кююккя.

С помощью считалки определяют команду, капитану которой судья бросает биту. Если капитан не ловит биту, то право начать игру получает другая команда. Если бита поймана, то капитан другой команды перехватывает биту рукой сверху, вплотную к руке соперника. Дальше оба капитана по очереди перехватывают биту так, чтобы последний захват пришелся на ручку биты. Чья рука захватила биту за ручку, тот обводит ею над головой вокруг себя, подбрасывает в воздух и ловит. Если поймал биту, то команда начинает игру первой. Если бита упала – начинает игру другая команда.

В кююккя играют на максимально ровной площадке, которая состоит из двух квадратных «полей»размером 5х5 метров и «свободной зоны» – разделительной области между ними размером 5х10 метров, которая делит площадку на две части. Площадка для метания биты одной команды является игровой площадкой для команды соперников. Игроки в возрасте от 16 лет начинают бросать биту с расстояния 15 м (линия №1), подростки до 15 лет – с расстояния 10 м (линия №2), дети до 12 лет – с расстояния 8 м (линия №3), дети до 10 лет – с расстояния 6 м (линия №4).



Кююккя (рюхи) – деревянные чурочки в форме закруглённых на углах цилиндров, высотой 10 см и диаметром 6,5-8 см. В отличие от русских городков, в кююккя не строят фигуры. В начале игры на передней линии игровой площадки (линия 2) в один ряд столбиком по 2 штуки выставляются рюхи. В командной игре 20 пар рюх равномерно располагаются на линии с расстоянием 10 см от краёв площадки по бокам. В индивидуальной игре 10 пар рюх равномерно располагаются на линии с расстоянием 125 см до краёв площадки.

На детской площадке размером 12х3 м с «полем» 3х3 м рюхи выставляются на расстоянии 25 см до боковой линии.

Биты делаются из дерева, они должны быть закруглёнными и имеющими ручку. Максимальная длина биты 85 см, а максимальная толщина 8 см. Ограничений по весу биты нет.

Ход игры

Соревнуются 2 команды по 4 чел., но могут быть и по 2 чел. После жеребьевки команд, в каждой команде определяется очередность подходов игроков на поле. По сигналу судьи начинается первый круг игры (обычно в игре всего 2 круга).

Если играют взрослые, то первый игрок бросает биту с дальней линии (линия 1). Если одна и более кююккя выбиты с поля, то игроки переходят на ближнюю линию для броска (линия 2). «Поп» - кююккя, лежащая на одной из трех линий поля, кроме передней, не даёт возможности перейти на ближнюю линию для броска.



Каждый игрок за один ход бросает две биты. Во время игры на поле находится только один игрок, выполняющий броски.

После выполнения бросков всеми членами одной команды, начинают бросать игроки другой команды. И так по 4 подхода каждой команды на поле. После первого круга команды меняются полями.

Если в соревнованиях участвуют несколько команд, то количество подходов в каждом круге может быть уменьшено до двух.

Если в течение игры с поля выбиты все кююккя, а в команде остались игроки, не выполнившие броски, то возможно два варианта:

1 вариант – если эпизод произошел с командой, начинающей игру, то команда, делающая броски второй, использует в своем подходе такое же количество бит, как и соперник.

2 вариант – если эпизод произошел с командой, делающей броски второй, то по итогам круга команде соперников прибавляется по 1 очку за каждую не брошенную биту.



Во время броска нельзя: заступать на переднюю и боковые линии поля; сдвигать свои и чужие кююккя с места; убирать биты с поля до окончания подхода всех игроков команды.

Подсчет очков ведется по итогам каждого круга. За каждую оставшуюся на поле кююккя начисляется 2 очка. Если кююккя лежит на одной из трех линий поля (поп), кроме передней, то начисляется 1 очко.

Общий результат равен сумме очков по итогам двух кругов. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество очков.

В течение игры может вестись подсчет очков на лучшего игрока, выбившего с поля большее количество кююккя.

РЮХИ

Городошная игра "Рюхи" (ударение на второй слог), которая сохранилась до наших дней и является традиционной в г.Осташков Тверской области, очень похожа на карельские городки. Название игры означает "чурки" по аналогии с карельскими городками.



Сведения об этой игре зафиксированы в "Словаре русских народных говоров", где приводятся самобытные игровые термины: "рюхаться" – играть в рюхи, "рюх" – чурка для игры в рюхи, "рюхалка" – бита при игре в рюхи, "рюшник" – любитель играть в рюхи, "зажигать" – бить первому в игре в рюхи.

Изначально в рюхи играли мужчины. Есть даже предание о том, что с помощью этой игры князь Александр Невский тренировал свою дружину.

Рюха – это кусок дерева диаметром 6-10 см. Для того чтобы сделать рюхи, нужно распилить тоненькое бревно на кусочки длинной 8-10 см.

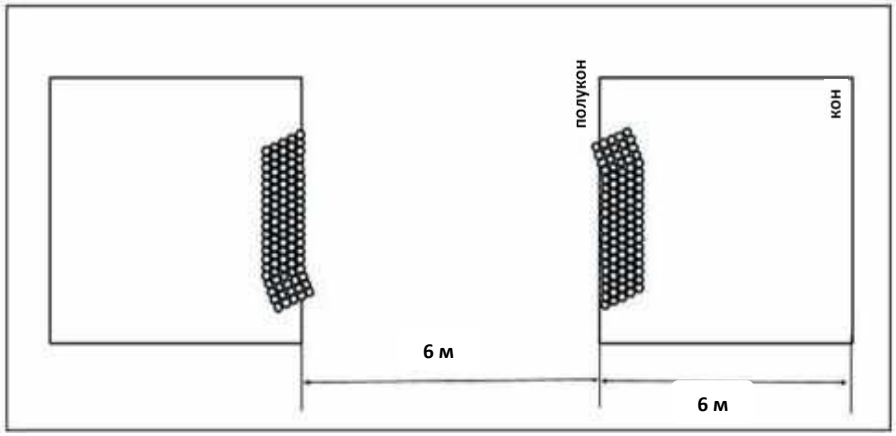
ς рюхи можно играть один на один или командами по два и более человек в каждой. Для игры потребуется хотя бы две биты диаметром до 8-9 см, длиной от земли до пояса игрока (до 1 м) и весом от 1,5 кг, которые называются "скалбы".







С двух сторон площадки размещаются два города, представляющие собой квадрат размером 6х6 м, Города находятся на расстоянии 6 метров друг от друга, соответственно размер всей игровой площадки составляет 18х6 м. Ближняя к городу соперников сторона города называется "полукон", дальняя - "кон". Площадка может иметь ограждения для удержания скалб.



Городки-рюхи выставляются вдоль передней линии города (полукона), но не столбиками, как в кюююкя, а рядами, начиная от "боевой черты", расположенной параллельно боковой линии города. Можно выставлять рюхи в 4 ряда и даже в 5-6 рядов, в зависимости от количества рюх и участников.



Первые рюхи в рядах выставляются на "боевой черте" не ближе 2 метров от боковой линии города, остальные выставляются правее вдоль передней линии города. Оптимальная расстановка для

начинающих - это 60-80 рюх в 4 ряда, поскольку большее количество рядов и рюх выбивать сложнее.
Есть два варианта расстановки рюх: "в линию" - когда всех рюхи в рядах установлены ровно вдоль передней линии города, и "с отколом" - когда 16 рюх (4 ряда по 4 шт.) плотно устанавливаются под небольшим углом к передней линии города, чтобы при удачном попадании скалбой они сразу вылетали за пределы города.
Остальные рюхи устанавливаются вдоль передней линии города плотно друг к другу или с небольшим зазором 1-2 см между рюхами.
Если имеются рюхи разного диаметра, то в первый ряд обычно выставляются рюхи потолще, а за ними все остальные.

Расстановка рюх с отколом



Перед началом игры команды канаются (определяют, кто начинает игру), бросая биту со словами: "Куда укажет комель (или рукоятка), тот разжигает город". Биты бросаются с передней линии города, но можно отходить и дальше. Для более точного броска игрокам разрешается даже выходить за боковые линии города, но переднюю линию города переходить нельзя.
Раньше игроки "разжигающей" команды делали по одному броску. После этого игроки второй, а затем и первой команды делали по 2 броска. В современном варианте правил все игроки "разжигающей команды" сразу делают по 2 броска, а затем по 2 броска делают их соперники, и так далее. Цель игры: быстрее соперника выбить все рюхи соперника за пределы города.

В начале игры *рюхи* плотно выстроены на линии города и нужно бросать очень сильно, чтобы разбить эту деревянную "крепость". В ходе игры *рюхи* разлетаются по всему городу, и здесь игроки должны быть очень меткими, ведь нужно бросать биту так, чтобы *рюхи* вылетели за линию города. В отличие от карельских городков, в рюхах разрешается сразу после броска забирать биту из города, чтобы она не создавала помех при последующих бросках. Иначе выбить *рюхи* из города будет очень сложно.

ДЛИННЫЕ (ТРАДИЦИОННЫЕ) РЮХИ

"Длинные рюхи" представляют собой аутентичные вариант игры, зафиксированный в живом бытовании в городе Осташков, Тверской области.

Участники и состав команд

Соревнования по рюхам проводятся в следующих возрастных группах: юноши (15-17 лет) и взрослые (старше 18 лет).
Каждая команда состоит из 6 участников.
К участию в игре допускаются только юноши и мужчины в рамках своих возрастных групп.

Система проведения соревнований

Соревнования по игре в рюхи проводятся между командами по системе на выбывание.
Игра состоит их нескольких подходов. После каждого подхода команды меняются местами.

Определение победителя

В подходе побеждает команда, игроки которой раньше выбьют все рюхи из города соперника.
Игра проходит по правилу "до трёх раз". Победителей определяется по итогам трёх подходов.

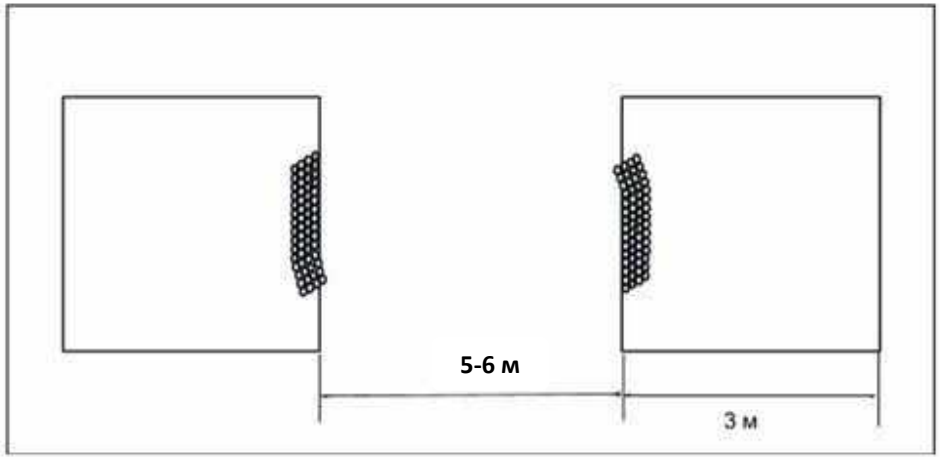
Общий ход игры

Каждая команда выбирает из своего состава капитана – самого опытного игрока.
Перед началом игры капитаны "канаются" - определяют, какая из команд будет "зажигать" – начинать игру. Для этого кто-то из капитанов, находясь в центре игровой площадки, берёт скалбу и подбрасывает её вверх, закручивая так, чтобы она несколько раз прокрутилась в воздухе и упала на землю. После этого игроки смотрят, на какой "город" указывает рукоятка – той команде и "зажигать".
Капитаны в командах определяют очерёдность бросков игроков и руководят игрой своей команды. Очерёдность бросков в процессе игры не меняется.

В первый раз все игроки "зажигающей" команды выполняют по одному броску. В последующем каждый член команды выполняет по два броска. После выполнения бросков всеми членами команды очередь совершать броски переходит к другой команде.
Игрокам бросающей команды, разрешается во время броска отходить от города в сторону, но не пересекать переднюю линию. Кроме этого, если не мешают собственные рюхи, во время броска из своего города разрешается заступать левой ногой за полукон - переднюю линию города. После каждого броска игрок другой команды убирает скалбу с игрового поля, чтобы она не мешала следующему броску.
Когда одна из команд в очередной попытке выбила все рюхи соперника из города за коновую черту, то другой команде предоставляется право выполнить такое же количество бросков в соответствии с очерёдностью бросающих. Если другая команда выбьет все рюхи, то в подходе объявляется ничья.

КОРОТКИЕ РЮХИ

Правила игры в "короткие рюхи" позволяют проводить соревнования между большим числом команд в короткий промежуток времени.
С двух сторон площадки размещаются два города, представляющие собой квадраты размером 3х3 м. Города находятся на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Ближняя к городу соперников сторона города называется "полукон", дальняя "кон". Площадка может иметь ограждения для удержания скалб.



В игре используется по 45 рюх в каждом городе. Рюхи представляют собой небольшие березовые круглые столбики высотой 8,5 см и диаметром 7 см в сечении.
Рюхи устанавливаются в четыре-пять рядов вдоль линии полукона. Последнее четыре рюхи в каждом ряде с левой стороны развёрнуты в сторону города противника под небольшим углом.

Участники и состав команд

Соревнования по рюхам проводятся в следующих возрастных группах: подростки (12-14 лет), юноши (15-17 лет), зрелые (старше 18 лет).
Каждая команда состоит из трёх участников.
К участию в игре допускаются юноши и девушки, возможны смешанные команды.

Система проведения соревнований

Соревнования по игре в "короткие рюхи" проводятся между командами по системе на выбывание.

Определение победителя

Выигрывает команда, которая выбила большее число рюх из города команды соперников, за определённое правилами количество бросков. Рюхи необходимо выбить из города за коновую черту.

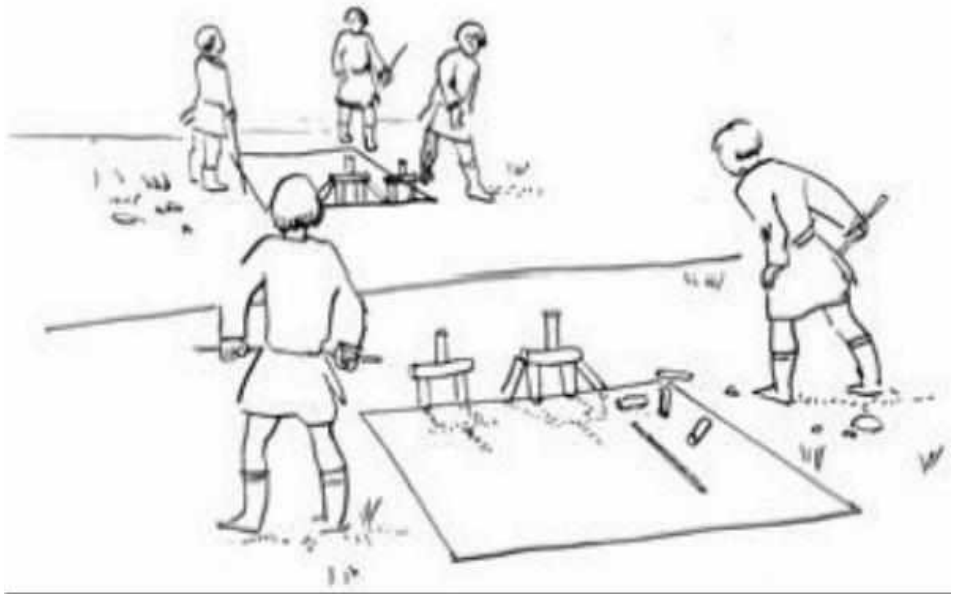
Общий ход игры

Каждая команда выбирает из своего состава капитана – самого опытного игрока.
Перед началом игры проводится жеребьёвка - капитаны "канаются".
Капитаны в командах определяют очерёдность бросков игроков и руководят игрой своей команды. Очерёдность бросков не меняется в процессе игры.
За время игры каждый игрок совершает по три попытки в каждой из которых он совершает по два броска. После выполнения каждой попытки всеми членами команды очередь совершать броски переходит к другой команде.
Вначале игры игроки имеют право бросать скалбы, находясь внутри своего города за рядами своих рюх. Как только из города команды соперников удаётся выбить хотя бы одну рюху, игрокам бросающей команды, разрешается вовремя броска отходить от города в сторону, но не пересекать переднюю линию (полукон). Кроме этого, если не мешают собственные рюхи, во время броска из своего города разрешается заступать левой ногой за переднюю линию (полукон).
После каждого броска игроки другой команды убирают скалбу с игрового поля, чтобы она не мешала следующему броску.

Другой вариант игры применяется для игры с рюхами-городками длиной 20 см и диаметром 4 см.

На земле чертят два города 1,5х1,5 м и на некотором расстоянии, которое определяется по договорённости, отмечают чертой место кона, с которого играющие будут метать биту. В каждом городе выстраиваются рюхи – городки в количестве от 4 до 6 шт., из них делают разные фигурки. В каждой команде есть свой ведущий.

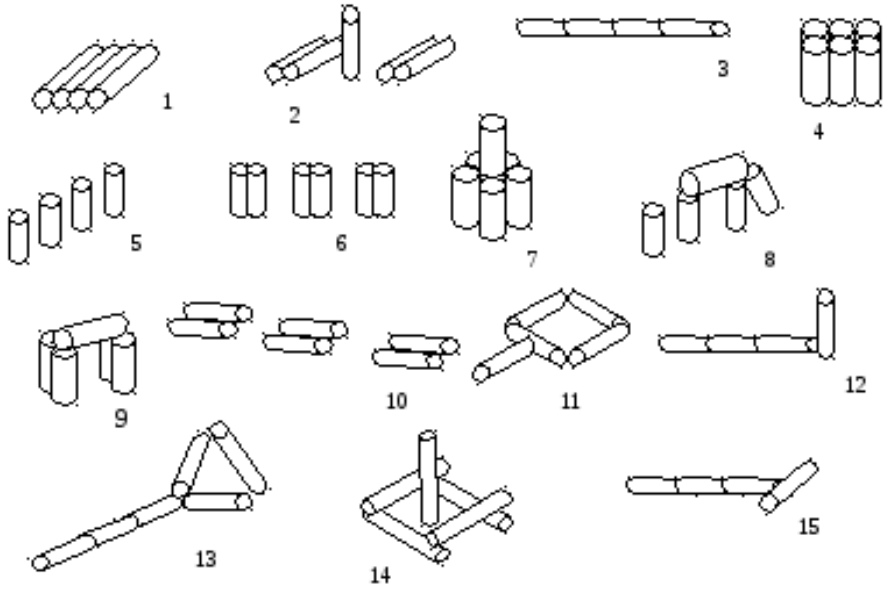
Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд выбивают городки из города соперника. Пока не разожжён город, т.е. не выбито из него ни одной рюхи, бьют с кона.



Когда же разожгут город, то получают право бить с полукона, т.е. ближе к расположению фигур. По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры – выбить из города соперника все рюхи.

Складываются рюхи так (смотрите рисунок):

1. Плашмя, одна около другой.
2. Плашмя, одна рюха стоит.
3. Рюхи лежат боковой поверхностью вперёд.
4. Рюхи стоят в два ряда.
5. По одной.
6. Парами.
7. Фигура «Гвоздь».
8. Фигура «Слон».
9. Фигура «Ворота».
10. Фигура «Поезд».
11. Фигура «Колотушка».
12. Фигура «Фонарь».
13. Фигура «Бутылка».
14. Фигура «Колодец».
15. Фигура «Молоток».



Каждый играющий бросает биту только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остаётся там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с рюхами. По окончании игры команды меняются городами. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. Рюхи ставят у передней черты города или на ней на равном расстоянии от боковых сторон.

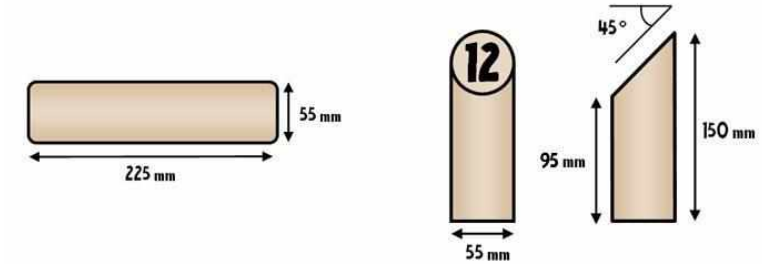
Игра заканчивается, когда из города выбиты все рюхи. Та команда, которая не успела выбить все рюхи, проигрывает.

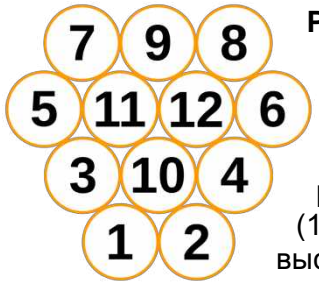
ФИНСКИЕ ГОРОДКИ С ЦИФРАМИ (MOLKKY)



Городошная игра MOLKKY была создана в 1996 году финской компанией Tuoterengas на основе традиционных финских городков. Эту игру ещё называют "уличный боулинг".

Суть игры MOLKKY: есть деревянная бита и 12 деревянных брусков со спиленным под углом 45° верхом. На бруски нанесены цифры от 1 до 12. Размеры биты и брусков указаны на рисунке:





Расстановка городков. Для этой игры подходит площадка с практически любым покрытием (грунтовым, песчаным, травяным). Городки располагаются так, чтобы были видны указанные на них цифры. как показано на рисунке. Городки с самыми большими цифрами (10, 11, 12) ставятся в середину, вокруг них выставляются все остальные.

Для удобства запоминания расстановки можно использовать схему по рядам: 1 ряд - городки с цифрами 1 и 2; 2 ряд - городки с цифрами 3, 10, 4; 3 ряд - городки с цифрами 5,11,12, 6; 4 ряд - городки с цифрами 7, 9, 8.



Игроки бросают биту с расстояния 3-4 метра. На официальных соревнованиях это расстояние составляет 11,5 футов или 3,5 м.

Ход игры. Если играет несколько игроков, то право начать игру и первым бросить биту предоставляется самому младшему по возрасту игроку. Но можно провести жеребьевку.

В игре необходимо битой сбивать вертикально стоящие городки и зарабатывать очки, обозначенные на каждом из них. При броске биту необходимо держать одной рукой и бросать параллельно земле через нижнюю амплитуду.

Если сбивается более одного городка, то складывается не количество очков, указанное на городках, а просто количество самих сбитых городков. Если сбивается один городок, то цифра на сбитом городке указывает количество очков. Упавшие городки поднимаются после каждого броска и ставятся именно там, куда они отлетели, располагая цифрой к игрокам. Городок не считается упавшим, если он опирается на другой городок или биту.

В ходе игры тактика постепенно меняется: если в начале игры лучше бить на силу, сразу сбивая как можно больше городков, то в конце игры необходимо бить на меткость, попадая в конкретные городки с цифрами, чтобы набирать необходимое количество очков.

Цель игры - набрать ровно 50 очков. Игроки или команда, которые набирают больше 50 очков, "штрафуются" и продолжают играть дальше с отметки 25 очков. В ходе игры ведущий или кто-то из игроков ведёт подсчет очков.

Играть может любое количество игроков. В этом случае они бросают по очереди, по одному разу и так по кругу, пока кто-то из игроков первым не наберет 50 баллов. Если игрок промахивается мимо всех городков три раза подряд, то он выбывает из игры. Но это целесообразно делать, если участники играют каждый за себя. Играя командами можно это правило не учитывать.

ШВЕДСКИЕ ГОРОДКИ «КУББ»



Шведские (скандинавские) городки «Кубб» – это популярная игра, в которую играют в самых различных местах.

Принцип игры

В отличие от русских городков игра ведется двумя командами на одном поле, друг против друга. У каждой команды, в которую входит от 1 до 6 игроков, есть по 5 деревянных фигур - «викингов», которые расставляются на противоположных сторонах игрового поля. Посередине поля между ними стоит единственный «король». Команды по очереди пытаются сбить фигуры на стороне соперника, имея на это по 6 попыток (6 бит) в каждой атаке. Выигрывает тот, кто сбил всех «викингов» на стороне соперника и «короля». Игра не вызывает сложности даже у детей. Поединок профессионалов по накалу может сравниться с шахматной партией, поэтому игра имеет второе название Viking Chess («шахматы викингов»).

Игровой инвентарь

В состав игрового инвентаря входят: 10 деревянных городков в виде брусков (кубов) квадратного сечения высотой 15 см, один брусок (куб) большего размера «король» высотой 20-30 см, 6 деревянных бит длиной 30 см, а также 4-6 колышков длиной 25-30 см для разметки игрового поля.

Игровое поле

Газон, грунт, асфальт, песок и даже укатанный снег – для игры в Кубб подходит любое из этих покрытий. Игровое поле размечается с помощью колышков. Размер игрового поля можно выбрать произвольно, но между расставленными «викингами» должно быть достаточно свободного места (примерно по 1 м). Поэтому ширина игрового поля будет от 5 до 8 м.



Расстояние между двумя рядами «викингов» определяется в зависимости от возможностей игроков. Обычно это 8-10 м. На базовых линиях по обе стороны поля расставляются по 5 «викингов» в ряд. Короля поместите точно в центр игрового поля помещается «король». На наш взгляд оптимальный размер игровой площадки 5х8 м.

Ход игры

Первоначально соперники разыгрывают право первого хода. Если в команде больше одного игрока, они должны решить, кто из них выполнит эту процедуру.

Оба игрока, заняв позицию на своей базовой линии, одновременно бросают биту и тот, чья бита упала ближе к «королю», добывает для своей команды право атаковать первыми. Тот игрок, чья бита при розыгрыше коснулась «короля», автоматически теряет право первого хода. Если обе биты коснулись «короля», то процедура повторяется.

Городки, участвующие в игре, разделяют по достоинству на три уровня. Достоинство городков определяет очерёдность их выбивания,

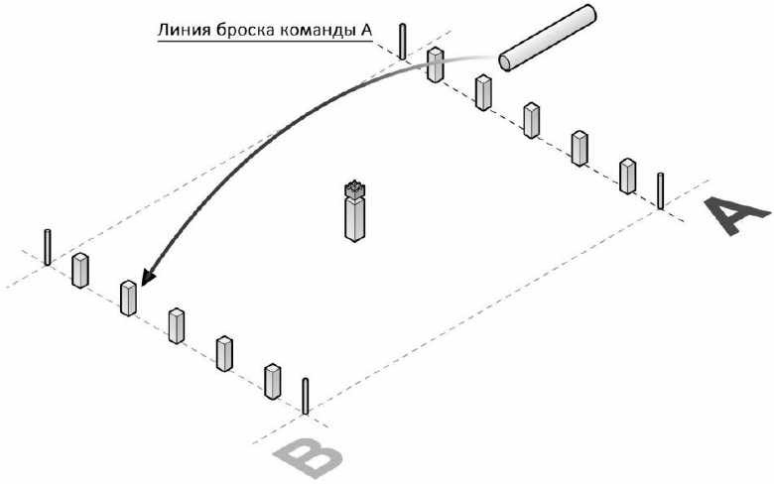
то есть фигуры более высшего номинала не могут быть атакованы, пока не выбиты фигуры более низшего.

Полевой куб «перебежчик» (низший номинал) – городки, находящиеся в поле, между базовыми линиями соперников (но не на них). «Перебежчики» сбиваются в первую очередь.

Базовый куб «викинг» (средний номинал) – городки находящиеся на базовых линиях. Атакуются только при отсутствии полевых кубов в игровой зоне соперника. Если базовый куб сбит случайно, не в свою очередь, его следует вернуть на место в вертикальное положение.

Большой куб *«король»* (высший номинал) – находится в центре поля, точно между базовыми линиями соперников. «Король» атакуется последним, когда все полевые и базовые кубы соперника сбиты. Если «король» сбит случайно, не в свою очередь, то атакующей команде засчитывается поражение.

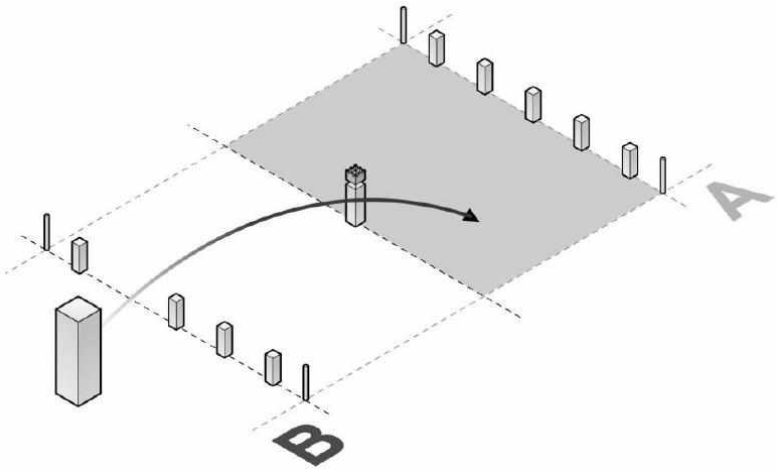
Игра делится на 3 фазы (не считая спора за первый ход):



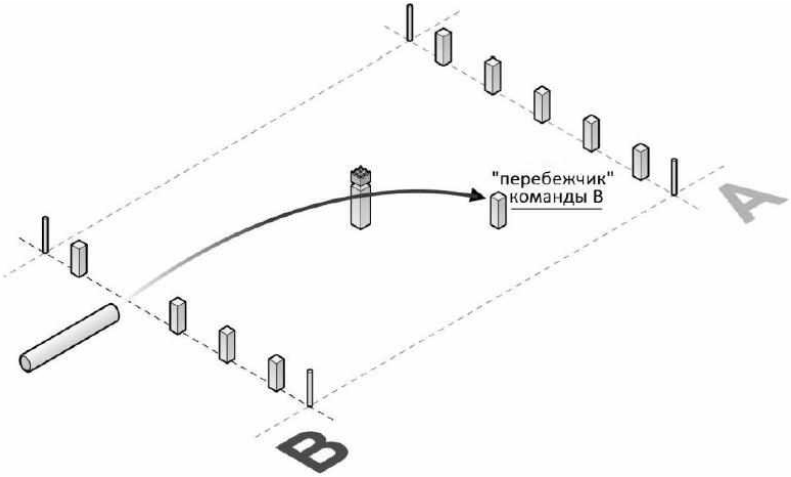
Атака – 6 попыток сбить городки на стороне соперника. При этом запрещено бросать биты двум игрокам одновременно или одним игроком несколько бит сразу.

Вбрасывание – сбор сбитых городков в своей зоне и вбрасывание их в игровую зону соперника. **Вбрасывание городков производится только с базовой линии!**

Если, вбрасывая городок, игрок не попал в игровую зону соперника, он имеет право перебросить его один раз, но только после остальных.



Если один или несколько городков не удалось вбросить в зону соперника со второго раза, соперник имеет право выставить этот городок в своей игровой зоне в любом месте, но не ближе одной длины биты (30 см) от «короля» или любого из колышков.



Выставление вброшенных городков, то есть перевод их в вертикальное положение, командой, в зону которой было совершено вбрасывание.

Когда все городки, сбитые в прошлой атаке, так или иначе оказались в игровой зоне соперника, игроки этой команды выходят на поле, чтобы выставить их, то есть перевести в вертикальное положение.

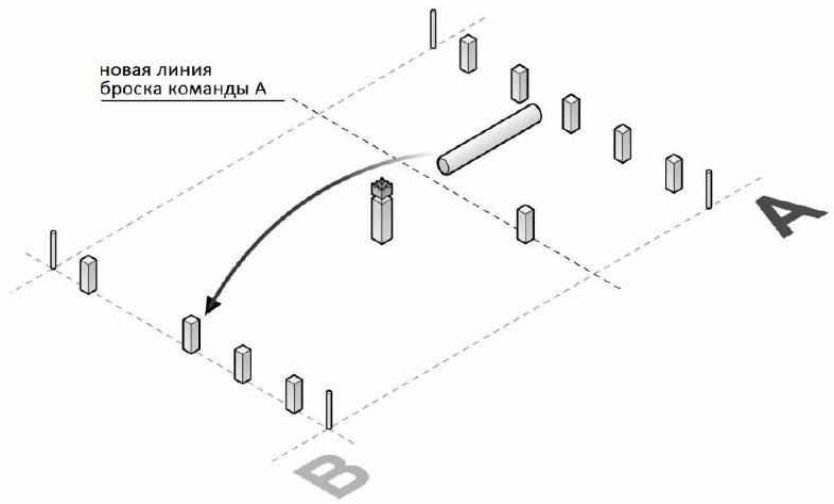
Команда расставляет вброшенных «перебежчиков» там, где они упали, произвольно выбирая с какого конца поднимать «перебежчиков». «Перебежчики», упавшие на ограничительную линию, следует всегда поднимать так, чтобы большая их часть находилась на поле.

Если после вбрасывания всех городков, два или более из них соприкасаются, городки выставляются вместе так, чтобы они соприкасались и в вертикальном положении. Есть вариант правил, когда городки просто выставляются рядом.

Дальше право атаки переходит другой команде и всё повторяется до тех пор, пока одна из команд не одержит победу. Вторая и третья фазы могут выпасть, если команда не выбила ни одного городка за атаку. Важно соблюдать следующее правило: **команда в первую очередь бросает биты в «перебежчиков»!**

Если же по ошибке будет сбит «викинг», находящийся на базовой линии команды-соперника, его следует снова поднять.

Команда может бросать биты в «викингов», находящихся на базовой линии соперника, только после того, как будут сбиты все «перебежчики».



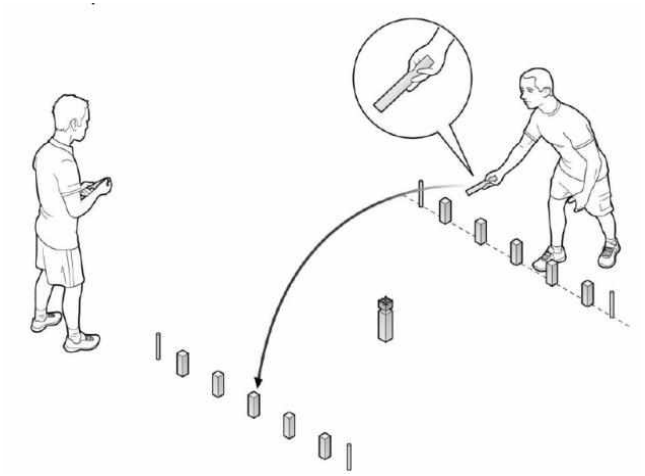
Если во время атаки команда не сбила «перебежчиков», то игроки другой команды могут совершать броски с линии, на которой находится полевой куб «перебежчик», стоящий ближе всех к «королю».

Техника броска биты

Игрок держит биту за один из концов, его рука, вытянутая вниз, оттягивается немного назад для замаха и, не отклоняясь в стороны, движется вперёд, торцом в направлении цели попадания.

Если в результате броска вы сделали шаг или подпрыгнули, не страшно. Главное, чтобы в момент, когда бита покидает руку, вы стояли на площадке.

Когда в одной из атак команда сумела выбить все полевые и базовые кубы-городки, и у неё остались неиспользованные попытки (биты), то можно атаковать «короля».



«Короля» можно сбить только с базовой линии! Сбитый по всем правилам «король», приносит атакующей команде победу.

Варианты правил

- В первой атаке можно использовать только 4 биты, а не 6. Это правило может быть полезным, если мастерство игроков очень высоко. В таком случае первая атакующая команда, ни разу не промахнувшись, не даст сопернику шанса ответить на атаку.
- Вброшенные городки «перебежчики», которые соприкасаются, выставляются не рядом, а один на другой.
- Команда, получившая право первого хода, выбирает сторону поля.
- Выбитый «перебежчик» удаляется с поля, что значительно упрощает и ускоряет игру.

- Команда, сбившая «викинга» не в свою очередь, теряет все оставшиеся попытки в текущей атаке.
- Команда, получившая право атаковать «короля», имеет на это только одну попытку в одной атаке, независимо от количества бит. Другой вариант, когда игрок может атаковать «короля», только находясь к нему спиной.

Это всего лишь возможные варианты правил, которые вносят разнообразие в игровой процесс.

БАБКИ

Существуют десятки вариантов этой игры. Но все они подчинены основной задаче – сбить битком бабку, стоящую на линии кона.

Бабку - надкопытный сустав ноги домашнего животного, обычно находят среди костей, остающихся после варки студня.



Биток делают из наиболее крупной бабки, которую для веса еще и заливают свинцом. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 2-3 метров.

Игра эта старинная. В деревнях, когда начинался массовый забой скота, подростки запасались бабками впрок.

В современном варианте костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, выбрав для битка чурку покрупней и потяжелей (для тяжести в нее можно забить гвоздь).

Играющие делятся на две команды, скажем, по 3-4 человека. Перед каждой командой за линией кона в определенном порядке и последовательности расставляют фигуры - «забор» и «гусёк» из бабок.

Каждая команда стремится сбить поставленные бабки меньшим количеством битков.

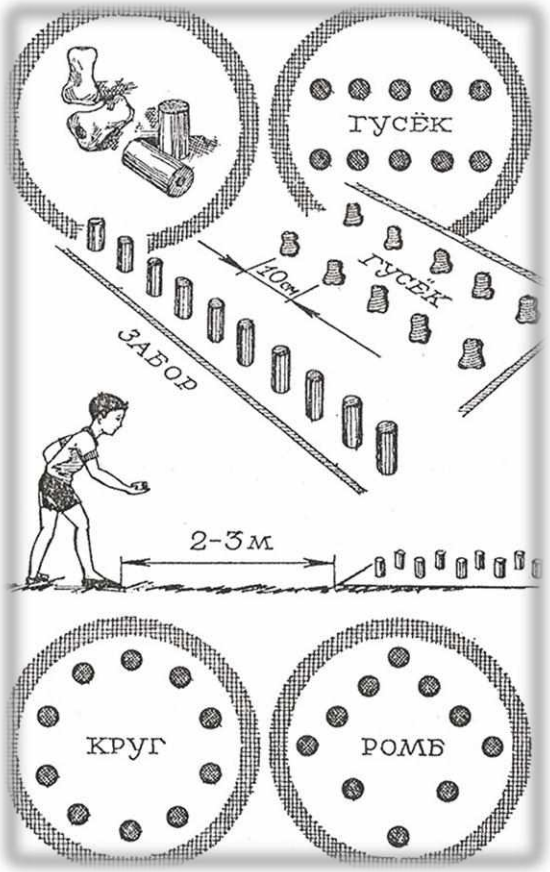
«Забор» ставится вдоль коновой черты, «гусёк» - перпендикулярно ей. Сбивать «забор» можно с любого конца, но не более двух бабок на каждый бросок битка. Сбитые бабки убираются с площадки.

«Гусёк» же необходимо сбивать, начиная с последнего, от коновой черты ряда.

Если битком бабки выбиты не подряд или сбито более двух бабок, все фигуры восстанавливаются вновь.

Игрок, заступивший за черту метания до прикосновения битка к земле, теряет право на бросок, все же сбитые бабки этой фигуры ставятся на прежние места.

Усложняя игру, бьют по кону из различных положений: стоя, с колена, боком и т.д. Можно разнообразить и расстановку бабок – поставить их в круг, ромбом, квадратом и т.д.



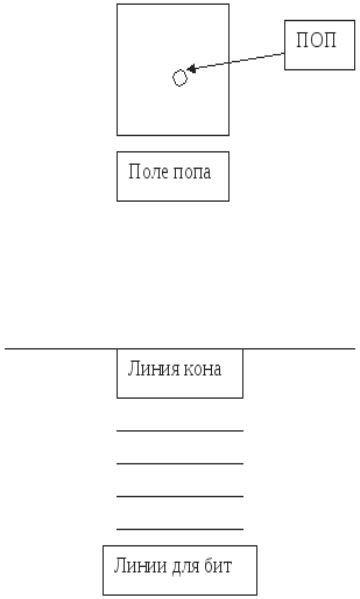
ПОП

Достаточно популярная играв 60-х годах XX века. Очень часто играли вместе и взрослые и дети, что способствовало передаче определенных традиций от одного поколения другому.

Название игры происходит от выражения «поставить на попа», то есть поставить вертикально. Вертикально поставленный городок в данной игре назвали «попом».

Оборудование для игры изготовляется игроками самостоятельно. Для игры необходимы биты каждому из участников (деревянные палки диаметром от 3 до 5,5 см и длиной до 1 м) и один «поп» - городок или чурка диаметром 4,5-5 см и длиной 18-20 см. Минимальный возраст игроков определялся способностью самостоятельно изготовить для себя биту.

Кроме того, необходимо разметить площадку:



Поле «попа» – квадрат 1х1 м. На расстоянии 6-7 метров от поля располагается линия кона, от которой участники бросают свои биты, стремясь сбить «попа».

Кроме того, рисуются линии для бит, количество которых на 1 меньше количества играющих.

Задача играющих – сбивать «попа» так, чтобы он улетал дальше бит участников, бросивших их ранее. Водящий ставит «попа» в том месте, где он остановился. Играющие не имеют права подходить к битам далее «попа».



В случае, когда все биты оказались за «попом», играющие должны добежать до своих бит, взять их и быстро бежать к месту начала игры до линий для бит, чтобы положить свою биту на одну из линий. Водящий берет «попа» бежит до поля «попа», ставит его на поле и занимает одну из линий для бит. Кому не досталось линии, поскольку их на одну меньше, чем играющих, тот и становится водящим.

Бывает так, что все игроки промахиваются в самом начале игры при бросках с кона. В этом случае водящий берет «попа» в руки и из поля попа бросает по битам. В чью биту попадет «поп», тот и становится водящим.

Когда все игроки хорошо сбивают «попа», игра длится достаточно долго и удаляется от места начала иногда на несколько километров, которые необходимо преодолевать чтобы добежать до линии для бит.

Отсюда ещё одно название этой игры: «гоняло», то есть гоняют «попа».

ПЕКАРЬ

Игра проводится на асфальтовой или земляной площадке длиной 10-12 и шириной 6-8 метров. Параллельно короткой стороне площадки через каждый метр чертятся линии званий. Зона от начала площадки до последней линии называется домом (зоной званий), от последней линии до конца площадки – зоной водящего (пекаря и др.).

В зоне водящего на расстоянии 4-6 м от последней линии чертится круг диаметром 20-60 см, в который ставится рюха (или несколько), представляющая собой чурку, консервную банку, наполненную пластиковую бутылку и т.п.

Для игры необходимы метательные палки (биты, клюшки, куски арматуры и т.п.) для каждого из игроков.

Чтобы определить очерёдность ходов и начального водящего, игроки толкают палку вдаль ногой, поставив один конец палки на носок стопы, другой придерживая рукой. Тот, кто толкнул палку дальше всех, ходит первым. Тот, чья палка упала ближе всего, становится водящим. Замер производится по дальнему концу палки. После определения очерёдности все начинают с первой линии.



Правила игры.

Игроки по очереди пытаются битой выбить рюху или 2-3 рюхи, поставленные одна на другую. После этого они бегут за своими битами и возвращаются обратно в дом.

Водящий в это время бежит за рюхой и устанавливает её на место, после чего, не давая игрокам вновь сбить рюху, пытается коснуться их своей битой и после этого сбить рюху сам. Тот, кого водящий коснулся, становится водящим в следующем коне, а старый водящий становится игроком.

Игрок, сбивший рюху определённое число раз, повышается в «звании» ив следующий раз бросает с меньшего на шаг расстояния. В игре встречаются различные системы званий:

1) пешка, валет, дама, король, туз, поп;

2) рядовой, сержант, капитан, полковник, генерал, маршал; и др.

Звания дают преимущества: например, валет забирает биту вместе с другими, но забрав её, становится неуязвим для водящего; дама забирает биту безбоязненно, но забрав её, становится уязвимой; король неуязвим всё время, но становится водящим, если последним возвращается домой; туз полностью неуязвим и не может водить; поп – победа, конец игры.

Кроме обычного перехода в рамках хода игрок становится водящим в следующих случаях:

- палка после броска полностью улетела за пределы площадки;
- сбитая рюха, не вылетает за пределы круга;
- палка после броска легла на другую палку, образовав крест;
- игрок сделал бросок не в свою очередь;
- игрок в момент броска заступил за линию своего звания;
- игрок после своего броска и до броска последнего игрока зашёл в зону водящего;
- игрок, забежав в зону водящего, вернулся в зону звания без палки.
- игрок вышел за пределы площадки или схватил чужую палку;
- игрок дотронулся до рюхи любой частью тела;
- в ходе возвращения игрок дотронулся до рюхи, сбитой другим игроком или водящим;
- в ходе возвращения игрок выбил рюху за пределы поля.

В случае любого из этих нарушений водящий указывает игроку на его нарушение и сбивает рюху.

Варианты правил.

После бросков наступает фаза боя с пекарем. Пекарь стремится осалить игрока, а игроки – сбить рюху. Возвращаться в зону званий разрешается только после того, как любой из игроков сбил рюху. Пока игроки возвращаются на свои места, пекарь старается успеть поставить рюху и сбить её. Если ему это удалось до того, как все

игроки покинули зону пекаря (например, осталось 1-3 игрока), он громко объявляет: "Война!", или "Мир!".
В случае "войны", эти оставшиеся игроки опять не могут покинуть зону пекаря, не сбив палкой рюху, либо пока пекарь не осалит одного из них и не собьет рюху. Осаленный игрок становится пекарем. В случае "мира" все могут спокойно выходить из зоны пекаря, но тот может в любой момент снова скинуть рюху, поставить её на место и объявить "войну". Интерес заключается в том, что хитрый пекарь таким образом может сократить количество противников для боя. Защитить рюху от двоих и осалить одного легче, чем против шестерых.
Во время боя, чувствуя опасность, игрок имеет право временно выйти из игры, бросив палку на землю и встав на одну ногу. Пекарь не имеет права осаливать такого игрока, а игрок не имеет права двигаться. Встать на обе ноги и снова взять палку игрок может только тогда, когда кто-нибудь собьёт рюху. Если он встанет на обе ноги до сбития рюхи, то становится пекарем.
Ситуация, когда палка после броска легла на другую палку, образовав крест – не нарушение. Игроки, чьи палки образовали крест, могут забрать палки, вернуться в зону званий и повторить броски. При этом, возвращаясь, они должны держать палки сомкнутыми крест-накрест. В другом варианте игроки, чьи палки образовали крест, не могут быть осалены после того, как взяли палки, пока несут палки скрещенными.
Во время броска пекарь имеет право, стоя за рюхой, останавливать палки игроков, чтобы было легче осалить их во время фазы боя. Уже остановившуюся палку передвигать нельзя.
Если при попадании рюха отлетела достаточно далеко, игроки могут, не дожидаясь последнего броска, выбежать за палками в зону пекаря и забрать их. При этом действуют нарушения по ненахождению в зоне своего звания. Пекарю достаточно поставить рюху и сбить её. Те, кто забрал палки таким образом, могут выйти во время фазы боя в зону пекаря для помощи товарищам, но уйти в этом случае они смогут только вместе со всеми после сбития рюхи.
Войти в игру не с начала можно только на позицию пекаря.
При игре с карточными званиями возможны следующие дополнения:
1)Каждое звание имеет разное количество ступеней:6-10-В-В1 («валет один»)-Д-Д1-Д2 («дама два»)-К-К1-К2-К3 («король три») -Т-Т1-Т2-Т3-Т4. Ступень повышается выбиванием рюхи из круга, в котором она установлена. Если две рюхи-банки сбиты, но за круг вылетела одна, то ступень повышается только на одну.
При повышении звания дается начальная ступень независимо от количества выбитых рюх-банок, то есть Д2 выбивает две рюхи-банки и становится К, а не К1.
2) «Шестерка» бросает палку обычным образом, сбоку (как в городках).
3) «Десятка» бросает палку сбоку, но имеет право бросить одновременно с ходом другого игрока со званием не выше десятки. Таким образом, можно помочь тому, кто «засиделся» в «шестёрках» или помочь себе, бросив с более метким игроком. Объявлять об одновременном броске необходимо заранее, то есть нельзя убедиться, что палка другого игрока летит точно в рюху, а потом бросить свою. Попадание, как и промах, засчитывается обоим игрокам, право хода считается в этом кону использованным.
4) «Валет» бросает палку сбоку, но если на момент броска есть хотя бы один игрок со званием «дама», то бросок выполняется из положения «одно колено на земле».
5) «Дама» бросает палку сбоку и может в любой момент после броска выйти в зону пекаря и забрать свою палку. Салить её нельзя. Так же дама может во время бросков свободно перемещаться по зоне званий. Ситуация, пока «дама» не зашла в зону званий, называется «дама на поле». В этом случае пекарь не имеет права никого салить в фазе боя. Используя свой статус,«дама» может дать всем спокойно забрать палки или внести остроту, стоя на границе зоны пекаря и неожиданно для всех зайти в зону званий, когда все мирно забирают палки.
6) «Король» бросает палку только «копьем». В фазе боя его можно салить только пока он не подобрал палку. Таким образом помочь товарищам он может, только отвлекая пекаря без палки. После подбора палки «король» в бою не участвует и должен спокойно уходить в зону званий даже до сбития банок. Если «король» за три хода не становится тузом – он понижается в звании до «валета».
7) «Туз» бросает палку, только держа её двумя руками над головой (как штангист). В фазе боя «туза» нельзя салить, пока он не поднимет палку. Используя это правило, «туз» может ногой подбивать палку ближе к рюхам, чтобы потом при отвлечении пекаря быстро сбить рюхи, салить его можно только во время контакта ноги с палкой. «Туз» имеет право во время своего хода повысить одного любого игрока в звании на одну ступень или, пропустив ход, понизить любого одного игрока на одну ступень.

При этом если за четыре хода (с учетом пропусков для понижения званий) туз не заканчивает игру победой, он разжалуется до шестёрки.
8) Когда все игроки бросили свои палки и бегут их забирать, после подбора своей палки каждый должен стать в стойку с палкой, соответствующую званию. Пешка не имеет стойки, и пекарь может в любой момент осалить её и сбить рюху. Валет держит палку на плече – осалить нельзя. Дама держит палку подмышкой – осалить нельзя. Король держит палку между ног, а Туз – вертикально, прижимая палку ко лбу и к животу.
9) Уязвимые места игроков. В зависимости от званий игроков пекарь может салить только в определённую часть тела. При следующей иерархии: Солдат: все места. Лейтенант: все места. Подполковник: спина. Полковник: палка. Генерал: правая рука. Маршал: левая рука. Царь: живот. Солнышко: пятки.
10) Чтобы завершить игру победный (последний) бросок должен быть стоя на коленях спиной к банкам.
11) По некоторым правилам, с каждым повышением в звании усложняется бросок: 1 ур.- бросок, как в городках, 2 ур.- двумя руками от груди, 3 ур.- двумя руками из-за головы, 4 ур.- бросок с ноги, так же как при определении пекаря, 5 ур.- палка просовывается между ног и бросается за спину.
12) Для усложнения задачи пекаря можно использовать 3 и более рюх, построенных пирамидой.

ПАЛКИ-БАНКИ

Вариант игры «ПЕКАРЬ», где рюха в форме металлической банки ставится на кирпич или на другую банку.

Инвентарь.

Для игры необходимо следующее:
1. Большое асфальтовое пространство длиной от 20 до 40 м.
2. Банка (консервная, крупная, из-под горошка или из-под краски). Если имеются только маленькие банки, можно использовать 2-3 шт.
3. Кирпич, на который ставится банка.
4. Мел, чтобы чертить важные линии и знаки, если игра на асфальте.
5. Палка для каждого игрока. Ухватистая, удобная для броска, высотой до груди. Самые хорошие палки получались из старых хоккейных клюшек.
6. Цветная изолента, чтобы обматывать разными полосками свою палку и таким образом хорошо её различать среди прочих похожих.

Количество игроков: сколько угодно плюс один водящий.

Цели игры

1. Тактические. В течение одного кона метнуть палку от своей черты и сбить банку. Затем забрать палку (даже если не сбил банку) и вернуться за черту. При этом не быть осаленным водящим.
2. Стратегические. Сбивать банку в каждом коне, постепенно приближаясь к ней (после каждой сбитой банки кидать в следующий раз можно на шаг ближе), пока не дойдёшь до финальной черты. Это победа и конец игры.

Правила игры. Игру начинают, выбивая рюху из круга.
Рюха в форме металлической банки ставится на кирпич или на другую банку, вокруг мелом обводится круг диаметром 0,5 м. Если кирпич от удара вылетит, надо будет его вернуть на место. Рядом с банкой стоит водящий.



Первоначальная черта называется "Рядовой", метров за 20 от места установки банки, за ней находятся все игроки перед коном.

Определение очерёдности и первого водящего

Перед началом игры за первой чертой собираются все семь играющих. Палка ставится на носок ноги и пинком выбрасывается как можно дальше (при этом нет задачи попасть в банку). Очерёдность бросков в дальнейших конах определяется дальностью упавших палок: у кого дальше всех, тот и первый. Тот, чья палка упала ближе всех, становится водящим.

Кон

Функционально кон состоит из двух частей: прицельного поочерёдного метания палки в банку, и возвращения за черту с палкой.

В процессе кона может произойти следующее:

- попадание в банку с повышением в звании игрока;
- смена водящего;
- может ничего не произойти.



Задача игрока: добраться до своей палки, схватить её и вернуться обратно за черту.

Задача водящего: осалить палкой любого игрока и после этого сбить палкой банку. Если это происходит, все расслабляются, водящим становится тот, кого осалили таким образом. Все спокойно забирают свои палки, возвращаются за черту, кон закончен. Бывший водящий кидает в следующем коне последним по очереди.

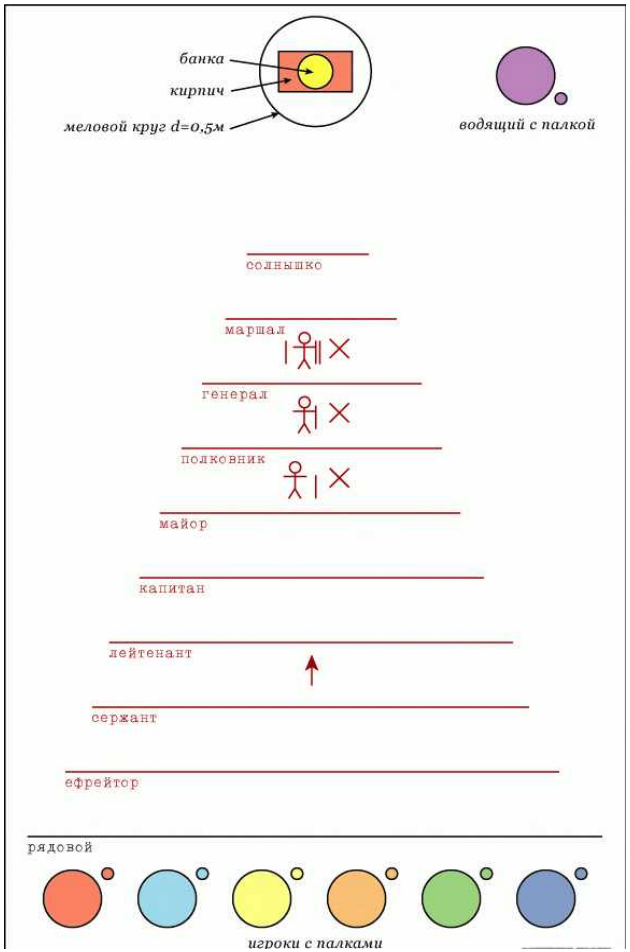
Условие для водящего: между моментом осаливания и сбиванием банки - банка стоит на кирпиче. То есть должно произойти подряд два события в связке: касание палкой игрока + сбивание стоящей банки водящим.

Контрзадача игрока: не дать водящему коснуться палкой до себя (изящное фехтование приветствуется), а также - успеть сбить банку палкой в момент, когда водящему удалось кого-то осалить.

В этом случае водящий, возвращает банку на место и только после этого снова пытается кого-то осалить.

Контрзадача водящего: охранять банку от сбивания.

Схематически поле со всеми "званиями" выглядит так:



Если у кого-то палка легла столь неудачно, что он не может подойти к ней, не превратившись в водящего, то ему стоит надеяться на остальных игроков. Тем надо отвлечь водящего и исхитриться сбить банку.

Пока водящий будет бегать за банкой, ставить её на место, игрок хватает свою палку и радостно бежит за черту из зоны водящего.

Как только все собираются за чертой, кон закончен.

Игрок, сбивший банку, получает очередное звание и теперь кидает на шаг ближе, от новой черты.
Может случиться так, что водящий никого не может осалить, и все возвращаются за черту. В этом случае он остаётся водить дальше.
В коне может никто и не сбить банку – всё равно после всех бросков нужно идти за палками и беречься водящего.

Звания

По количеству званий бывают "длинные палки-банки" или "короткие". В "длинные" можно играть до 5-6 часов, поэтому мы рассмотрим "короткий" вариант.
Каждое "звание" даёт возможность кидать палку на шаг ближе и иногда некоторые бонусы:
1. Рядовой. Никаких особых бонусов.
2. Ефрейтор. Никаких особых бонусов.
3. Сержант. Никаких особых бонусов.
4. Лейтенант. Может кидать палку "копьём" (по желанию). При попадании перескакивает через звание.
5. Капитан. Никаких особых бонусов.
6. Майор. Никаких особых бонусов.
7. Полковник. Нельзя салить без палки.
8. Генерал. Нельзя салить с палкой.
9. Маршал. Его вообще нельзя салить, но во второй части кона он не может сбивать банку. Зато он может гулять, где хочет, и приносить чужие палки.
10. "Солнышко" - финальная черта. Конец игры.

Основные моменты

Ногой или рукой сбивать банку нельзя. Брать её может только водящий, и только для возвращения её на место.
Хватать чужие палки нельзя. Если это заметит водящий и собьёт банку с оглашением нарушения – пойдёшь водить.
Выходить за черту после того, как вернулся, нельзя – тот же алгоритм для водящего, если заметит.

Некоторые нюансы игры

Крест. Если две упавшие палки легли крестом, то их владельцы должны их осторожно поднять и, не разъединяя палок, вернуться за черту. При этом, как только они коснутся своих палок, водящий их салить уже не может. Если они единожды разъединят палки, то ничто их от водящего уже не защитит.
Пока игрок выполняет роль водящего, он сохраняет своё звание.

ДОМ (ХАТА)

Для этой игры требуются бита и 6 городков.

Описание. Участники делятся на две равные команды. На земле проводят две параллельные линии на расстоянии 12-15 м одна от другой. Представители команд бросают жребий, кому начинать игру. Участники команд договариваются об очередности ударов. Каждая команда устанавливает на своей линии фигуры из 3 городков. Цель игры - сбить эти фигуры.

Удары производятся в порядке очереди: удар первой команды, удар второй команды, снова удар первой и т.д. Фигура считается сбитой, если все 3 городка выкатятся за линию. Если хоть один городок откатится вперед, фигура не считается сбитой и городок выбивается следующим ударом или несколькими ударами.

Порядок установки фигур:
1) «лес»;
2) «дорога»;
3) «воз»;
4) «конь»;
5) «ворота»;
6) «хата».



Расстояние между городками, где они установлены не вплотную, равно длине одного городка. Сбить первую фигуру, значит «выйти из леса», вторую - «пройти дорогу», третью - «догнать воз», четвертую - «догнать коня», пятую - «войти в ворота», шестую - «войти в хату».
Чья команда первой «войдет в хату», та и выигрывает.

Правила. Во время удара все игроки противоположной команды отходят в сторону. Бросать биту по фигуре можно только из-за своей линии, не переступая ее. Сбитые фигуры устанавливаются игроками той команды, чья фигура сбита.

Команда, начавшая игру второй, имеет право на последний удар даже в том случае, если все ее фигуры уже сбиты.

ЧИЖ

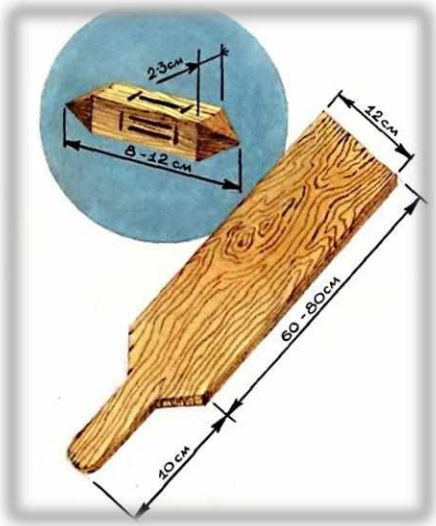
Чиж не так известен, как городки и лапта, однако это нисколько не умаляет зрелищности этой игры. Игра напоминает лапту. Чтобы сразиться в эту игру, вам понадобятся чиж - круглая палочка длиной 10-15 см и диаметром 2-3 см, заостренная с обоих концов, а также бита-лапта длиной 60-80 см, один конец которой обтесан, чтобы было удобнее держать в руке. На площадке чертят квадрат 0,5-1,0 м (чем больше площадка, тем больше квадрат). В центре квадрата (дома) кладут чижа. Один игрок - бьющий, остальные - ловчие, которые отходят к краю площадки и встают в цепочку по одному, договорившись, кто за кем будет ловить чижа.



Бьющий ударяет ребром лапты по концу чижа, заставляя его взлететь в воздух, а вторым ударом старается отбить его подальше в поле. Ловчий старается поймать чижа. Если ему это удается, то он получает одно очко и становится бьющим, а прежний бьющий становится в цепочку последним. Если же ловчий не поймает чижа, то он должен с места его падения забросить чижа в дом, а бьющий отбивает его лаптой. Если ловчий забросит чижа в дом, то получает одно очко, если нет, то бьющий опять подбивает чижа и отбивает его в поле, а ловчий опять ловит.

Это игра на очки: надо набрать 20, 40, 60 или больше очков (по предварительной договоренности). Тот, кто набрал нужное количество очков, заканчивает игру и ждет окончания партии. В следующей партии он будет бьющим, а ребята, закончившие игру следом за ним, занимают в том же порядке места в цепочке ловчих.

1. Бьющий получает очки в случаях, когда он удачно подбил и отбил чижа – 2 очка, удачно отбил чижа, брошенного в дом – 2 очка. Если бьющий не смог выбить чижа из дома, он получает 1 штрафное очко. Три штрафных очка подряд и бьющий становится последним в цепочке ловчих.
2. Ловчий получает 1 очко, если точно забросил чижа в дом. Если ловчий 3 раза не смог забросить чижа в дом, он получает одно штрафное очко и становится последним в цепочке ловчих. Если чиж, брошенный ловчим, отбит лаптой, это не считается ошибкой ловчего.



В одном из вариантов игры на сторонах чижа наносят полоски (от 1 до 4), по которым определяется количество попыток ловчего, чтобы забросить чижа в дом.

Прежде чем поднять чижа, ловчий смотрит число на его верхней стороне - это количество попыток. Затем он бросает чижа, пытаясь попасть в дом. Если с первой попытки ему не удается забросить чижа, то вторая попытка делается с того места, где упал чиж после броска и т.д. В свою очередь, бьющий пытается выбрать такое место, чтобы отбить летящий чиж. Если ему это удается, то ведущий снова идет туда, где упал чиж, и игра продолжается.

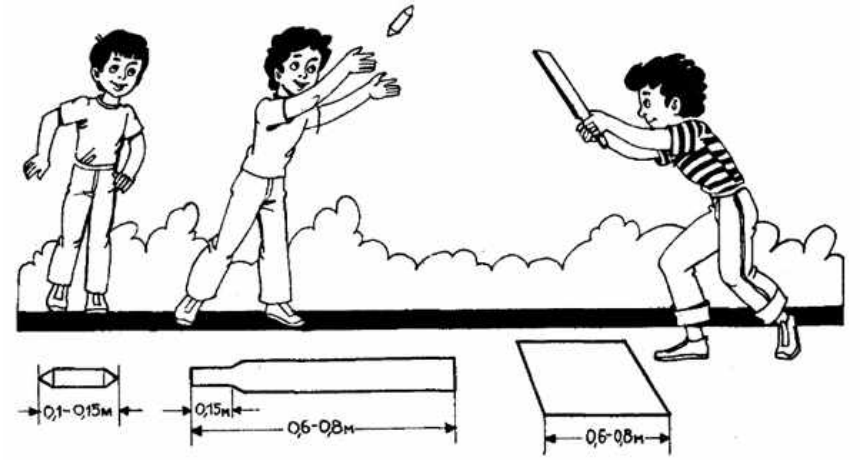
Если ловчий использовал все попытки, но не забросил чижа в город, то бьющий снова бьет по чижу и т.д. Если чиж попадает в город, то бьющий становится ловчим.

Возможен вариант игры «Кутерьма», когда каждый пятый удар бьющего – «аврал». Все ловчие получают право поймать чижа: кто поймает, тот и бьющий. Остальные снова все ловчие. Но бывший бьющий становится в цепочке первым.

У игры существует множество вариантов. Вот некоторые из них:

Вариант 1

Перед началом игры организуется база (либо прямоугольная ямка длиной на 5 см больше длины чижа и шириной меньше на столько же, либо два кирпича, поставленные параллельно на расстоянии на 5 см меньше длины чижа). Для удобства игры можно отметить сектор броска: 30 градусов, если играют вдвоем, 45 - при игре втроем.



Ход игры: подающий кладет чиж поперек базы, заводит конец биты под него и сильным кистевым броском посылает чиж в сектор подачи. У него две попытки. Если не получилось с первого раза, он может попробовать второй раз. Ловящие (ловящий) находятся в секторе подачи и имеют право отбить чиж битой в сторону базы.

После этого они идут к месту падения чижа и, если чиж был отбит, то метать будет попавший, если же нет, метать будет тот, в чью часть сектора подачи попал чиж (в случае игры вдвоем метает единственный ловящий). Если подающий попал в сектор при броске, он имеет право защищать базу во время метания чижа ловящим, если не попал, он отходит в сторону.

Ловящий метает чиж таким образом, чтобы он попал точно в базу, либо упал как можно ближе к ней.

Защита базы подающим заключается в попытке отбить битой в сторону летящий к базе чиж, стоя за базой и не отрывая ног от земли. После выполнения метания чижа, подсчитывают очки.

Если чиж лежит в базе или расстояние от базы до него не превышает длины чижа, ловящему засчитывается 10 очков.

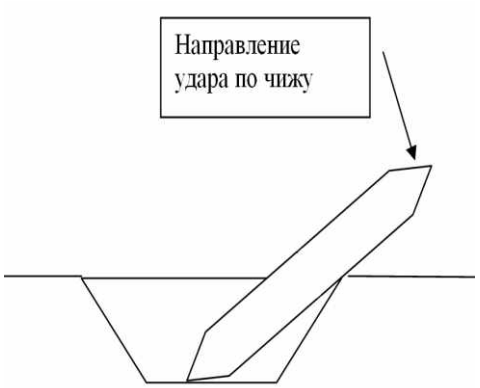
Если чиж лежит дальше, проводится замер расстояния от него до базы с помощью биты. Если это расстояние не превышает 10 длин биты, ловящему начисляются очки в размере 10, минус число полных бит в расстоянии. Если превышает, то очки получает подающий: число длин биты в расстоянии от чижа до базы, минус10.

После этого игроки меняются местами (в случае трех игроков происходит цикличный сдвиг). Игра длится по договоренности, например, один час или 10 подач каждого. Побеждает игрок с большим количеством очков.

Вариант 2

В чижа играют на прямоугольном поле, размер выбирается игроками.

С одного края игрового поля посередине выкапывается лунка, чтобы на её краях спокойно помещался «чиж». Глубина лунки небольшая, чтобы можно было битой подцепить чижа и отправить в игровое поле.



Лунка находится в центре базы. База - начерченный на земле квадрат вокруг лунки, со стороной равной длине биты.

Игроки делятся на две команды по 3-4 человека в каждой. Цель игры - набрать 1000 очков.

Команды по очереди занимают базу. Игроки команды, которая не находится на базе, выходят на поле и занимают произвольные места.

Игрок на базе берет биту и чижа. Игроки команды на базе чередуются между собой при каждом новом розыгрыше.

Один розыгрыш проходит в 3 этапа.

1-й этап. Игрок с битой кладет чижа на лунку. Далее он должен битой из лунки отправить его в любое место игрового поля. Нельзя выкидывать чижа за пределы поля - это ошибка. 3 ошибки - команды меняются местами. Ошибки считаются суммарно за все этапы одного розыгрыша. Если чиж после удара не вылетел за пределы базы, то розыгрыш заканчивается, и команды меняются местами. Также при выполнении удара (на всех трех этапах) игрок не должен выходить за пределы базы. Выход считается за ошибку.

Игроки противоположной команды должны постараться поймать запущенного с базы чижа.

Если ловят, то получают право выбить команду из дальнейших этапов и сразу перейти к смене мест на поле. Для этого нужно с места, где поймали чижа постараться его кинуть обратно так, чтобы он попал в базу. Игрок на базе с битой имеет право попытаться выбить чижа. При этом он должен стоять в пределах базы. Если не получилось отбить, и чиж оказался в базе (включая пересечение с границей базы), то команды меняются местами. Если чиж при этом оказался в лунке, то команда в поле дополнительно получает 50 очков.
Если команда не смогла поймать чижа (он просто упал на поле), чиж после броска не оказался в границах базы, то переходят ко второму этапу.



2-й этап. Игрок с битой должен взять чижа в одну руку, подкинуть вверх и ударом биты отправить в поле. Удар должен быть сделан в воздухе, чиж не должен упасть на землю до удара битой. Могут быть такие ситуации: если игрок не попал по чижу и он упал в базе, то команды меняются местами – это конец розыгрыша. Если не попал по чижу, и он упал за пределами базы – это ошибка. Если после удара чиж упал в базу – конец розыгрыша.
Далее всё аналогично первому этапу. Игроки могут поймать чижа в поле. Если ловят, то могут опять попробовать выбить команду.
3-й этап. Игрок должен взять чижа в руку, и, держа его на уровне пояса, первым ударом биты подбить его вверх из руки, а вторым отправить в поле. Второй удар производится по чижу в полете (аналогично удару на втором этапе).

Так как этот удар самый сложный, то от него зависит количество очков, которое получает команда за розыгрыш. После третьего удачного удара, когда чиж оказался на земле в пределах игрового поля, игрок с битой подсчитывает, сколько очков он принес команде. Для этого он битой отмеряет расстояние до чижа от границы базы. За одну длину биты он получает 10 очков. Неполное расстояние биты не учитывается. Розыгрыш окончен. Команды меняются местами.
Выигрывает команда, которая первой наберет 1000 очков.

Вариант 3

Играют на ровном, открытом месте. На земле чертят круг диаметром от 70 сантиметров до 1,5 метра. Это город, кон. Затем уговариваются, где будет поле, то есть в какую сторону выбивать чижа битой.
Играют вдвоем. Определяют, кому бить первому, и договариваются, до какого счета пойдет игра: всякий удачный удар по чижу дает 1 очко. Обычно играют до 20, 50, 100 очков и даже более.
Приведем описание игры, сделанное еще сто лет назад: «Бьющий берет чижа, кладет его посредине круга, притом так, чтобы один конец его был приподнят, для чего кладут под передний конец его маленькую щепочку, плоский камешек и т.п., или же иногда передним концом кладут чиж над маленькой лункой. После этого игрок слегка ударяет по переднему концу чижа, обращенному в поле, и говорит: «раз». От этого удара чиж подскакивает вверх, перевертывается несколько раз вокруг себя, а бьющий в это время старается, если можно, еще раз или два ударить по нему, приговаривая при каждом из следующих ударов: «два», «три» и т.д. Кроме того, бьющий старается, чтобы чиж как можно далее отлетел от города в поле. Водящий в поле прежде всего старается поймать летящего чижа руками. При этом необходимо соблюдать осторожность. Чиж может «клюнуть», он же острый. Если это ему удается, то он идет к городу и начинает бить сам по чижу, между тем как бивший прежде идет ловить чижа. Но если после удара по чижу водящему не удалось словить его руками, тогда он поднимает его с земли с того места, где он упал, старается забросить его прямо в город. Бывает, что чиж отлетает очень далеко, и черты круга с этого места не видно хорошо. Тогда водящий просит бьющего указать ему круг. Если при этом бросании чиж так или иначе попадает в город, то прежде бивший идет водить, а водивший идет в город бить по чижу...»
Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет условленное число очков.

ИГРЫ С МЯЧОМ И ШАРАМИ

ЛАПТА

История игры

В древних русских летописях есть упоминание о народной игре – лапте. Да и среди предметов, найденных при раскопках древнего Новгорода обнаружено немало мячей и сама лапта (палка-бита), давшая название игре. Это означает, что игра живет в народе уже более тысячи лет.

Следует отметить, что лапта – это не только русская игра. У разных народов мира есть много родственных лапте игр. Они имеют свои правила и называются по-разному: у англичан – крикет, у американцев – бейсбол и софтбол, у кубинцев – пелота, у румын – ойма, у финнов – песа палло, у немцев – шлагбал.

Норвежские археологи при раскопках находят биты для игры в лапту, которая у викингов тоже пользовалась успехом.

Приведенные ниже правила игры применяются главным образом в средней полосе Российской Федерации.

В «Лапту» играют на большой площадке или лужайке. Участвуют в ней школьники, молодежь и взрослые, от 8 до 30 человек.

Игра проводится самостоятельно. Судьями в игре обычно бывают капитаны команд.

Для игры требуются небольшой тряпичный, резиновый или теннисный мяч и лапта - круглая палка длиной 70-80 см и толщиной 3-3,5 см.

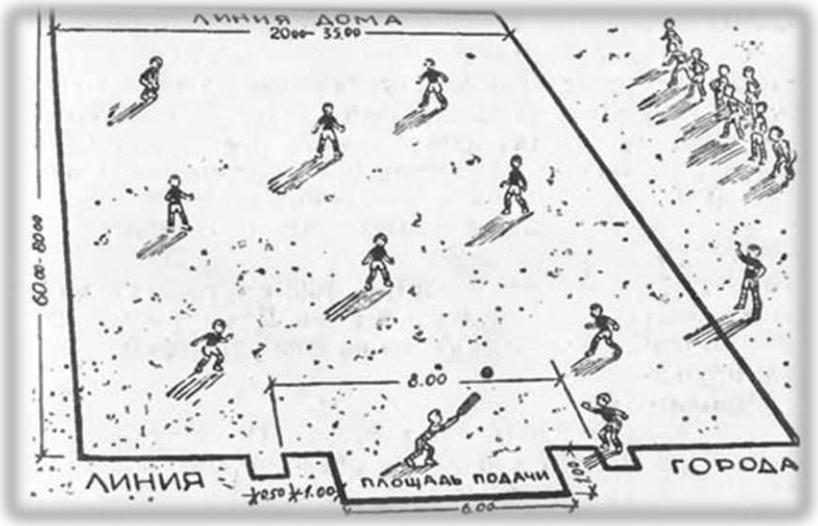
С одного конца ее немного стесывают, чтобы легче было держать в руках; на другом конце она остается круглой *(*для начинающих можно сделать ее лопатообразной).

Описание

На двух сторонах площадки - «поля» на расстоянии 40-80 м чертят или отмечают ветками или другими предметами две линии: линию кона и линию «города». Выбирают двух капитанов и разделяются на две команды любым способом.

По жребию одна команда становится за линию «города», другая команда размещается произвольно в «поле». Капитан «полевой» команды посылает одного игрока в «город» для подачи мяча.

По очереди первый метальщик – игрок «города» берет лапту и становится у линии «города», напротив него находится подающий, который подбрасывает мяч, а метальщик отбивает его лаптой в «поле» как можно выше и дальше.



Полевые игроки стараются поймать его с воздуха или схватить с земли. Пробивший удачно по мячу бежит на кон и возвращается в «город», за что зарабатывает 1 очко. Игроки «поля», схватив мяч с земли, пытаются осалить мячом перебегающих. Если кого-либо осалят, сами бегут в «город», а игроки из «города» бегут в «поле» и стремятся попасть мячом в игрока, не успевшего убежать в «город», т.е. стремятся «отсалиться».

Команда, успевшая в полном составе занять «город», остается там и начинает отбивать мяч в «поле». Если полевой игрок поймает его с воздуха *(«свечу»)*, вся его команда переходит в «город», а бывшие в «городе» идут в «поле». И так идет борьба за овладение «городом». Каждый сумевший пробежать на кон и обратно зарабатывает очко. Играют до определенного количества очков или на условленное время. Команда, получившая больше очков, выигрывает.

Правила

1. Игроки «города» отбивают мяч в «поле» по очереди, установленной капитаном.
2. Каждый игрок бьет по мячу один раз, а капитан имеет право на три удара.
3. Подающий должен подбрасывать мяч так, чтобы было легко ударить по нему, иначе он обязан повторить подбрасывание. И так до 3 раз. Если 3 раза он подбросит плохо, его сменяют.

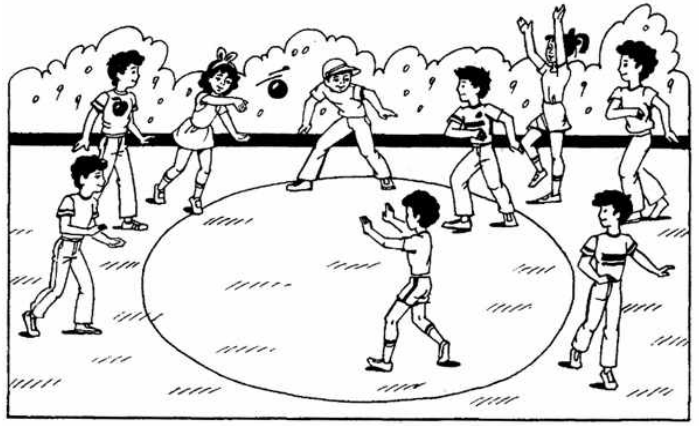
4. Перебегающий должен оставить лапту в «городе», иначе обязан возвратиться за ней.
5. Попадание мячом засчитывается лишь в том случае, если он попадет в игрока непосредственно, а не отскочив от чего-либо.
6. Если игрок пробил мяч слабо, он может не бежать на кон, а ждать хорошего удара, выполненного затем кем-либо из других игроков. Поэтому одновременно могут бежать несколько игроков, пробивших мяч неудачно.
7. Подающий имеет право осаливать перебегающих, как и игроки «поля».
8. Перебегать можно только до тех пор, пока мяч находится вне «города».
9. Вернувшийся в «город» игрок имеет право опять отбивать мяч в «поле» в порядке очереди.



Ещё один вариант игры – **лапта с полуконом**. То же построение играющих, что и в предыдущей игре, только посередине между линиями «города» и кона чертится параллельно им линия полукона для того, чтобы бегущий после удара по мячу мог остановиться на полуконе в случае, если ему трудно добежать до кона.
При следующем ударе он бежит на кон, а затем, если сможет, бежит обратно и на обратном пути может остановиться на полуконе. Правила - те же, что в предыдущей игре.

КРУГОВАЯ ЛАПТА

Это старинная игра. В XIX веке ее называли «немой лаптой». Количество участников - от 6 до 40 человек. Для игры требуется один мяч *(волейбольный или маленький, размером с теннисный мяч).*



Описание

На уличной площадке или в зале чертится большой круг или прямоугольник.

Играющие делятся на две равные команды. Согласно жребию, одна из них - «водящая команда» *(она становится в середину круга или прямоугольника)*, другая - «полевая команда» *(располагается за кругом, прямоугольником - с двух сторон)*.

У одного из полевых игроков в руках мяч. По договоренности можно спрятать его или показать водящим игрокам.

Полевые игроки по сигналу стремятся попасть мячом в водящих *(в любую часть тела, за исключением головы)*, а те, увертываясь от мяча, ловят его.

Если игрок будет осален мячом, то он выбывает из игры. Если же водящий поймает мяч, то он не считается осаленным и имеет право выручить одного из вышедших из игры. Выручeнный им игрок становится опять в середину круга.

В процессе игры количество водящих игроков то убывает, то увеличивается за счет выручeнных игроков.

Игра продолжается установленное время или пока не будут осалены все водящие игроки. Участники меняются ролями и играют второй раз.

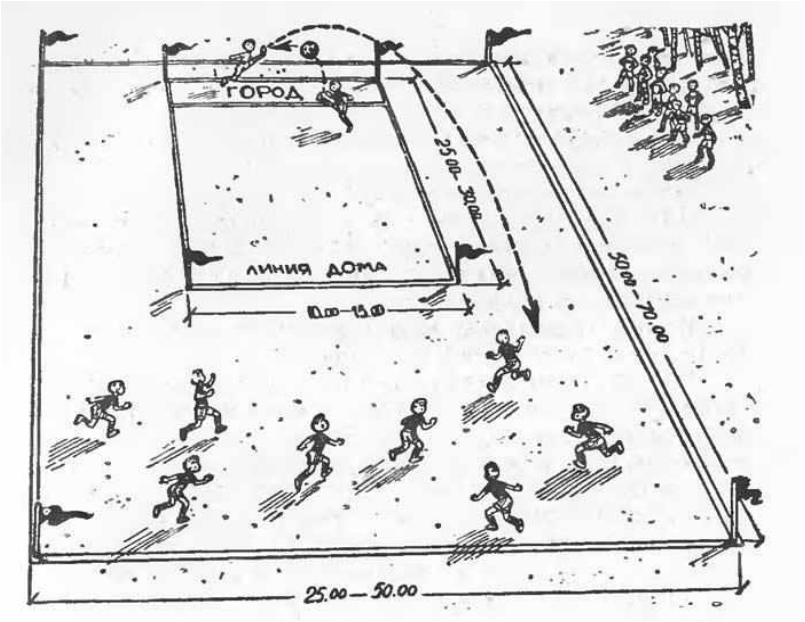
Проигрывает команда, у которой к концу установленного времени будет меньше игроков в «поле» или в которой все игроки будут осалены.

Правила

1. Если водящим игроком пойман мяч, но выручать им некого *(нет выбывших из игры)*, то он имеет право в дальнейшем оставить в кругу первого осаленного игрока.
2. Полевые игроки при метании мяча не имеют права заходить за черту круга.
3. Только непосредственное попадание в водящего игрока считается осаливанием. Если мяч попал в игрока после отскока от земли, пола или какого-либо предмета, то осаливание не засчитывается и водящий остается в кругу.
4. Если мяч попал в одного игрока, а затем отскочил ко второму, первый считается осаленным, а второй остается в игре.
5. Выбывшие из игры снова входят в нее в соответствии с очередностью их выхода из игры.

НОЖНАЯ ЛАПТА

По характеру ножная лапта напоминает обычную русскую лапту, но в ней есть дополнительный элемент: удар по мячу ногой. Это делает игру похожей на футбол.



Составлять команды рекомендуется по 9 человек. Игроки, как и в обычной лапте, разделяются на две команды. Одна команда бьющая, другая — водящая, полевая.

Место для игры в ножную лапту: ровная площадка длиной 50-70 м, шириной 25-30 м. Как размечается площадка для ножной лапты, показано на рисунке.

Суть игры состоит в том, что команды бьющих с разбега бьют ногой по мячу, посылая его в поле. Удар производит очередной игрок бьющей команды. Поэтому в этой игре игроки разделяются строго по номерам.

Пробивший мяч в поле должен успеть пробежать от линии города до линии дома и вернуться обратно на линию города, пока его не осалили мячом.

Команда, которая находится в поле, старается перехватить мяч. Игроки это могут сделать рукой, ногой. Задержав мяч, они стараются попасть им в игрока бьющей команды, который перебегает поле.

Если игрок команды бьющих успел добежать до линии дома и вернуться назад, то есть успел совершить полную перебежку, он приносит своей команде 1 очко.

Если же мяч будет перехвачен игроком полевой команды с лёта или кто-либо из полевой команды сумеет осалить игрока, совершающего перебежку, команде бьющих зачисляется ошибка.

После трех ошибок команда бьющих меняется местами с командой полевых игроков (водящим), и партия считается законченной.

Игра состоит из шести партий. Каждая команда три раза выполняет роль бьющих и три раза роль водящих. Побеждает команда, которая наберет наибольшее количество очков.

Есть дополнения к правилам, отличающим эту игру от обычной лапты:

1. Игра идет футбольным мячом.

2. Бьющие посылают мяч в поле не битой-лаптой, а ударом ноги.

3. Полевые игроки, принимая мяч, перепасовывая его, имеют право играть руками, ногами, плечами и головой.

4. Команда водящих не выделяет игрока, подбрасывающего мяч бьющим. Очередной бьющий ставит мяч в любое место своей площадки (выделенной квадратиком у линии города) и посылает его в поле ударом ноги.

5. Вылет мяча за боковые линии города считается аутом, как и в обычной лапте, и зачисляется ошибка команде бьющих.

ДЕВЯТЬ КАМНЕЙ



На асфальте рисуется квадрат, разделенный на 9 частей, как для «крестиков-ноликов». В его центре выкладывается кучка из 9 камней. Ведущий становится с одной стороны от квадрата, а игроки на некотором расстоянии с другой стороны. Они должны, по очереди кидая мяч, разбить пирамиду из камней. После того, как пирамида разбита, игрокам необходимо разложить камушки в клетки квадрата. Ведущий в это время активно пятнает мячом игроков. Запятнанный игрок выбывает из игры. Если игрокам удалось разложить камушки, то ведущий водит еще раз.

Вариант игры на две команды. Если играют две команды, то команда, выбивающая камни, называется «каменщики», а пятнающая команда называется «снайперы».

При этом вводится правило: снайпер не может держать мяч более 10 секунд, а должен передавать его другому снайперу.

Вариант игры в два тура. Первый тур - каждый камень лежит в отдельной клетке квадрата. Чтобы было сложнее, задают определенные уровни: чертят линии на асфальте в нескольких метрах от самого квадрата. Первый уровень – «помыть руки», самый дальний. Второй уровень – «суп», третий уровень – «второе», четвертый уровень «чай, кофе или компот» - самый близкий.

Игроки команды переходят от одного уровня к другому, если задевают мячом хотя бы один камень, даже не выбив его из квадрата. Если выбивают камень из квадрата, то все игроки разбегаются, а ведущий с помощником (или другая команда) должна запятнать игроков мячом. В это время игроки стараются собрать камни в пирамиду в центе квадрата и громко крикнуть какое-нибудь слово, например, "ОБЕД!". На этом первый тур заканчивается. Второй тур: игроки (старые или новые - без разницы) должны выбить камни за пределы квадрата из собранной кучки. После того, как кто-то выбил камни, нужно разложить камни по клеткам квадрата. И так до бесконечности.

Вместо камней используют стеклышки, плитки или шайбы из дерева.

ПЕТАНК

Петанк – популярная европейская спортивная игра в шары.

Название игры «петáнк» (фр.*pétanque)* происходит от провансальского «pèd tanco» и дословно переводится, как «ноги – колья», поскольку при броске игрок не должен отрывать пятки от земли, пока шар не коснется земли, то есть ноги уподобляются врытым в землю кольям.

История

Игры, похожие на петанк, существовали ещё в Древней Греции и Древнем Риме. Эллины обычно использовали для игры круглые камни и упражнялись в дальности броска, а римляне бросали окованные железом деревянные шары на точность попадания.

После падения Римской империи эта игра была забыта и возродилась в средние века. Она стала настолько популярна, что в XIV веке был введён запрет на эту игру, чтобы подданные занимались более полезными упражнениями: фехтованием или стрельбой из лука.

Несмотря на запреты, игра дожила до наших дней. В различных формах, под разными названиями она существует в различных странах Средиземноморья и в Великобритании. В том виде, в котором петанк известен в наши дни, он появился в1907 году.

Цель игры состоит в том, что игроки двух команд на площадке размером 15х4м по очереди бросают шары, стараясь как можно ближе положить свой шар рядом с маленьким шаром – кошонетом (фр.*cochonnet*– поросенок).

При этом шар может задеть кошонет или сбить шар соперника, чтобы оттолкнуть его. Главное, чтобы в конце игры один или несколько шаров команды оказались ближе к кошонету, чем шары соперника. За каждый такой шар начисляется одно очко. Игра продолжается до 13 очков.

Правила игры в петанк в чём-то имеют сходство с кёрлингом и даже с гольфом, только без клюшек и лунок. Играть в петанк можно на любой площадке: песчаной, грунтовой, гравийной ит.д.

Размеры и вес шаров:

- Кошонет имеет диаметр 30 мм,
- металлические шары имеют диаметр 70-80 мм, вес 650-800 гр.

Состав команд: по 1 человеку (тет-а-тет), по 2 (дуплет) или по 3 человека (триплет) в каждой. Возрастных ограничений нет.

В игре используется не более 12 шаров. Если команда состоит из одного или двух игроков, то каждый из них играет тремя шарами. Если в состав команды входит по три игрока, то каждый игрок такой команды играет двумя шарами.



Бросая жребий, выбирают, какая команда начинает играть первой. Эта команда чертит на земле круг диаметром около 30 см.

Игрок первой команды бросает маленький шарик (кошонет) на расстояние от 6 до 10 метров, но не ближе чем на 50 см от любого препятствия. При этом ноги игрока должны быть внутри круга до тех пор, пока кошонет не остановится.

После того как кошонет брошен, любой игрок первой команды бросает первый шар, стараясь разместить его как можно ближе к кошонету. При этом ноги бросающего игрока не должны выступать за круг.

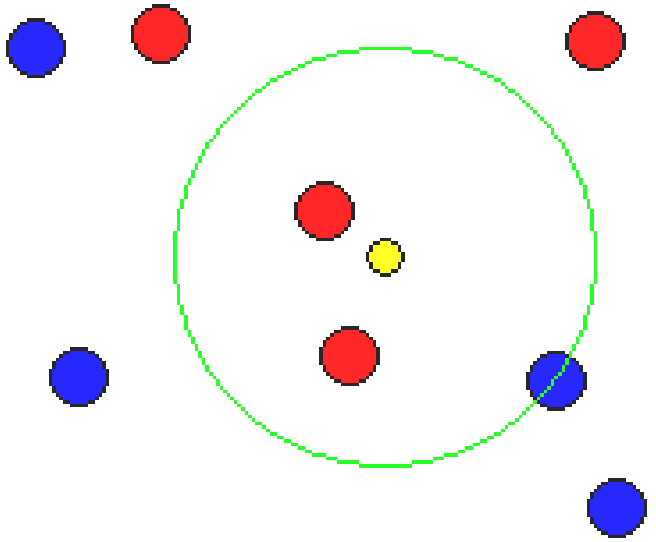
После первого броска игрок второй команды становится в тот же круг и старается бросить свой шар ближе к кошонету или выбить шар оппонента.

Следующий бросок делает команда, чей шар находится дальше от кошонета, и бросает свои шары до тех пор, пока один из ее шаров не станет ближе к кошонету, чем любой из шаров оппонента. После чего броски делает команда оппонентов.

Если у команды оппонента не осталось шаров для броска, то другая команда бросает свои оставшиеся шары, стараясь разместить их как можно ближе к кошонету.

Когда шары обоих команд брошены, производится подсчет очков. Команда - победительница получает столько очков, сколько шаров размещено ближе к кошонету, чем ближайший шар противостоящей команды.

В примере на рисунке, команда, играющая красными шарами, имеет 2 шара, расположенных ближе к кошонету, чем самый близкий шар команды, играющей синими шарами, и таким образом получает 2 очка.



Раунд считается законченным, когда каждая команда бросила все свои шары. Команда-победительница начинает новый раунд, вычерчивая круг на месте падения кошонета предыдущего раунда, и снова бросает кошонет и начинает новый раунд. Игра продолжается, пока одна из команд не набрала 13 очков.

Следует отметить, что существует 2 вида бросков шара.

Первый – pointing или «установка», второй – shooting, то есть «выбивание». Они настолько различны, что профессиональные игроки используют, как правило, только один вид броска.

В первом случае, вы стараетесь разместить шар как можно ближе к кошонету. Во втором случае, вы выбиваете шары противника, что дает вам возможность получить очки различными способами:

1. Вы выбиваете шар противника, и ближайшим шаром к кошонету становится один из ваших шаров.

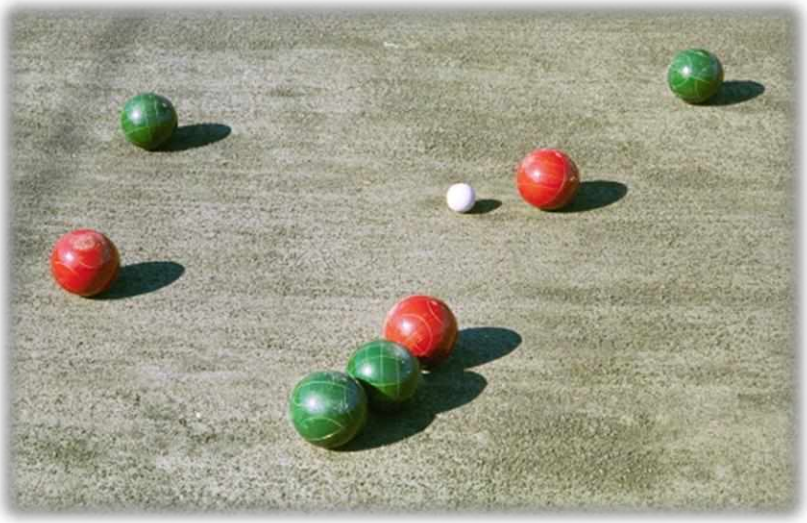
2. Вы просто расчищаете территорию вокруг кошонета для того, чтобы позволить своей команде уложить свои шары как можно ближе к кошонету.

3. Идеальная ситуация, когда, выбивая шар противника, ваш шар остается на его месте. Вот это и есть знаменитое carreau.

БОЧЧЕ

История

Боччe (итал.*bocce*) — спортивная игра на точность, принадлежащая к семье игр с мячом, близкая к боулингу, петанку и боулзу, имеющих общие истоки в античных играх, распространенных на территории Римской империи. Созданная в своём нынешнем обличии в Италии, где называется *Bocce* (множественная форма от итальянского слова *boccia*, что переводится как «шары»), игра распространена по всей Европе и других континентах, куда была завезена итальянскими мигрантами. Игра известна в Австралии, Северной Америке и Южной Америке.



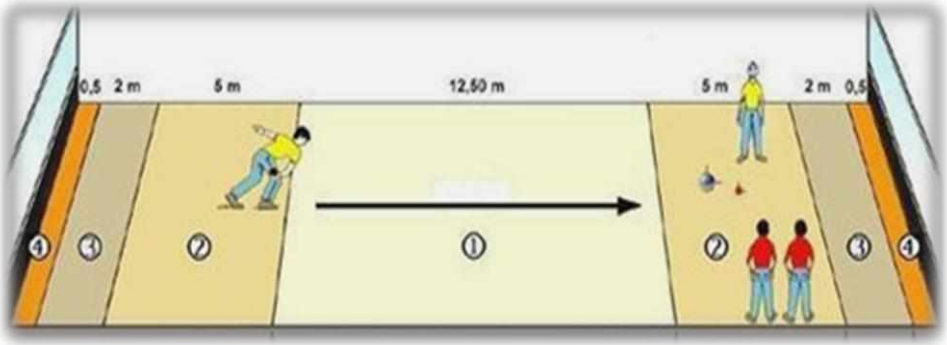
Правила игры. В боччe существует пять дисциплин:

Традиционная игра

Для игры боччe необходимы металлические, деревянные или пластиковые шары, диаметром 90-110 мм, весом 900-1200 гр., деревянный шарик - джек бол (But или Pallino – диаметр 40 мм) и ровная грунтовая площадка 26,5х3-4,5 м.

Составы команд и количество шаров:
Tete a tete – Один на один: у каждого игрока – четыре шара,
Douplette – Двое против двоих: у игроков – три шара,
Triplette – Трое против троих: у игроков – по два шара,
Quadrette – Четыре на четыре: у игроков – по два шара.

Один из основных принципов игры состоит в том, чтобы подкатить свой шар к буту настолько близко, насколько это возможно.
В свою очередь, соперник старается подкатить свой шар ближе к буту, чем ваш шар. Также возможно выбить шар соперника навесным ударом.



Начало игры – по жребию. В дальнейшем начинает команда, которая выиграла предыдущий раунд. Для начала игры, необходимо рукой, с линии вбросить бут в игровую зону. Если после двух попыток, бут не попал в игровую зону, команда соперника имеет право рукой положить бут в любой точке игровой зоны.
После вбрасывания бута, начинается игра шарами. Шар считается поданным правильно, если:
– шар не вышел за границы площадки;
– шар остановился не ближе двух метров от игровой зоны.
Шары, выбывшие за границу площадки, исключаются из игры. Катание шаров и выбивание производится с линии.
Выбивание осуществляется только предварительно заказанных и отмеченных шаров.
До шара отмечается зона 50 см, только из которой выбивание будет правильным.
Если игрок выбил неправильный шар, он возвращается на место.
На место ставятся только отмеченные шары.
Правильно выбитые, а также неотмеченные шары, считаются выбывшими из игры.
Когда у команд закончились все шары, производится подсчет очков. Выигрывает раунд и зарабатывает очки та команда, чей шар ближе находится к буту.

Очко засчитывается за каждый шар, находящийся ближе к буту, чем ближайший шар команды соперника.
Выигравшая раунд команда, получает право начать следующий круг.
Игра идет до тринадцати очков.
Во время игры, в каждом раунде, предусмотрены 2 попытки выбивания бута. В случае успешной попытки, раунд аннулируется и начинается новый.

Комбинация (круг)

В данной дисциплине используется смешанная техника – катание шара и выбивание навесным броском.
Игра начинается с того, что один из игроков вбрасывает паллино в игровую зону. Его оппонент рисует вокруг паллино круг диаметром 1,4 м.Затем, игрок, вбросивший паллино, стремится закатить свой шар в нарисованный круг, а соперник выбивает эти шары из круга.
Во время этой игры каждому игроку необходимо в одном раунде катать или выбивать (на выбор) все его четыре шара.
Одно очко начисляется в случае, когда игрок закатывает свой шар полностью в круг (2 очка за касание паллино) или когда он выбивает шар противника из круга (2 очка за удар, называемый «коро», когда игрок выбивает чужой шар и оставляет свой в круге).
Игра продолжается 8 раундов. Игрок, набравший больше очков, становится победителем.
Особенность данного вида в том, что игрокам во время поединка предлагается выполнить по очереди два основных элемента – подкат и бросок.

Тир прогрессив (Tir progressif)

Цель данной дисциплины состоит в необходимости в течение пяти минут поочередно выбить наибольшее количество целей, находящихся на различном расстоянии.
Минимальное расстояние между игроком и мишенью находится на расстоянии 13,05 м, а наибольшее расстояние составляет 17,05 м.
Мишени размещаются на противоположных концах игровой площадки.

Эстафета

Основные правила те же, что и в «Тир прогрессив». За исключением того, что данный вид соревнований проводят среди двух команд из двух человек, которые по очереди совершают по четыре броска по двум целям, находящимся на двух противоположных концах игровой площадки.

Игра на точность (Tir de precision)

Этот индивидуальный тест на точность позволяет каждому спортсмену продемонстрировать основные качества игрока: мастерство, концентрацию и самоконтроль.
На расстоянии 13-18 м устанавливается 11 целей – шар или паллино. Каждая цель имеет свою стоимость – от 1 до 5 очков.
Игрок имеет только одну попытку на поражение одной из этих 11 целей.

БОЧЧА

Бочча – паралимпийский вид спорта.

Для людей с ограниченными физическими возможностями существует адаптированный вариант игры под названием **бочча**.

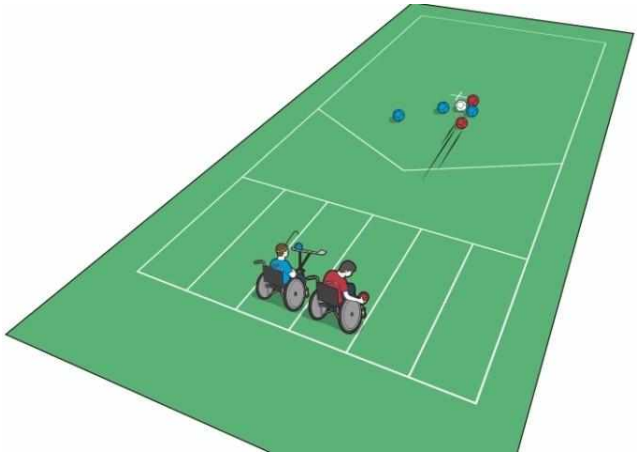
В бочча применяется корт размером 6х12,5м, который имеет 6 боксов для спортсменов. Броски всегда производятся из боксов.

Для бочча используются более легкие кожаные шары весом 275гр. и диаметром 86мм (270мм длина окружности) для более удобного хвата.

В бочча джек бол такого же веса и размера, как и игровые шары. В игре «бочче» у каждой стороны по 4 шара, а у бочча – по 6 шаров.

Есть незначительные отличия в правилах этих игр, но суть остается одна и та же: необходимо расположить свои шары как можно ближе к джек болу, чем соперник.

Оба слова «бочче» и «бочча» не склоняются и пишутся с двумя «ч». Правильно говорить «играть в бочча», а не в «боччу».



АНТИПЕТАНК



Для пасмурных дней и любителей мягких текстур создана специальная версия петанка – «антипетанк».

Правила игры в ней те же, однако металлические шары заменены на специальные мячи, набитые мягкой тканью. Теперь играть в петанк можно в любом месте, не опасаясь повредить мебель.

Любите выбирать свой путь на улицах города и играть по своим правилам? Тогда Антипетанк – это игра, которая будет близка вам по духу! **Антипетанк (или Кросс Буле)** - это «мягкая» версия всемирно известной французской игры петанк.

Классическая и популярная в Европе игра «петанк» (или «бочче») проходит с тяжелыми металлическими шарами, для которых нужна специально подготовленная игровая площадка.

Антипетанк сохранил в себе всю прелесть классической игры, добавив еще один компонент – «свободу». Свободу в выборе площадки, свободу в способах броска и правилах игры.



Благодаря Антипетанку теперь можно играть где и как угодно, что делает его по-настоящему интересным и безумно увлекательным!

Как играть? Основная цель игры проста – нужно бросать большие мячи как можно ближе к маленькому мячику-маркеру, который называется «джек», и далее стараться выбить мячи противника из выгодной позиции. Мячи можно бросать навесом, подкатом, с отскоком от стен и преград, и любыми другими способами, которые вы сможете придумать! Разнообразить игру можно своими правилами. Например, засчитываются мячи, брошенные только левой рукой или двумя одновременно.



Набор для 2 игроков включает в себя 6 мячей и 1 джек (мячик-маркер).

Игра понравится всем, кто любит активные игры в компании друзей и кому нравится изобретать свои правила.





МЯКИШИ



В этой игре используются мягкие мячи - «мякиши», как в игре «Антипетанк», а также специальная мишень в виде 6 трубок разной длины со спиленным под углом 45° верхом, установленных в короб.

Цель игры: забрасывать мячи-мякиши в трубки, набирая очки.

Каждая трубка в мишени имеет свою ценность: попадание в любую из крайних передних трубок приносит 1 очко, попадание в любую из дальних крайних трубок - 2 очка, попадание в центральную переднюю трубку - 3 очка, попадание в центральную дальнюю трубку - 4 очка. Побеждает тот, кто наберёт большее количество очков.

Вариант правил игры для двух-трёх игроков «на счёт»

Каждому игроку выдаётся по 6 мякишей. Сначала игроки определяют, кто будет бросать первым. Затем игроки по очереди делают 3 попытки по 2 броска. Техника броска значения не имеет. Попадание засчитывается, когда мякиш полностью провалился в трубку. Если после броска мякиш остаётся висеть на трубке, то его не снимают, поскольку при последующих бросках его могут «добить» в трубку. Набранные игроками очки суммируются. Если игроки набирают одинаковое количество очков, то делают по 2 дополнительных броска. Игра ведётся до 3 побед.

Вариант правил для командной игры аналогичен предыдущему, только с большим количеством мякишей (20 шт и более). Игроки по очереди бросают по 2 мякиша в трубки-мишени. Когда все мякиши брошены, незаброшенные мякиши подбирают и снова бросают, и так до тех пор, пока все мякиши не будут заброшены. Затем производится подсчет очков. Побеждает та команда, которая наберет больше очков.

Есть **вариант правил «на меткость»**, когда игрок или команда для победы должны забросить свои мякиши во все 6 трубок. Тогда количество мякишей, выданных каждому игроку, увеличивается.

ИГРЫ НА МЕТКОСТЬ С КОЛЬЦАМИ

КОЛЬЦЕБРОС



Для игры нужны деревянная подставка-кольцеброс, в которую устанавливают колышки высотой 15-20 см, и кольца диаметром 18-20 см, которые набрасываются на колышки. Рядом с колышками на подставке нанесены цифры, обозначающие очки. Чем дальше относительно места броска находится колышек, тем больше цифра.

Кольца могут быть пластмассовыми, из фанеры или из плотного шнура в количестве 6-10 штук. На расстоянии 3 м от кольцеброса отмечается первая линия, 3,5 м – вторая, 4 м - третья.

Существует много видов кольцебросов и вариантов правил игры.

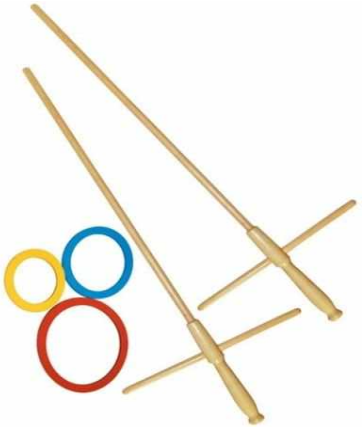
Предлагаем следующий вариант: играющие заранее договариваются, по сколько колец будут бросать, становятся в порядке очередности за ближнюю линию и набрасывают кольца на колышки. После того, как все игроки выполнят броски, подсчитывают, кто набросил больше колец или набранные очки. Затем переходят за среднюю и дальнюю линию и бросают кольца оттуда. Побеждает тот, кто набросил больше всего колец на колышки или набрал больше очков.



СЕРСО

История игры. Считается, что игра появилась во Франции в XVII веке. Согласно легенде, маркиз де Анри шпагой поймал обручальное кольцо своей супруги, которое она, узнав об измене мужа, метнула в окно. Так маркиз сохранил брак. Об этом случае стало известно при дворе короля Людовика XIV, которому эта история понравилась. И, ставя запятую в «казнить нельзя помиловать», король параллельно ловил кольцо, размер которого для удобства увеличили.

Cerceau – название игры по-французски (в честь девичьей фамилии маркизы). По-русски эта игра называется "серсо".





Инвентарь: 2 деревянных шпаги длиной 95 см и 3 кольца разного диаметра: 15, 20 и 24 см.

Правила игры. У серсо существует несколько вариантов правил.

Исторический или классический вариант.

В серсо играют парой – кавалер и дама. Кавалеру вручается шпага, а даме – 3 кольца. Задача дамы – бросить кольцо так, чтобы оно попало на шпагу кавалера, а задача кавалера – поймать кольца его дамы. За каждое пойманное кольцо начисляются очки. За большое кольцо даётся 5 очков, за среднее – 10 очков и за маленькое – 15 очков. Максимально в шпажном серсо можно заработать 30 очков.

Вариант второй.

Игроки стоят друг против друга в кругах, диаметром около 2 м, расстояние между кругами около 3 м. Размеры кругов и расстояния между игроками могут быть и другими.

Кольцо бросается при помощи шпаги, а не руками. Если кольцо, брошенное первым участником игры, второй участник игры не поймал, и оно упало внутри его круга, то первый игрок получает 1 очко.

Но если кольцо упало вне его круга, и второй участник прежде не коснулся кольца своей шпагой, то 1 очко присуждается второму участнику.

Игра идет до обговоренного заранее счета. Обычно до 40. Выигрывает тот, кто быстрее наберет 40 очков.

Вариант третий.

Можно поиграть в серсо через сетку (или веревочку) по правилам, напоминающим волейбольные. Но для этого нужно, чтобы с каждой стороны было хотя бы по два партнера.

Наметьте площадку подходящего размера; сетку, веревочку, ленту укрепите на удобной высоте. Когда кольцо переброшено через сетку, соперники могут сразу же отправить его обратно, а могут сделать на своей стороне два паса и затем с выгодной позиции постараться бросить кольцо так, чтобы оно упало на чужой стороне.

Очко или подачу вы проигрываете в следующих случаях:

- кольцо упало на вашей стороне;
- кольцо после броска улетело за очерченные пределы площадки;
- кольцо после броска пролетело под сеткой (веревочкой, лентой);
- вы нарушили правило «трех касаний», т.е. подбросили кольцо на своей стороне более трёх раз (скажем, сделали три паса и лишь четвертым броском переправили кольцо через сетку).

Стоит также как-то ограничить время, в течение которого игрок может владеть кольцом (допустим, 3 секунды).

Счет и переход подачи - как в волейболе. Но можно играть не до 15 очков, а до 11. Игра ведется одним кольцом.

Вариант четвертый.

Игроки стоят друг против друга, расстояние выбирается произвольно. Первый игрок кидает при помощи шпаги по очереди все три кольца. Второй игрок шпагой ловит брошенные кольца.

За каждое пойманное кольцо начисляются очки: большое кольцо – 15 очков, среднее 10 очков и маленькое – 5 очков.

После того, как все кольца окажутся у второго игрока, он начинает бросать кольца первому игроку.

Игра идет до обговоренного заранее счета. Обычно до 90. Выигрывает тот, кто поймает больше колец.

СОВРЕМЕННЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ШАФФЛБОРД

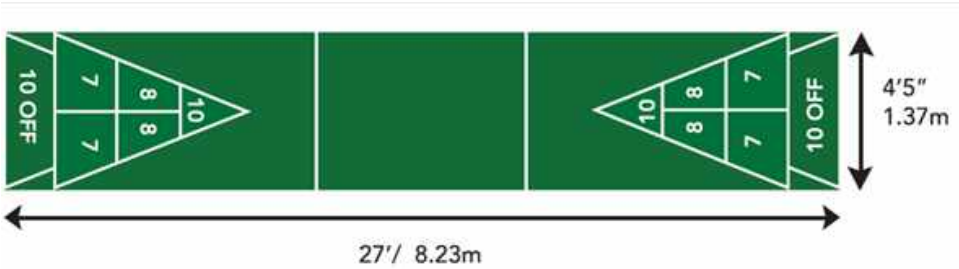
Шаффлбордом называется несколько разных игр, в которых от игроков требуется толкать диски на размеченные участки игровой поверхности: стола, доски или корта. В шаффлборд можно играть всей семьей или с друзьями. В какую из разновидностей шаффлборда вы бы ни играли, придерживайтесь перечисленных ниже правил, относящихся ко множеству вариантов шаффлборда.

В **шаффлборд** могут состязаться либо одиночные игроки – в поединке, либо две команды по два человека.



При игре используют кии длинной около 1,8 метров длины, с закругленной подковообразной вилкой в нижней части. Шайбы побольше хоккейных: диаметром 15,2 см, толщиной не более 5,5 см, и весом не тяжелее 450 грамм. У каждого из соперников по четыре шайбы.

Цель состоит в том, чтобы загнать свою шайбу в зачётную зону на противоположной стороне корта (длина которого – до 16 м, а ширина – до 1,8 м).



Указанная зона разделена на сектора – вертикальными и горизонтальными линиями. За попадание в самый ближний сектор (причём так, чтобы шайба не касалась разделительной черты), начисляется 10 очков. Отправка шайбы в более дальний сектор награждается 8 очками, в ещё более дальний – 7. Наконец, если шайба полностью оказывается внутри самого удаленного от бившего участка корта, со спортсмена снимается 10 очков. Штрафом в виде лишения очков наказываются и некоторые нарушения (заступ за стартовую линию, неправильно нанесённый удар, и т.п.).

Разрешается выталкивать шайбы оппонента, ставить заслон собственными шайбами.

Отрезок игры, называемый фреймом, завершается, когда все шайбы переходят на противоположную сторону корта. После чего происходит окончательное начисление очков (лишь победителю фрейма), соперники меняются сторонами и возобновляют встречу.

Обычно она продолжается до тех пор, пока один из спортсменов (либо команд) не набирает условленного числа очков (при этом текущий фрейм должен быть завершен). Обычно рубеж, на котором игра заканчивается, составляет 75 очков. Хотя встреча может быть продлена до 100 очков или напротив, сокращена до 50 очков.

В данной игре важны не физические данные, а глазомер и собранность. Поэтому добиваться в **шаффлборде** успеха могут люди как совершенно юные, так и пожилые.

И ещё одно преимущество. При всём своём сходстве с керлингом шаффлборд не требует ни ледовых площадок, ни дорогостоящего инвентаря. А потому в потенциале он вполне способен стать достаточно массовым.

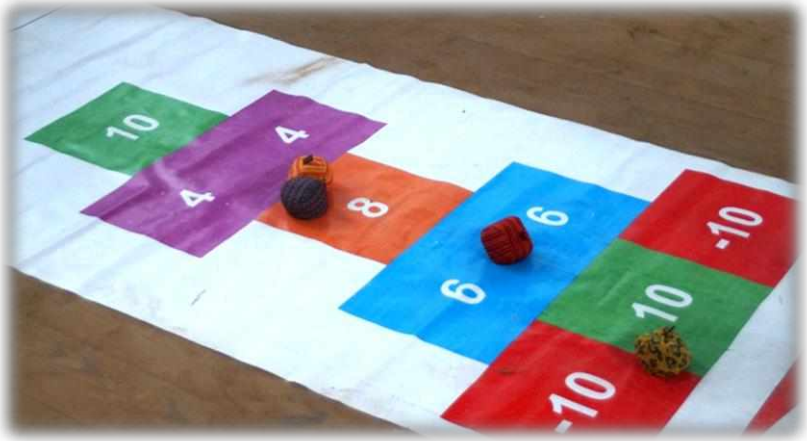
Не менее популярен и интересен настольный шаффлборд. Размеры и разметка игрового поля отличаются от большого шаффлборда. Шайбы, выполненные из дерева, игроки толкают рукой, без помощи кия. Часто разметка одной из сторон игрового поля выполняется в виде мишени, что вносит разнообразие в игровой процесс.



В нашей практике проведения народных игр мы часто совмещаем инвентарь из разных игр. Например, в качестве кия можно использовать детскую хоккейную клюшку или молотки для крокета.



А, совместив игровое поле для шаффлборда, выполненное на баннерной ткани, и мячики для антипетанка, получим вариант игры «мягкий шаффлборд». Цель игры – не толкать шайбы, а бросать мягкие мячики в зачётную зону и набирать очки.



КОЛОДЕЦ

Игра «Колодец» отлично подходит для мероприятий на командообразование, поскольку с помощью данной игры можно развивать групповое взаимодействие и ловкость участников.

Набор для игры в колодец состоит из следующих элементов:

- металлическая сетка из которой делается сам колодец высотой 1,2 м и диаметром 45 см;
- деревянные палочки длиной 50 см (от 12 шт.);
- шарики пластиковые для сухого бассейна (от 20 шт.);
- кубики пластиковые от детского конструктора 4-х цветов (от 16 шт.);
- делитель из фанеры или ОСП, который разделяет дно колодца на 2 или на 4 части.

С помощью этого набора получается не одна, а целых три игры.



Игра «Достань шарики из колодца».

В колодец высыпаются шарики для сухого бассейна. Игрокам выдаются палочки, с помощью которых они должны достать максимальное количество шариков за минимальное время.

При этом запрещается поднимать колодец и доставать шарики руками.

Игра «Падающие шарики».

На дно колодца устанавливается делитель.

Игроки выбирают свою часть на дне колодца (половина или четверть).

В ячейки в верхней части колодца вставляются палочки таким образом, чтобы получилась сетка, перекрывающая колодец.

На эти палочки укладываются шарики. Игроки по очереди вытягивают палочки из колодца, стараясь делать так, чтобы шарики падали на свою часть дна колодца.

Побеждает тот игрок, на чьей стороне окажется больше шариков.

Игра «Падающие кубики».

Игра проводится аналогично «падающим шарикам», только вместо шариков используются пластиковые кубики.



Игра «Падающие кубики с цифрами».

Перед началом игры на сторонах каждого кубика наносятся (наклеиваются) цифры от 1 до 6.

После этого игра проводится аналогично «падающим кубикам». При подсчете очков учитывается цифра на верхней стороне каждого кубика. Если там цифра 6, значит игрок получает 6 очков и т.д.

Все очки суммируются и сравниваются между игроками.

Побеждает тот, кто набрал большее количество очков.

ШАРИКИ В КОРЗИНКЕ

Это очень подвижная командная игра.



Инвентарь: детские корзинки разных цветов, к которым пришиты лямки, а также набор шариков для сухого бассейна.
Игроки подвязывают корзинки сзади, каждый игрок берет по 1 шарику и по команде ведущего игра начинается.

Цели игры – забросить как можно больше шариков в корзинки соперников (их корзинки другого цвета). Забросил шарик – возьми новый и т.д. При этом необходимо следить, чтобы соперники не забросили шарики в твою корзинку, а также в корзинки других игроков твоей команды.
До окончания игры запрещается доставать шарики из корзинки.
По команде ведущего игра останавливается и производится подсчет шариков. Побеждает команда, в чьей корзине окажется меньше всего шариков.



ВОДОБОЛ

Для игры в «Водобол» требуются полотенца или покрывала из расчета: 1 полотенце на двух человек (1 покрывало на 4 чел.), а также воздушные шарики, заранее наполненные водой.
В «Водобол» играют на волейбольной или любой другой ровной площадке, где натянута сетка или веревка.
В начале игры участники одной команды кладут шарик с водой на полотенце или покрывало. Их задача – перекинуть шарик с водой через сетку на сторону соперника. Задача другой команды – поймать шарик с водой при помощи полотенца или покрывала так, чтобы он не упал и не лопнул. Затем команды меняются ролями.
При падении на площадку шарики лопаются, и брызги от воды разлетаются в разные стороны. Это добавляет адреналина в игру и делает её более веселой.
Игра продолжается до определенного количества очков или пока не лопнут все шарики. Побеждает так команда, на стороне которой упало и (или) лопнуло меньше шариков с водой. Если команда не смогла перебросить шарик с водой, и он упал на своей стороне или за пределами игровой площадки, то очко получает команда соперника.



Как вариант игры, вместо шариков с водой можно использовать волейбольный или резиновый мячик, а вместо покрывала – «парашют» для тренингов.

РЫБНАДЗОР

Это очень подвижная игра на свежем воздухе, которая требует от участников отличной реакции и слаженности действий.



В игре нужно быть очень внимательным и даже уметь чувствовать спиной. Инвентарь для этой игры довольно простой: веревка, жгут для ведущего и «рыба», в качестве которой подойдут тапки-шлёпанцы или шарики от сухого бассейна. При помощи веревки на земле или на полу помещения выкладывается круг, радиус которого не меньше длины жгута ведущего. Круг – это водоём, в котором водится «рыба». Перед началом игры вся «рыба» складывается в центре круга, куда становится ведущий – представитель «Рыбнадзора».

Суть игры заключается в противостоянии «Рыбнадзора» и остальных игроков-рыбаков. Водящий стоит одной ногой в центре круга, держит в руке ждут, чтобы осаливать (пятнать) им игроков. Во время игры он не имеет права выходить из центра круга. Его задача - стеречь «рыбу», а игроки-рыбаки, забегая с разных сторон в круг, стараются её достать. Тот, кого ведущий осаливает жгутом, отпускает рыбу обратно, выходит из круга и выбывает из игры. Если игроки смогли выловить всю «рыбу», а «Рыбнадзор» не смог её уберечь, то они выигрывают. «Рыбнадзор» побеждает, если не допустит вылова всей рыбы из водоема или, когда осалит всех игроков.

СКАЧКИ



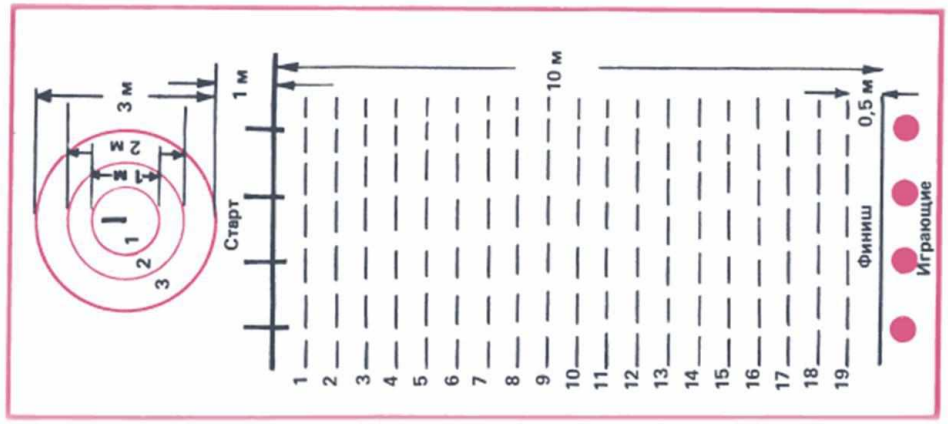
Игра «Скачки» появилась в коллекции социального проекта «Скобариада: от досуга к развитию» из книги «Игры народов СССР» 1985 года. В книге содержится описание свыше 400 народных подвижных игр всех союзных и автономных республик Советского Союза. Более 50 специалистов участвовали в отборе народных игр. Составители книги: Л.В. Былеева и М.В. Григорьев. Книга предназначена для педагогов, воспитателей, общественников, родителей, а также для самостоятельного проведения игр детьми и молодёжью.

При первом знакомстве с книгой отметили одну башкирскую игру под названием «Скачки». Игра рассчитана на 3-10 чел. и отлично подходит для игры во дворе или в детском лагере.

Инвентарь и правила этой игры довольно простые.

В оригинальном варианте правил для игры используются прутики или колышки высотой 20 см по количеству участников и один колышек высотой 40 см, который является мишенью, а также плоский деревянный диск в форме шайбы диаметром 6-7 см.

Для игры подойдет любая площадка на песке или грунте, куда можно воткнуть колышки.



Важным элементом является разметка игрового поля, которая начинается от колышка-мишени. Вокруг него нужно начертить 3 окружности, диаметром 1, 2 и 3 метра.

Затем на расстоянии 1 метра от края самой большой окружности проводится стартовая линия, куда выставляются прутики-лошадки в начале игры.

От стартовой линии с интервалом 50 см проводится ещё 20 линий. Последняя 20-я линия является финишной. За этой линией располагаются участники во время игры. Таким образом расстояние от линии финиша до колышка-мишени составляет 12,5 метров.



Принцип игры довольно прост. Участники по очереди бросают деревянный диск, стараясь попасть как можно ближе к колышку-мишени. Здесь можно провести аналогию с игрой «Петанк», где нужно бросать шары как можно ближе к маленькому шарику-мишени под названием «кошонет».

В зависимости от того, где окажется шайба после броска, игрок получает очки, по количеству которых перемещает свой прутик от линии старта к линии финиша.

За попадание в центральный круг диаметром 1 метр игрок получает 3 очка и сразу переставляет свой прутик, символизирующий скакуна, на 3 линии. За попадание в круг диаметром 2 метра даётся 2 очка, а попадание диска в круг диаметром 3 метра приносит 1 очко. Промах очков не приносит.

После броска игрок бежит за своим диском, переставляет скакуна на соответствующую линию и предаёт диск следующему игроку. И так далее.



Во время игры должна соблюдаться установленная очередность, игрокам запрещается заступать за финишную черту и бросать два раза подряд.

Победителем игры считается тот игрок, чей прутик-конь первым пересечет финишную черту.

Это были оригинальные правила игры из сборника «Игры народов СССР». Но эти правила не идеальны, тем более что прошло уже 40 лет.

Поэтому, после того, как мы протестировали данную игру, предлагаем свой вариант правил, имеющих следующие отличия:

1. Вместо прутиков предлагаем использовать деревянные колышки с фигурками лошадей. Фигурки мы сделали на подставках, чтобы можно было играть не только на песке или грунте, но ещё в помещениях и на спортивных площадках.

Все фигурки промаркировали разноцветной изолентой или акриловыми красками, чтобы игрокам проще было отличать их друг от друга. Получился довольно привлекательный игровой комплект.



2. Для разметки игрового поля предлагаем использовать колышки, если игра проводится на песке, грунте или на траве, и малярный скотч, мел или конусы, если играть в помещении или на жестком покрытии.

3. Расстояние 12,5 метров от центра мишени до линии броска нам показалось слишком большим.

С такого расстояния игрокам, особенно младшего возраста, очень сложно попадать в мишень.

Поэтому мы уменьшили количество линий и расстояние между ними, и сделали разметку маршрута движения так, чтобы колышки с фигурками лошадей перемещались, как на ипподроме. При этом расстояние до центра мишени сокращается, а маршрут становится практически бесконечным.



Колышки, конусы или скотч, обозначающие линии, располагаются по центру. Тогда фигурки начинают движение с одной стороны и, дойдя до финишной черты, поворачивают обратно и продвигаются к стартовой линии уже с другой стороны разметки.

Дойдя до стартовой линии, фигурки могут снова повернуть в сторону финиша. Таким образом можно увеличивать или сокращать дистанцию и, соответственно, регулировать продолжительность игры.

4. Деревянный диск диаметром 6-7 см, который бросают участники, имеет довольно легки вес и не всегда может долететь до мишени.

Поэтому при игре на улице мы стали использовать вместо деревянного диска настоящую металлическую подкову. Участники отмечают, что с таким аксессуаром играть стало ещё интереснее.



5. Поскольку не всегда удобно делать мишень в форме окружностей (попробуйте ровно начертить на песке окружность диаметром 3 метра, этой линии просто не будет видно), предлагаем делать 3 прямоугольных сектора шириной 3 м и длиной от 0,5 м до 1 м.



Это существенно упростит процесс разметки, и если в ходе игры какие-то линии сотрутся, то их можно будет легко восстановить. Тогда за попадание в дальний сектор, где установлен колышек-мишень, игрок получает 3 балла, за попадание в средний сектор – 2 балла, за попадание в ближний к стартовой линии сектор – 1 балл.

6. Правило равных возможностей. Если игрок, который стоит первым в очереди на бросок, первым достигает финиша, то другие участники игры имеют возможность завершить свои попытки. И победитель определяется после того, как все участники игры сделают бросок и переместят свои фигуры.





Если в результате окажется, что несколько игроков одновременно достигают финишной черты, то они определяют победителя между собой, бросая диск ещё раз, пока не выявят победителя.



ЛАБИРИНТ



Лабиринт - игра на командообразование и координацию движений. Лабиринты отличаются формой игрового поля и материалами изготовления. В нашем социальном проекте используется лабиринт круглой формы двух размеров (малый и большой), рассчитанные на 8 и 12 игроков соответственно.



Правила игры:

Игроки встают вокруг лабиринта и поднимают его за веревочки над землей. Ведущий ставит шарик в место старта на краю лабиринта и начинает игру. Игроки, управляя лабиринтом при помощи веревочек, направляют шарик по дорожке к отверстию в центре лабиринта.

Когда количество игроков меньше, чем веревочек у лабиринта, до игрокам допускается брать сразу два или три веревочки.

Если во время игры шарик падает с лабиринта, то он возвращается на место старта и игра начинается заново.



После того, как игроки справятся с заданием прокатить один шарик по лабиринту, игра усложняется. Ведущий ставит на лабиринт два шарика в разных частях лабиринта и начинает игру.

Шарик, который падает с лабиринта во время игры, возвращается на место старта. Задача игроков - закатить в центр лабиринта 2 шарика.

В ходе игры шарик может перескочить с оной дорожки лабиринта на другую. Это правилами допускается. А вот специально дёргать диск лабиринта, чтобы шарик перепрыгивал через дорожки запрещено.



Следующий уровень сложности: среди игроков выбирается лидер (капитан) команды, остальные встают спиной к лабиринту, и игра ведётся вслепую. Ведущий ставит на лабиринт 1 шарик и начинает игру. Лидер команды управляет игровым процессом, указывает игрокам, кто и когда должен поднимать или опускать верёвки, чтобы шарик прокатился к центру лабиринта.



Игру можно проводить на время, фиксируя результаты разных команд. Побеждает команда, которая справится с заданием быстрее.

ВОСХОЖДЕНИЕ



Появление этой оригинальной игры относят к концу XVII – началу XVIII века, но кто именно первым придумал эту игру, доподлинно не известно. Исходя из значения французского названия игры «Рошфор» (Rochefort), которое буквально означает «крепкая скала», можно предположить, что эта игра символизирует восхождение на скалу. Игровое поле, которое похоже на мольберт, устанавливается вертикально с небольшим наклоном. И для того, чтобы добраться до вершины, нужны ловкость и осторожность, поскольку на пути к вершине встречается множество препятствий, и есть реальная опасность сорваться вниз со скалы.

Кроме французского названия «Рошфор», у этой игры имеется ещё много других названий и вариантов исполнения. Например, название «Сыр» появилось благодаря форме игрового поля, которое представляет собой щит с множеством круглых отверстий разного диаметра.

Внешний вид очень напоминает кусочек сыра. Другие названия игры, которые можно встретить – это «Восход», «Вертикальный лабиринт», «Высокая гора». Они появились, исходя из содержания самой игры.





Смысл игры – аккуратно провести шарик на подставке вдоль игрового «сырного» поля так, чтобы он не провалился в отверстия. Это делается «в ручном режиме», то есть при помощи двух деревянных ручек к которым привязаны концы верёвочки. К этой же веревочке крепится подставка, куда устанавливается шарик.

Игрок аккуратно тянет за верёвочки, поднимая и опуская их для того, чтобы подставка с шариком перемещалась вдоль игрового поля по определенному маршруту или до вершины игрового поля (в зависимости от игровой задачи), обходя все дыры.

В нашем социальном проекте эта игра называется «Восхождение», поскольку её смысл заключается в том, чтобы совершить восхождение на гору по определенному маршруту, набирая при этом призовые очки. За достижение максимальной отметки игрок получает 100 очков.

На игровом поле имеются отверстия различной формы, чётко обозначен маршрут движения к вершине и нанесены цифры очков, которые получает игрок, если доведёт шарик до определенного уровня.

Можно встретить настольные варианты игры и вариант со сменными игровыми полями и с различными маршрутами движения.





Есть двухсторонние варианты игры, позволяющие устраивать состязание, кто быстрее проведёт свой шарик к вершине.



Кстати, в эту игру можно играть как одному, так и парами. Во втором случае провести шарик к финишу будет сложнее, поскольку потребуется четкая координация движений и слаженность действий двух игроков.

На двухстороннем игровом поле можно устроить состязание между командами. Побеждает тот, кто первым приведет к финишу свой шарик.

ЗАРЯДИ ПУШКУ



В основе игры Заряди пушку лежит тот же принцип, что и в игре «Восхождение». Только здесь игровое поле представляет собой башню с пушками, которые нужно заряжать шариками-ядрами.





Для этого игрок при помощи веревочек поднимает подставку с шариком-ядром и опускает этот шарик в отверстие рядом с пушкой. Чем выше находится пушка на башне, тем меньше диаметр отверстия, куда нужно опусти шарик. Зарядив две нижние пушки, игрок получает по 10 баллов, заряженные пушки выше принесут игроку от 20 до 50 баллов. Самую верхнюю пушку зарядить сложнее всего, поэтому она оценивается в 100 баллов.

В эту игру можно играть на время, кто быстрее зарядит все пушки на башне или кто наберёт большее количество баллов.

В эту игру можно играть вдвоём и даже командами, меняя пары игроков после каждой попытки зарядить пушку.



Игра нравится и детям и взрослым, развивает не только ловкость, но и логическое мышление.

СПОРТИВНАЯ РЫБАЛКА



Игра «Спортивная рыбалка» представляет собой круглый диск, на котором находятся 8 долек, напоминающих ломтики пиццы. В каждой дольке по 8 отверстий, в которые вставляются деревянные бочонки. Сверху в бочонки вкручены металлические петельки, за которые эти бочонки нужно вытягивать при помощи деревянных удочек.

Сама по себе игра довольно простая, но стоит только подцепить первый бочонок на крючок, как игра затягивает и хочется ловить ещё и ещё, пока вся рыба в игре не закончится.

Существует два основных варианта этой игры. Первый вариант - на скорость, то есть кто из игроков или команд быстрее выловит все бочонки на своей дольке или диске.

Второй вариант - на удачу. Здесь игроки ловят рыбу строго определенное время, например 5 минут.

Затем всю пойманную рыбу пересчитывают или «взвешивают».

Чтобы определить вес рыбы, на обратной стороне каждого бочонка имеется цифра от 1 до 3. Таким образом, победителем становится игрок или команда, поймавшие больше рыбы по количеству или по весу.



Игра развивает ловкость, усидчивость и выдержку, вызывает много различных эмоций.

Обычно в начале игры многие испытывают раздражение от того, что у них никак не получается подцепить рыбку на крючок. Но после первой удачной попытки игроки уже не могут сдерживать радостных эмоций, им хочется продолжить игру, чтобы испытать эти ощущения снова и снова.



ДЛЯ ЗАМЕТОК



Брошюра «Сборник народных игр» выпущена ПРМОД «Союз студенческих отрядов в рамках реализации социального проекта «Скобариада - спорт для всех!».



Социальный проект «Скобариада - спорт для всех!» реализуется при поддержке Благотворительного фонда Владимира Потанина.





Брошюра «Сборник народных игр»
Издание первое, август 2025 г., тираж: 500 экз.