

A PIZZA HUT (США)

Эта американская игра называется именем закусочной - “Э пицце хат”. Перед началом игры вожатый договаривается с детьми, как они будут показывать пиццу и кентуккийских жареных цыплят. Произносится следующий текст:

Э пицце хат (изображаем пиццу круговыми движениями кистей рук),
Э пицце хат,
Кентукки фраед чикен
Энд э пицце хат,
Э пицце хат,
Э пицце хат,
Кентукки фраед чикен
Энд э пицце хат,
МакДональдс
МакДональдс
Кентукки фраед чикен,
Энд э пицце хат.

Следующим этапом играющим предлагается изобразить все это в увеличенном масштабе, а затем наоборот - в уменьшенном.

АКСА-ТАУК

О том, что туркмены отличные ~ адниои, известно с незапамятных времен. И игры, которые бытуют в Туркмении, помогают этим всадникам управиться с любым скакуном, самым необъезженным. Одна из таких игр, «Акса-таук», может быть проведена на любом массовом спортивном празднике, хотя коней для нее никаких не требуется.

По условиям все играющие делятся на группы по три человека. В каждой тройке двое берутся за руки, а третий, находящийся в центре, поднимает свою левую ногу и закидывает ее на руки своих товарищей, как показано на рисунке. А правок ок должен стоять» на земле. Таких троек одновременно бывает десять и больше, — все зависит от масштабов праздника, где проводится это состязание. По сигналу руководителя тройки бегут (причем стоящий в центре не бежит, а скачет на



одной правой ногой дистанцию примерно в 30—40 метров).

Для того чтобы игра была более увлекательной и интересной, большое футбольное поле примерно длиной в 120 метров делится на три этапа, по 40 метров в каждом. Это отмечено флажками.

До первой линии этим способом бежит тот участник игры, у которого на рукаве желтая повязка, до второй — тот, у кого синяя повязка, а до третьей — тот, у кого красная повязка. Тройка, которая раньше других придет к финишу, получает приз.

АТЪЯ-ПАТЪЯ (ИНДИЯ)

Это одна из самых древнейших индийских игр. Она такая древняя, что трудно даже установить ее происхождение. Зато общеизвестно, что эта игра распространена на территории всей Индии, особенно в сельских районах страны. Во многих поселениях этой игрой увлекаются при полнолунии. Атъя-патъя имеет иные названия в различных районах Индии, например: сур-пати, лом-пати, дарья-бандх, сарамана, тилли, уппинант, уппупати и т. д. Правила игры были недавно унифицированы спортивной организацией Махараштра Шаририк Мандалом, которая организует турниры по атье-патье уже более трех десятилетий.

Игра атъя-патъя состоит из четырех периодов, каждый из которых длится до 7 мин. Соревнуются две команды, состоящие из 9 игроков. Атакующие получают одно очко за каждое удачное пересечение границы. В первом периоде одна из команд нападает, другая защищается.

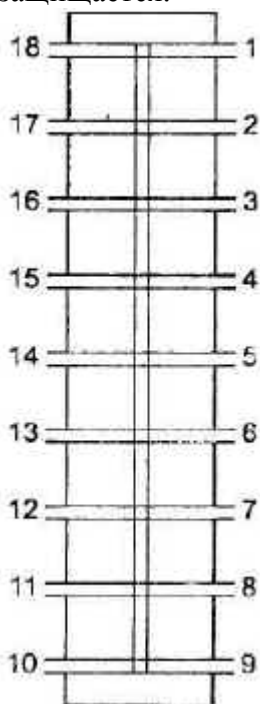


Рис. 1. Площадка для игры в атъя-патъя

Игровая площадка (рис. 1) имеет девять поперечных дорожек (пати), 23 фута и один дюйм в длину и 13 дюймов в ширину. Центральная дорожка называется “сур-пати”. Она имеет 89 футов и один дюйм в длину и 13 дюймов в ширину. Эта сур-пати разделяет каждую из девяти поперечных дорожек на равные половины. Вокруг игровой площадки предусмотрено свободное место шириной 10 футов.

В процессе игры (рис. 2) нападающая сторона пытается пересечь как можно больше дорожек, а защищающаяся – старается максимально задержать наступление. Перед атакой нападающие собираются в зоне между передней поперечной дорожкой и игровой линией площадки. Игроки защищающейся команды занимают по одной дорожке против нападающих игроков. Один игрок защищающейся команды, которого называют “гренадер”, находится на центральной дорожке для пересечения квадратов. Гренадер и другие члены его команды могут вывести нападающего из строя, потрогав его рукой, но при этом они не должны выходить из своих дорожек. Нападающая сторона, как было отмечено выше, за один период пытается пересечь как можно больше дорожек. В случае пересечения всех дорожек ведущие нападающие просят дать “тонд”, два защитника немедленно должны развернуться и дать “тонд”.

В случае пересечения всех дорожек нападающие набирают выигрышный счет “лона”, после чего рефери объявляют результат. Все нападающие, которые к тому времени еще не выбыли из игры, идут за переднюю дорожку и игра возобновляется.

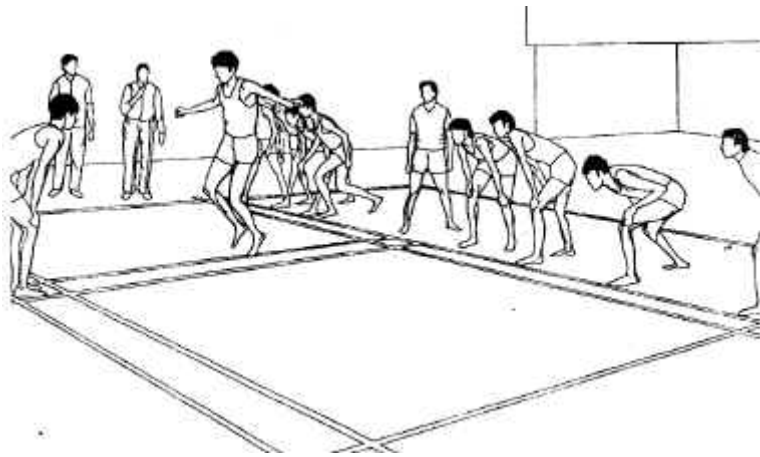


Рис. 2. Расположение игроков на площадке

Команда, набравшая наибольшее количество очков в двух периодах, объявляется победительницей.

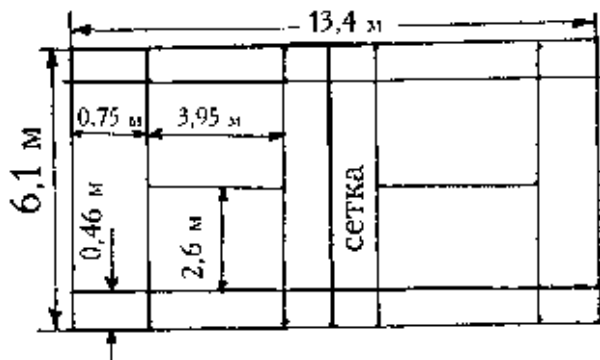
Для успешного участия в игре соревнующиеся должны обладать мгновенной реакцией, мастерством, силой и выносливостью. Команда должна действовать в духе полного взаимопонимания, делать смелые атаки с достаточным мастерством и физическим напряжением для того, чтобы отражать стремительные и бурные атаки, сопровождаемые молниеносными штурмами, что именно предreshает победу или поражение той или иной команды.

БАДМИНТОН

Цель — приземлить волан на стороне соперника, чтобы ему засчиталось проигрышное очко. Игра начинается с подачи.

Перед началом игры жребием определяют, кому подавать первым Подающий и принимающий занимают игровые поля подачи, то есть становятся по диагонали игрового поля. При подаче волан свободно выпускают из пальцев навстречу движению ракетки и ударом отправляют его на сторону противника. В процессе игры бадминтонист стремится отразить летящий волан таким образом, чтобы соперник не успел сделать ответный удар. Выполняя удар сбоку, целесообразно выходить на перехват волана, двигаясь по кратчайшей линии

Счет в игре ведут до 15 очков Женщины, подростки и дети играют до 11 очков. Игра состоит из трех партий. Во второй партии подает игрок, выигравший первую партию.



Длина площадки для игры в бадминтон — 13,4 метра. Ширина зависит от числа играющих. Если игра одиночная, то ширина площадки равна 5,2 м; если же парная — 6,1 метра.

Площадка разделена сеткой, подвешенной на высоте 155 см. Играют ракетками овальной формы, обычно деревянными, весом 144—156 г. Ракетка для бадминтона легче и длиннее теннисной.

Мяч для игры можно сделать и самостоятельно — из пробки; диаметр его должен равняться 2,5—3 см. По ободу мяча с помощью тонкой проволоки крепятся гусиные, утиные или куриные перья. Впрочем, в магазинах спорттоваров можно купить воланы промышленного производства, оперенные под углом 120 градусов.

Существует очень много разновидностей игры с воланом. Во Вьетнаме, например, молодежь изобрела следующую модификацию бадминтона: в игре не используют ракетки

и сетку, волан подбрасывают любой частью тела, кроме рук, чаще всего — коленками. Победителем считается игрок, дольше всех продержавший волан в воздухе.

БЕЙСБОЛ

Каждому, кто хочет понять душу и сердце Америки, лучше всего начать с бейсбола. Следуя этому заключению американского писателя Ж. Барзена, попробуем разобраться, что представляет собой малоизвестная нам игра в бейсбол.

“Бейс” в переводе с английского означает “база”, а “бол” – мяч. Суть игры, напоминающей лапту, борьба за так называемые базы – четыре площадки в углах бейсбольного поля (рис. 3).

Зритель на бейсбольном поле видит две команды по девять игроков: одна подает мяч или защищается (водит), вторая команда принимает мяч или нападает. Но если команда защитников действует на поле всем своим составом, то от атакующей команды принимает участие в игре лишь один отбивающий.

Игра начинается с того, что игрок команды обороны, так называемый питчер, стоящий в центре бейсбольного поля, подает мяч отбивающему – сопернику из атакующей команды. На рис. 4 показан правильный хват мяча (его вес 142–149 г, длина окружности 23–23,5 см). Если игрок, принимающий мяч, его отбил и послал обратно на поле, этот игрок бросает биту и устремляется к угловой площадке – базе, чтобы ее занять. Если это удастся, другой игрок из атакующей команды вооружается битой, становясь новым отбивающим.

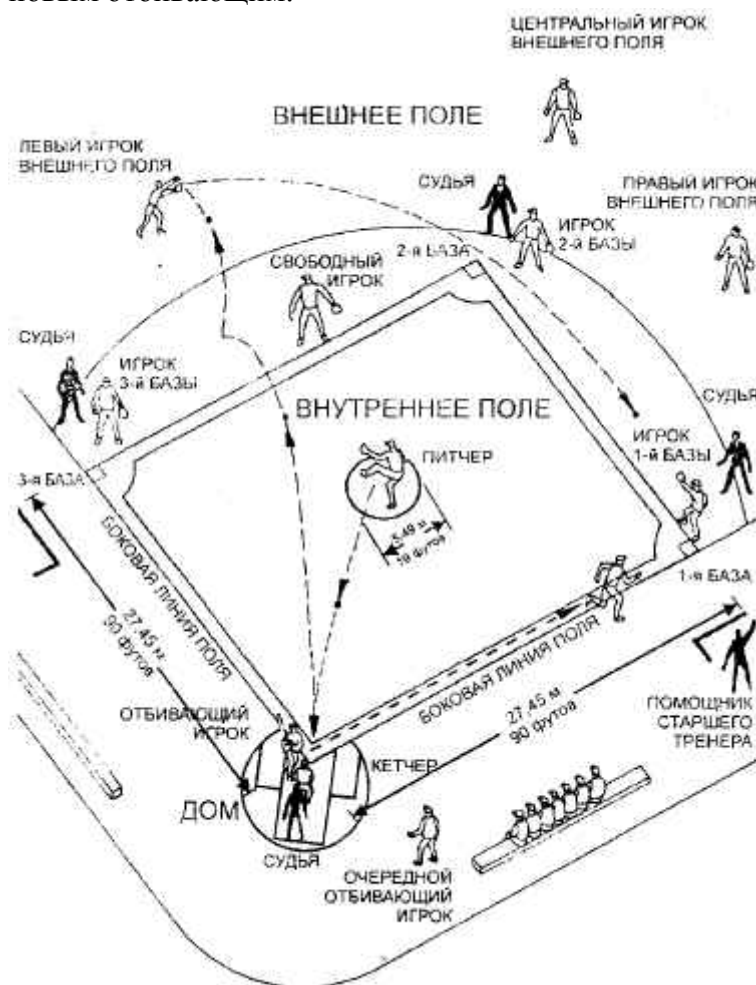


Рис. 3. Бейсбольная площадка

Игрок команды защитников, в свою очередь, принимает отбитый мяч и как можно скорее посылает его партнерам, расположившимся возле баз, чтобы эти игроки смогли

мячом коснуться (осалить) атакующего игрока, предупредить тем самым занятие им очередной базы и вывести этого нападающего из игры.

Задача каждого игрока из нападающей команды на начальной базе “дом” поочередно отбить поданный питчером мяч, обежать первую, вторую и третью базы и вернуться к исходной позиции на базу “дом”. В этом случае нападающая команда получает очко.

Обороняющаяся команда, естественно, стремится вывести из игры отбивающих, не дав им возможности вернуться в “дом” и заработать очко.

Матч состоит из девяти интервалов – иннингов, и в каждом из них команды меняются ролями, становясь то водящей – обороняющейся, то атакующей.

Стержень игры в бейсбол – дуэль между питчером и отбивающим. Питчер нередко подает мяч со смещением траектории вправо или влево или же выполняет подачу с таким расчетом, чтобы мяч пересек базу “дом” гораздо выше или ниже, чем ожидается, одновременно варьируя и скорость полета мяча.

Отбивающий стоит рядом с базой “дом”, ожидая подачу. Если питчер дважды подает мяч с большой скоростью, то отбивающий вправе ожидать следующую подачу с искривленной траекторией полета. Вместо этого питчер меняет тактику и посылает мяч с меньшей силой, надеясь, что отбивающий махнет битой раньше и пропустит мяч. Это настоящая дуэль, где требуются мастерство и сообразительность.



Рис. 4. Хват мяча подающим игроком

Нетрудно понять, что питчер – главная фигура на бейсбольной площадке. Именно питчер начинает игру, и он же нередко ставит точку в матче. Задача питчера – выполнить столь мощную и столь хитрую подачу, чтобы соперник не сумел ее отбить. Мячу при этом необходимо пролететь в зоне удара, т. е. в таком пространстве, которое не должно быть выше локтя и ниже колена отбивающего, при ширине зоны, равной площадке “дом” (43 см), за чем внимательно следит арбитр. Три точных, неотразимых броска – и отбивающий из атакующей команды выбывает в аут, уступая место другому игроку. Если же, наоборот, питчер допускает в одной серии четыре неправильные подачи, то отбивающий получает право без боя занять первую базу, и эту игровую ситуацию называют “прогулкой” или “базой на болах”.

Дело в том, что мяч, поданный в зону удара и не затронутый битой отбивающего, называют “страйком”, а мяч, поданный вне зоны удара и не пораженный битой отбивающего, судья объявляет “болом”. Если отбивающий замахнулся, но не попал по мячу, безразлично, находился мяч в зоне или нет, это тоже считается страйком, так же как и мяч, отбитый в сторону за пределы бейсбольной площадки. Если на счету отбивающего игрока уже два страйка, мяч, отбитый за пределы площадки, страйком не считается, кроме тех случаев, когда игроку обороняющейся команды удастся поймать мяч на лету. Тогда отбивающий выбывает из игры. Если же мяч не пойман или падает на землю за боковой линией, следует очередная подача мяча. После каждой подачи судья объявляет количество болов и страйков (скажем, “два бола, один страйк”), чтобы игроки могли варьировать тактику.

Питчеру для выполнения своих весьма ответственных задач необходимы хорошее телосложение, крепкая мускулатура и немалый запас энергии, чтобы подавать мячи по надлежащей траектории с необходимой скоростью. Очевидно, что питчер должен быть

абсолютно уверен в том, что именно благодаря его подачам игрок команды противника будет выведен в аут.

Немаловажно для команды защитников (водящих) иметь ловкого, сообразительного кетчера, т. е. игрока, который стоит на площадке “дома” за отбивающим, ловит пропущенные им мячи и возвращает эти мячи своим товарищам, а случается, и сам участвует в осаливании игроков. Представьте себе хоккейного голкипера, которого непрерывно обстреливают с “пяточка”, и вы поймете, что испытывает кетчер. Его промашки чреваты серьезными неприятностями: пока кетчер не подберет улетевший мяч, соперники в безопасности перебегают от базы к базе, набирая драгоценные очки. В этой связи кетчеру необходимо предвидеть, какую подачу из своего арсенала выберет питчер, и, разгадав этот вариант подачи, поймать мяч. Поэтому кетчер перед подачей особыми, неизвестными игрокам соперничающей команды способами дает знать питчеру, как нужно действовать, и обычно питчер следует этим советам. Кетчера, как правило, отличает умение ловить за “домом” различные виды подач и бросков, принимать некоторые удары в поле и точно делать броски на базы. У кетчера обычно высокий рост, обеспечивающий значительный радиус для приема бросков. Кетчеру нужны также крепкие руки, хорошая координация движений и смекалка, чтобы быстро решать, когда, например, перехватить бросок с внешнего поля или же на какую базу бросить мяч после приема укороченного удара (“подставки”).

Что касается остальных водящих (защитников), то игроку у второй базы необходимо быстро перемещаться по обе стороны своей позиции, а также обладать немалой ловкостью, чтобы выполнять быстрые и точные броски из любого положения.



Игроку у третьей базы тоже приходится действовать быстро, чтобы ловить мячи, оказывающиеся в пределах досягаемости. Для этого необходимы смелость, чтобы блокировать корпусом сильные, резкие удары, направляемые в его зону (если нет возможности обычным путем принимать мячи), а также ловкость, чтобы, вовремя подобрав мяч, отправить в аут отбивающего на первой базе.

Спортсмен, выполняющий обязанности шорт-стопа, занимает важную оборонительную позицию, и поэтому для него характерны быстрота перемещений, ловкость, точность броска с различных позиций. Этому игроку невозможно обойтись без решительности и умения принимать разные удары, какими бы трудными они ни оказались, а также без сообразительности и хорошей реакции.

Что же касается водящих игроков внешнего поля, то им необходимо точно принимать мячи, делая при этом быстрые рывки, следует также обладать способностью предугадать характер удара в момент замаха бьющего и, в свою очередь, применять сильный удар.

Лучший из тройки игроков внешнего поля находится в центральной зоне и активно перемещается, прикрывая тем самым значительную часть площадки. Для него характерна готовность быстро бежать в любом направлении, чтобы поймать мяч.

Что же касается команды нападения, то атакующий игрок, находясь на площадке “дом”, отбивает битой мяч и устремляется вперед к новой базе. Водящие игроки стремятся перехватить атакующего, и это лучше всего получится, если поймать “свечу”, т. е. не дать отбитому мячу приземлиться, ибо в таком случае атакующий автоматически выбывает из игры.

Примчавшись на базу, т. е. “взяв” ее, атакующий дожидается подходящего момента, чтобы помчаться к следующей базе, а за ним уже бежит его партнер по команде. Однако на очередной базе атакующий игрок может находиться лишь в единственном числе, а это означает, что партнерам по нападению необходимы осмотрительность и согласованность действий, особенно при перебежках.

На базах атакующий находится в безопасности, но если вне базы до него достанет мячом обороняющийся игрок, то нападающий выбывает из игры. Бегущий к базе игрок выбывает из игры и в том случае, если полевым игрокам обороняющейся команды удастся в воздухе поймать отбитый мяч, если даже этот мяч пойман за боковой линией поля. Игрок, обежавший все четыре базы, приносит своей команде одно очко, однако он может и “сгореть”. Если это произошло с тремя игроками атакующей команды, которые по бейсбольной терминологии оказались в ауте, нападающая команда отправляется водить, т. е. выполнять роль защитников. А у них свои трудности. В обстановке, когда в атаку рвутся трое или четверо соперников, приходится мгновенно решать, кого в первую очередь осаливать, и не отступать от намеченного.

Надо сказать, что ничьих бейсбол не признает, и если к концу заключительного, девятого, иннинга у команд оказывается равное количество очков, назначается дополнительный – десятый, а в случае нового равновесия – одиннадцатый иннинг и так до тех пор, пока одна из команд не опередит другую, сколько бы времени это ни заняло. Самый длинный матч в истории бейсбола между профессиональными командами “Сан-Франциско джайантс” и “Нью-Йорк метс”, зафиксированный в мае 1964 г., продолжался 7 часов и закончился со счетом 8:6. Самый же короткий матч между “Нью-Йорк джайантс” и “Филадельфия филис” в сентябре 1919 г., закончившийся со счетом 6:1, длился менее часа.

И то, что время игры не ограничено, как, скажем, в футболе или в баскетболе, способствует увлекательности бейсбола. Важно и то, что это демократичная игра. Баскетболисту для успеха необходим высокий рост, футболисту – крепкое телосложение, но в бейсболе блистали низкие и высокие, худые и толстые, подвижные и медленные игроки. В 40-х годах на бейсбольных полях, например, довольно долго и успешно выступал одноаркуй профессионал.

Бейсбол, как отмечают многие специалисты и знатоки этой игры, требует не только быстроты и силы, но также ума и сообразительности. Игра эта хотя и командная, все же исход соревнования зависит от действий отдельных игроков. Ход поединка может резко измениться из-за единственной подачи, одного перехваченного мяча или неудачного замаха битой. Восемь игроков за спиной питчера и восемь игроков из команды отбивающего, ожидающих своей очереди взять биту в руки, представляют собой всего лишь фон в тот момент, когда питчер посылает мяч со скоростью 150 км/час. Отбивающий располагает всего тремя десятками секунды, чтобы решить – отбить или пропустить мяч. Иначе говоря, хотя бейсбол требует слаженных действий, тем не менее эта игра состоит из индивидуальных действий двух-трех игроков.

Бейсбол в противоположность европейскому футболу отличается короткими взрывами активности и долгими перерывами, когда кажется, что ничего не происходит. Как сказал один из американских писателей, вся прелесть бейсбола в уравновешенной пропорции между действием и паузами. В этом одна из его основных привлекательных сторон. Перерывы между иннингами дают отдых после бурных переживаний, они приятны и приносят успокоение. Существует установившаяся традиция, известная как

разминка седьмого иннинга, когда болельщики встают со своих мест и потягиваются, а команды в это время меняются местами.

Бейсбольное время во многом зависит от питчера. Люди, которым нравится, когда от них что-то зависит, часто становятся питчерами. “Ничего не может случиться, – хвастался один питчер, – пока я не подам мяч”. Кетчер свободной рукой быстро показывает питчеру, какую делать подачу – сильную, скользящую или вовсе неожиданную. Палец кетчера, обращенный внутрь, наружу, вверх, вниз, дает понять, как бросить мяч по отношению к базе.

В свою очередь, хороший отбивающий предугадывает траекторию мяча, когда тот вылетает из руки питчера, и, расшифровывая полет, оценивает положение игроков внутреннего поля в считанные доли секунды, за которые мяч долетает до него.

Судить бейсбольные матчи не легче, чем играть, а может быть, и труднее. Ведь только в бейсболе судья обладает правом брать после спорных моментов перерыв, чтобы свериться с правилами, малость поразмыслить и затем объявить свое решение.

Полная драматизма игра в бейсбол не прекращается до последней минуты, пока имеется какая-либо надежда на поворот событий. Один из самых лучших кетчеров Йоги Берра произнес в свое время фразу, которая стала поговоркой в бейсболе: “Не все кончено, пока все не закончено”.

Словарь бейсбола

Аут – ситуация (или команда судьи), означающая, что игрок нападения в данном периоде (иннинге) выведен из игры.

Аутфилдер – игрок обороняющейся команды, патрулирующий внешнее поле: правый полевой, центральный и левый игроки.

Бант – короткий удар, после которого мяч откатывается примерно на метр от базы.

“Бок” – команда судьи, означающая ошибку питчера. В этом случае игроки нападения, находящиеся в данный момент на базах, получают право беспрепятственно передвинуться на следующую базу. Если игроки в данный момент отсутствовали на базах, то судья объявляет “бол”.

Бол – мяч, поданный питчером вне зоны удара и не пораженный битой отбивающего. Если же отбивающий не попал по мячу в зоне удара, то фиксируется страйк. После четырех болов питчера в одной серии отбивающий занимает первую базу. После каждой подачи судья объявляет количество болов и страйков. Если поданный мяч сперва ударится о землю, а затем пролетит через зону страйка, подача все равно считается болом.

Инфилд-флай – мяч, отбитый высоко над внутренним полем по такой траектории, которая делает сам мяч легкой добычей для защитников. Судья обязан быстро определить состояние инфилд-флай и громко предупредить атакующих. Однако атакующие вправе на свой страх и риск начинать перебежки. Если мяч будет пойман на лету, отбивающий выбывает из игры. Мяч можно поймать только ловушкой, останавливать его корпусом, головой, свободной рукой запрещено. При этом игроку, поймавшему мяч, следует на некоторое время его зафиксировать, показав судье, что мяч полностью контролируется.

Осаливание – база считается осаленной, если игрок, владеющий мячом, коснулся ее какой-то частью тела. Игрок считается осаленным, если противник тронул его рукой с ловушкой и мячом или же свободной рукой. Если защитник успел осалить базу или игрока, а затем выронил мяч, осаливание засчитывается. Осаленный игрок нападения выбывает в аут. При осаливании базы тот игрок, который не успел добраться до нее раньше соперника, выбывает в аут.

Присужденная встреча – встреча, законченная со счетом 9:0 по решению судьи в наказание команде, грубо нарушившей правила.

Страйк – ошибка, фиксируется арбитром в том случае, если: а) отбивающий мяч промахивается битой, при этом безразлично, находится или нет мяч в зоне удара; б) отбивающий не наносит удара по точно посланному мячу, ошибочно полагая, что он

вышел из зоны удара; в) отбивающий лишь касается битой мяча, но не отбивает его в поле; г) мяч, коснувшись биты, попадает прямо в ловушку кетчера. Страйк, однако, не засчитывается, если кетчер не зафиксирует мяч или поймает его с отскока от земли; д) мяч отбит в сторону, за пределы бейсбольной площадки.

Сэйв – игровая ситуация, возникающая, когда бегущий достиг базы раньше мяча и захватил ее. Судья обозначает эту ситуацию разведенными в стороны руками.

“Тайм” – команда судьи, по которой игра немедленно останавливается и возобновляется только после команды “плэй” (игра).

Флайбол – мяч, отбитый высоко над игровым полем и пойманный игроками защиты до того, как он коснется земли. В этом случае отбивающий выбывает из игры, а атакующие вправе начать перебежки только тогда, когда защитник коснется мяча ловушкой.

Форс плэй – вынужденная игра, когда игрок нападения обязан бежать на следующую базу.

БЕЙСБОЛ ПО-АМЕРИКАНСКИ

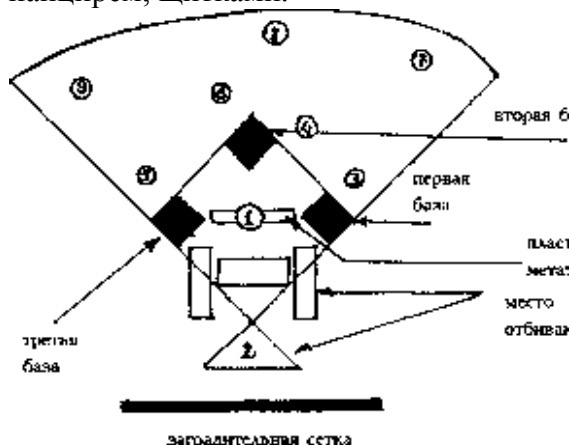
Спортивная командная игра с мячом и битой — бейсбол — в чем-то похожа на русскую лапту.

По спортивным и игровым площадкам мира (США, Канада, Куба, Япония, Австралия и т.д.) бейсбол начал распространяться с начала XIX века. В Международной федерации бейсбола состоит более 30 стран. Существует упрощенный вариант этой игры — софтбол, и еще одна разновидность ее — крикет.

Игровая площадка для бейсбола имеет вид сектора круга, радиусы которого составляют прямой угол. В сектор вписан квадрат, по углам которого располагаются базы — четыре резиновые пластины или матерчатые подушки, с опилками (по-английски base — база, ball — мяч). Четвертая база, расположенная в углу сектора, называется "домом". Слева и справа от него вычерчены прямоугольники длиной 1,83 м и шириной 0,2 м, а за ними — равносторонний треугольник, вершина которого соприкасается с вершиной угла сектора. В центре квадрата отмечено место подачи в виде вытянутого прямоугольника. Разметка игровой площадки изображена на рисунке.

В бейсбол играют резиновым (или кожаным) слоеным мячом диаметром около 7 см и весом 140-170 г. Можно использовать также мяч для хоккея на траве.

Биту вытачивают из дерева твердых пород. Все игроки оснащены перчатками-ловушками. Судья и кетчер защищены специальной амуницией: маской, нагрудником-панцирем, щитками.



Весь инвентарь можно изготовить самостоятельно. Но, конечно, для спортивных состязаний лучше иметь экипировку фабричного изготовления. В США, где бейсбол стал поистине национальным видом спорта, ее производством занимаются самые известные фирмы, одевающие не только команды, но и болельщиков. Эта игра даже породила своеобразную моду, которую подхватила молодежь: кепки-бейсболки, фуфайки, куртки с эмблемами бейсбольных клубов и пр.

Однако вернемся к игре. Чтобы мяч в случае промаха не улетел за пределы поля, оно ограждается сеткой. Играют, как правило, две команды по 9 человек в каждой. По жребию одна из команд (назовем ее водящей, защищающейся) выходит на поле в полном составе.

Один игрок с мячом в руках (1 — питчер) располагается в центре квадрата; другой, в защитной экипировке (2 — кетчер), занимает место в треугольнике; три игрока (3,4,5—

бейсмены) стерегут базы; им помогает свободный игрок (6 — шортстоп); остальные игроки (7,8,9 — फिल्деры) держатся справа, слева и по центру поля.

Все игроки, кроме питчера и кетчера, в ходе игры могут свободно перемещаться по площадке. Против них выступает лишь один противник, который с битой в руках занимает место рядом с "домом" в одном из прямоугольников. Его партнеры в игре пока не участвуют.

Суть бейсбола заключается в сражении за базы. Одна команда берет их штурмом, другая — обороняется. Происходит это следующим образом. Главное действующее лицо в игре — питчер. От его ловкости и сноровки во многом зависит успех команды. Он должен так сильно и хитро бросить мяч своему партнеру-кетчеру, чтобы противник (отбивающий) не сумел битой перехватить его. Судья, стоящий за кетчером, внимательно следит за подачей: мяч должен лететь на определенной высоте — не выше локтя и не ниже колена отбивающего.

Если правило нарушено, судья фиксирует ошибку. Четыре нарушения — и подающий беспрепятственно занимает первую базу.

Самому отбивающему разрешается один-два промаха, в этом случае ошибка ему не засчитывается. Но после третьего промаха отбивающий отправляется в аут, то есть выбывает из игры. Обычно в состязаниях опытных соперников такое бывает редко.

Итак, игрок атакующей команды, пусть не с первой попытки, но все же отбивает мяч в поле. Потом, бросив биту, он пытается как можно быстрее обежать все базы и вернуться в "дом". Такой рейд по тылам противника приносит его команде 1 очко. Водящие стараются перехватить соперника

Самое простое — не дать мячу опуститься на землю и поймать его на лету. Тогда перебегающий автоматически выбывает из игры.

Если же "свечу" поймать не удалось, водящие стараются побыстрее подобрать приземлившийся мяч и добежать с ним до базы раньше, чем там окажется отбивающий. Можно поступить и по-другому осалить отбивающего зажатым в руке мячом. Такой вариант выгоднее ведь после касания соперник отправляется в аут. Ну а если мяч отбит недалеко? В этом случае отбивающий, как правило, успевае добежать только до первой базы. Увидев, что соперники подобрали мячи переправили одному из сторожей, он остается на базе и дожидается следующего удара, который выполняет его товарищ по команде (очередность устанавливается до игры). Как только мяч опять оказывается в воздухе, первый игрок продолжает движение по базам квадрата (на каждой из них разрешается находиться только одному человеку), а на его место устремляется партнер, только что выполнивший удар. В разгар игры в атаке одновременно находятся три-четыре спортсмена.

Считанные секунды отводятся водящим на то, чтобы определить, кого из соперников в данный момент вывести из игры.

Следует особо остановиться на роли бейсбольного вратаря — кетчера. Вследствие его промахов ситуация в игре может резко измениться. Напомним, он ловит брошенный питчером мяч и возвращает его партнерам в поле.

Пока кетчер бежит за улетевшим мячом, соперники беспрепятственно перебегают от базы к базе и набирают выигрышные очки. Вот почему кетчерами обычно назначают самых опытных, стойких и сноровистых бойцов.

Теперь — о регламенте матча. Он состоит из 9 таймов — иннингов. В каждом из них соперники поочередно играют и в нападении, и в обороне. Партня заканчивается, если три игрока атакующей команды выбывают из игры. В этом случае команды меняются ролями. Выигрывает матч команда, набравшая больше очков. Если в девяти иннингах победитель не определился, назначается десятый, одиннадцатый иннинг и т.д. до победы одной из команд. В этом заключается суть бейсбола.

БЕЛЫЙ МЯЧ И ЧЕРНЫЙ МЯЧ (АЗЕРБАЙДЖАН)

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного цвета.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т.е. тот, кто быстрее принес мяч ведущему, получает очко.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры: бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

БИЛЬБОКЕ (ФРАНЦИЯ)

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шарикку от настольного тенниса, а другой - к доньшку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

БУЛЧУТА (ОХОТНИКИ) (ЯКУТИЯ)

Игра проводится на местности с четко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество охотников («бул-чут»), например, на 20 участников 8 охотников.

Игра может быть организована по-разному. В одном случае охотники разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» охотники могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока — как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли охотника.

В другом случае, каждый пойманный игрок становится охотником, таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится охотником.

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля. Ловить можно и охотников.

ВЫСОКИЙ ДУБ (УКРАИНА)

В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой несколько превышает диаметр мяча. Поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут палочку, а на палочку - дощечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мяч и опускают его на дно ямки. Поперечная планка поддерживает мяч и не дает ему соскочить с дощечки. Другой конец дощечки поднят вверх и выступает над ямкой.

Жеребьевкой определяют, кому бить мяч. Тот, кто получил право бить, становится возле ямки, а остальные участники игры расходятся на определенное расстояние в разные стороны. От удара палкой по верхнему концу дощечки мяч взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, пытаются поймать его в воздухе. Тот, кто поймает, идет бить, а тот, кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится возле ямки, бьет опять. В игре могут принимать участие от 10 до 15 детей.

Правила игры: При ловле мяча нельзя отталкивать дру друга. Ребенок, поймавший мяч в воздухе, получает право следующим бить мяч.

ГОЛОВА, РАМЕНА (БОЛГАРИЯ)

Играющие повторяют за вожатым ключевые слова, дотрагиваясь руками до называемых частей тела.

Голова, рамена,
Колена, пальцы,
Колена, пальцы,
Колена, пальцы,
Голова, рамена,
Колена, пальцы
Очи, уши, уста, нос.

ГОРЕЛКИ ШВЕДСКИЕ

Становятся парами, и каждая пара, начиная с головной, получает свой номер по порядку: первая, вторая, третья и т. д. В середине должен быть оставлен как бы коридор для пробега, так что пары не соединяют руки — получается, что все стоят гуськом, в две шеренги.

Этой игрой должен кто-то руководить. Он становится впереди, шагах в десяти от первой пары. В обеих руках у него по палочке. Одну за другой он вызывает пары (в любом порядке). Оба из вызванной пары бегут по внутреннему коридору к ведущему, выхватывают из его рук палочки и, обежав стоящие пары с внешней стороны, снова отдают ему эти палочки. Тот, кто отдал свою палочку первым, приносит своей шеренге очко. Когда все пары перебегают, то окажется, что у одной из шеренг больше очков — она и победила.

После каждой пробежки шеренги меняются местами: первая становится левой, а левая — правой.

"ДА" И "НЕТ" (БОЛГАРИЯ)

Эту игру можно проводить за столом. Ведущий: "Вы знаете, что многие жесты имеют интернациональное значение, например, большинство жестов угрозы. Но имеются и существенные различия в смысловом наполнении одних и тех же жестов в разных странах. Так, например, если русский в знак отрицания качает головой, то для болгарина этот жест имеет противоположное значение - он выражает согласие. И наоборот, болгарин в знак отрицания наклоняет голову вниз. А теперь я буду Вам задавать вопросы по-русски, а Вы отвечайте по-болгарски, показывая жест головой, а вслух говорите по-русски".

ДЕДУШКА-РОЖОК

Под таким названием игра бытовала в Симбирской губернии. Названия в других местах — «Колдун», «Чародей». Выбранному по жребию водящему, то есть дедушке-рожку, чародею, колдуну, «отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени». Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома — на расстояние 15—25 шагов. «При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем». Дедушка-рожок из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» — «Никто!» — отвечают игроки и перебегают через поле, да еще дразнят водящего: «Дедушка-рожок, на плече дыру прожег!» А тот ловит бегущих и отводит их в свой дом, из которого они выйти не могут. Правда, можно выручить пойманных: «Пока вожак занят ловлей кого-нибудь из бегущих, один из товарищей подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома водильщика и присоединяется к своей прежней группе». Если дедушка-рожок переловит всех, то водить в следующей игре начинает тот, кого изловили первым.

В похожую игру под названием «Черный человек» играли немецкие дети; есть подобные игры в Швейцарии и во Франции.

ДЕРЖИ ЗА ХВОСТ (ЧУЙРУК ТУТДЫ) (ТУРКМЕНИЯ)

Игра требует распределения ролей: водящий — волк, все остальные игроки — овцы.

Водящий находится в центре круга, который образуют овцы. Волк притворяется спящим, овцы, двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песню. Постепенно овцы медленно начинают сходить к центру, стремясь дотронуться до волка. Волк же, неожиданно вскочив, принимается ловить овец. Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из овец дотронется до него. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается тем же образом.

ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК! (ШВЕЙЦАРИЯ)

Игроки становятся в круг, выбирают охотника - водящего, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу одного из играющих. Тот, до кого дотронулся охотник, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идет по кругу, в направлении, противоположном тому, куда идет охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!» И оба бегут, чтобы занять оставшееся пустым место в кругу. Тот, кто не успел этого сделать, становится охотником.

ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ, ВОЗДУХ

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: “земля”, “вода”, “воздух”, “огонь”. Если ведущий сказал “земля”, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово “вода” играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово “воздух” - названием птицы. При слове “огонь” все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

ИГРА В МЯЧ (ЯКУТИЯ)

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг против друга. Крайний бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему, стоящему напротив и т.д.. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

Правила игры: выигравший считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мяч следует строго в определенном порядке.

ИЗЮМИНКА (АЗЕРБАЙДЖАН)

На площадке чертится круг (диаметр зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребью одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи, но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков, тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадет в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде не останется один человек.

Правила игры: бросает мяч с места только тот, чей номер назвал ведущий.

КВИНТА (ЛИТВА)

На земле чертится большой квадрат (8x8). По углам квадрата - круги. Такой же круг чертится в центре квадрата. Диаметр каждого круга - 1,5 м.

Один игрок становится в центральный круг. Он - «квинта», то есть мишень. Остальные занимают круги по углам квадрата и начинают перебрасывать друг другу мяч, стараясь в удобный момент метнуть его в «квинту». Тот, уклоняясь от мяча, то подпрыгивает, то приседает. Если в течение пяти минут в «квинту» никто не попадает, он остается в центре, и новая четверка игроков занимает места по углам квадрата. Тот, кто попал мячом в «квинту», получает право занять его место.

КЕГЛИ

Поистине, о кеглях можно сказать: "Немецкая игра с английским акцентом". Обычно эту игру называют "Английские кегли", но зародилась она в Германии еще в XVII веке и название свое получила от немецкого слова *kegel* — конус.

Международная федерация кегельного спорта, основанная в 1952 году, включила в себя более 50 стран, и ряды ее неуклонно расширяются. Нашим соотечественникам до последнего времени эта игра не была известна, хотя на Западе кегельбаны — одни из самых популярных и престижных мест для проведения досуга. Сейчас клубы-кегельбаны стали появляться и у нас.

Цель игры — сбить наименьшим количеством шаров, пускаемых руками, наибольшее количество фигур-кеглей, установленных на площадке в определенном порядке. "Английские кегли" несколько отличаются от традиционной немецкой игры.

Если игра идет не в кегельбане (специальном павильоне), а на площадке, то размеры последней должны быть 10x12 метров. Площадку окружает канавка шириной 20 см и глубиной 10 см. Открытый кегельбан разделен на два участка: с одного производят броски, на другой расположен целевой шар, в который игроки стараются попасть. Кегли и шары изготавливаются из дерева или искусственного материала. Они сплюснены с двух сторон, центр тяжести в них слегка смещен, что придает своеобразие траектории их полета. Кегли могут быть различного размера, иметь определенный вес, который регламентируется специальной таблицей.

Игроки (2 и больше) производят броски по целевому шару (он может быть из прочного белого фарфора). В игре используют небольшие маты из рогожи или войлока, с которых удобнее производить броски.

Каждый игрок старается бросить свою кеглю поближе к целевому шару и попасть в него, а также передвинуть кеглю противника в менее выгодное положение, то есть подальше от шара и от своей кегли. Исход игры зависит от количества попаданий. Попаданием в одном туре считается каждый бросок, в результате которого кегля игрока падает на землю ближе к шару, чем кегля противника. Если играют двое, то каждый делает по четыре броска. Следовательно, в одном туре игроку может засчитываться несколько попаданий, если несколько его кеглей лежат между целевым шаром и ближней кеглей противника.

Игра состоит из нескольких туров (по договоренности). В одном туре каждый игрок делает по четыре броска. Кеглю бросают таким образом, что она часть пути летит и часть (ближнюю к целевому шару) скользит по земле.

Перед броском игрок зажимает ладонью одну из плоских сторон кегли и слегка придерживает ее большим пальцем, либо держит ее тремя пальцами. Во время броска можно стоять, сидеть на корточках, или стоять, наклонив корпус вперед.

Основные виды бросков:

Подтащить, получить преимущество. Надо бросить кеглю так, чтобы она оказалась как можно ближе к целевому шару; главное — ближе, чем кегля противника.

Сдвинуть кеглю противника. Надо попасть в кеглю противника так, чтобы она сместилась с выигрышной позиции.

Охранный. В результате этого броска кегля должна преградить кегле противника путь к целевому шагу или защитить кеглю товарища от броска соперника.

Остаться на месте. Броском кегли выбить кеглю противника таким образом, чтобы своя осталась на прежнем месте.

Прогнать противника. Сильным броском оттолкнуть кеглю противника как можно дальше.

Рикошетом. Бросить кеглю таким образом, чтобы она ударилась о другую и, изменив направление полета, оказалась в выгодном положении.

Тащить волоком. Кеглю бросают так, чтобы она попала в целевой шар, а тот переместился как можно ближе к кегле товарища по команде.

КОРОЛЬ ЗВЕРЕЙ (ЛИТВА)

Все играющие - звери, один из них - король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название (заяц, волк и т.д.), но так, чтобы другие не слышали. Звери выстраиваются в один ряд против короля, за несколько шагов до него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч поадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему. После того, как король назовет 2-3 зверей, он говорит: "Ловлю зверей!". Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры: Король бросает мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы 3-4 зверя.

КОРФБОЛ (ГОЛЛАНДИЯ)

Корфбол – разновидность одной из популярных спортивных игр – баскетбола. После футбола это самая популярная игра в Голландии.

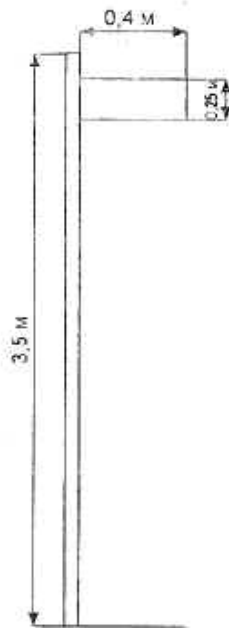
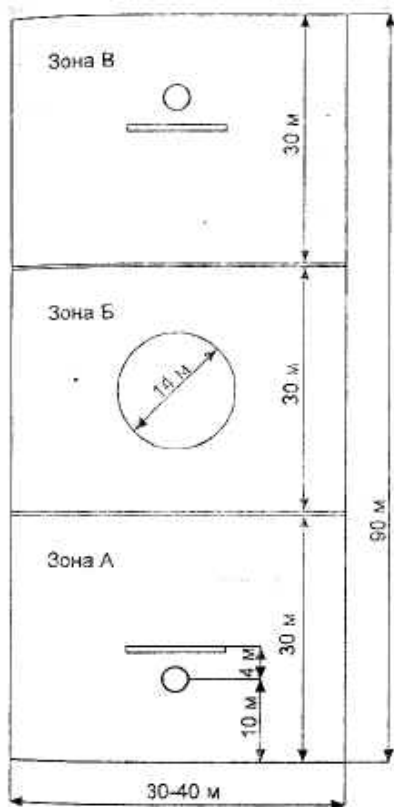
Площадка для корфбола занимает целое футбольное поле. И команды тоже большие – по 12 человек. Причем играют в него вместе мужчины и женщины: шесть женщин и шесть мужчин.

В корфбол состязаются на поле шириной 30–40 и длиной 90 м (иногда используют площадки и боРльших размеров, например 45x100 м). По длине поле разделено на три равные зоны – на рисунке они обозначены соответственно А, Б, В. В центре площадки размечен круг диаметром 14 м – в нем судья вбрасывает мяч в игру, так же как в баскетболе (рис. 1).

Рис. 1. Разметка и оборудование площадки для игры в корфбол

Корзины в корфболе не похожи на баскетбольные. Они имеют другие размеры (диаметр 38-40 см, высота 25 см), сплетены из прутьев (можно пользоваться и металлическими), установлены не по краям площадки, а на самом поле. Такое расположение позволяет разнообразить игру, и корфболисты могут атаковать корзину со всех сторон. Крепят корзины рейками к деревянным столбикам толщиной 20–22 см. В зоне защиты каждой команды (зоны А и В) в четырех метрах от стойки чертится линия, ближе которой бросать по корзине запрещается. Играют в корфбол баскетбольным мячом, два тайма по 45 мин.

Располагаются корфболисты по площадке так: в каждой зоне играют по четыре человека из команды – две женщины и двое мужчин.



Состязание начинается центральным вбрасыванием. Игрок одной из команд, стоящий в средней части и выигравший мяч при вбрасывании, передает его товарищу по команде, находящемуся на этой же трети площадки или же на соседней. Мяч можно передавать лишь из положения стоя и лишь стоящему в своей или соседней части площадки. Свою треть площадки игрок не имеет права покидать. Делать бросок по кольцу можно только из крайних третей площадки и только после передачи мяча. Каждый удачный бросок – очко. После того как команда набрала два очка, члены команды меняются полями, т. е. крайними

площадками. Мяч нельзя бить ногами, катить, ударять по нему и нельзя силой отбивать его у соперника, мешать ему сделать бросок, толкать его. Мяч, перебрасываемый соперником, можно ловить лишь в воздухе. Мужчины могут атаковать только мужчин, а женщины – женщин.

Можно затруднить сопернику прием мяча, если плотно держать игрока. Смысл игры в корфбол заключается не только в том, чтобы помешать сопернику владеть мячом и совершить бросок по кольцу, но и в том, чтобы перехватить мяч и забросить его в кольцо.

В случае нарушения правил следует свободный бросок, при попадании после него в кольцо очко не засчитывается. При нескольких нарушениях правил провинившаяся команда наказывается штрафным броском, который может принести очко.

КРОКЕТ (АНГЛИЯ)

Крокет часто путают с крикетом. Но это разные игры. И даже названия их происходят от разных корней. Роднит обе эти игры их популярность у англичан. Притом крокет завоевывал их признание дважды.

В XVI в. он был самой любимой игрой в Англии. Затем мода прошла, о крокете забыли.

Вторично англичане заболели крокетом в середине прошлого столетия. В 1869 г. в Уимблдоне, известном сегодня больше по соревнованиям в теннис, был основан Всеанглийский крокетный клуб. Страна вновь увлеклась этой игрой, у которой, однако, появился конкурент – теннис.

В 60-е годы нашего столетия усилиями студентов крокет обрел вторую молодость. Занимательная, требующая и мастерства, и сообразительности игра приглянулась не только молодежи. Сегодня игра эта популярна во многих странах мира. При этом известны два ее варианта – английский и континентальный.

Английский вариант. Площадка величиной 25х32 м, гладкая и покрытая коротко подстриженной травой.

В середину поля вбивают колышек высотой около 45 см, диаметром 3,5 см. В игре используются и так называемые угловые колышки, вбитые на расстоянии метра от угла площадки возле боковой линии. В четырех углах площадки стоят четыре флажка (рис. 2).

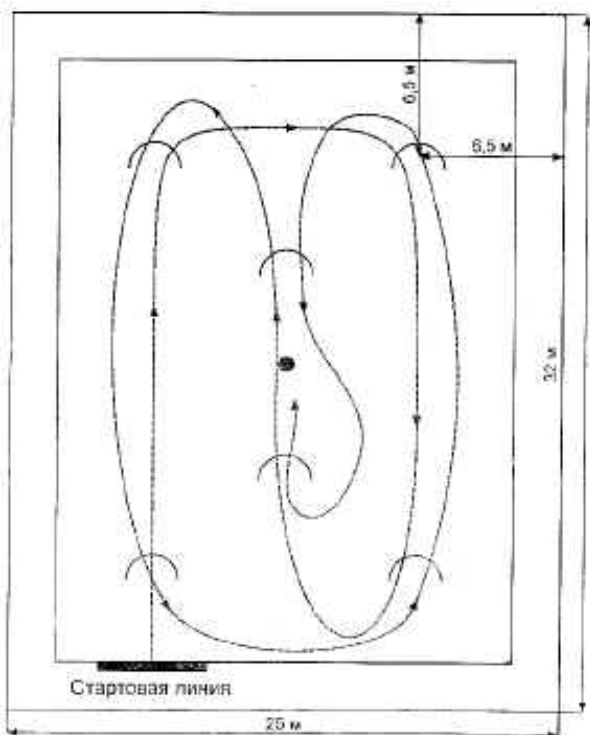


Рис. 2. Площадка для игры в крокет (английский вариант) и примерное направление движения шаров

Ворота делают из выгнутого дугой железа, окрашенного в белый цвет. Число их и расположение может быть различным. Высота ворот 30 см, самая большая ширина 10 см. На верхушку ворот обычно кладут цветные защипки, так называемые коронки, которыми обозначают, какой игрок должен пройти со своим шаром в какие ворота при ближайшем ходе.

Играют четырьмя небольшими шарами: черным, синим, желтым и красным. Обычно черным и синим играют против желтого и красного.

Биту, или молоток, делают из дерева или других материалов, при этом соблюдается очень важное условие – головка молотка обязательно должна быть деревянной, а обе ее бьющие поверхности – гладкими. Длина ручки может быть разной, но, как правило, такой, чтобы бита в вытянутой руке касалась земли (рис. 3).

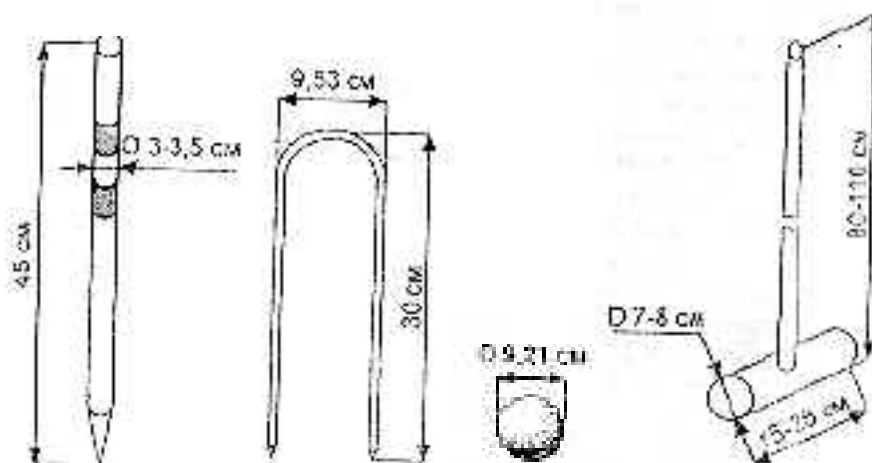


Рис. 3. Оборудование и инвентарь для игры в крокет

В игре принимают участие двое или четверо. Если играют двое, каждый получает по два шара; если четверо – каждый играет одним шаром, но в этом случае каждые два человека выступают в паре. Цель игры – чтобы каждый игрок либо пара игроков в заранее обусловленном порядке раньше, чем другой игрок или другая пара игроков, провели свои

шары через ворота туда и обратно. Тот игрок или пара, которые, пройдя ворота раньше, коснутся обоими шарами колышка, считаются выигравшими.

Чаще всего в игре принимают участие четверо, и игра начинается так: жеребьевкой определяют, какая команда начинает первой. Игрок, начинающий игру команды со стартовой линии, бьет шар через первые ворота, если ему удастся их пройти, он получает право на новый удар. Он может бить вновь и вновь до тех пор, пока от его удара шар проходит через очередные ворота.

Право на новый удар он имеет и в том случае, если своим шаром он сбивает уже находящийся в игре чужой шар. Кому удар – крокет – удался, тот имеет право крокетировать сбитый шар. Это делается следующим образом: игрок попадает своим шаром в чужой шар, и тот откатывается. Тогда игрок поднимает свой шар, ставит его возле откатившегося и так бьет по своему шару, чтобы сдвинуть оба. У крокетирования есть тактическая цель: послать шар противника из выгодного положения как можно дальше, чтобы свой в то же время по возможности продвинулся. После крокетирования у игрока есть еще право на свободный удар и, разумеется, еще на столько ударов, сколько ворот он прошел. Игрок может крокетировать и шар своей команды, если считает это выгодным. В этом случае надо стремиться к тому, чтобы свой и крокетируемый шары, двигаясь к определенным воротам и дальше, оказывались в выгодном положении. Случается, что оба шара одновременно проходят через следующие ворота.

Очередной игрок (а игроки разных команд выступают по очереди) бьет по шару так, чтобы пройти через одни или несколько ворот одним ударом и чтобы у него появилась возможность крокетировать и благодаря этому шар соперника поставить в невыгодное положение, а свой в выгодное и получить право на новый удар.

Если шар прошел через одни ворота, его владелец или команда получает очко. В игре нужно набрать 26 очков. Если принадлежащие команде оба шара пройдут через ворота туда и обратно, это 24 очка, затем оба шара касаются колышка в центре, а это означает два новых очка.

Шар, который уже прошел в обоих направлениях через ворота, но еще не достиг центрального колышка, становится “разбойником” и имеет право свободно крокетировать прибывающие шары. Он делает это до тех пор, пока шар второго члена команды тоже не пройдет, и тогда, разумеется, они должны добиваться окончательной победы.

Как видим, одним ударом сразу можно пройти и через несколько ворот, особенно это удобно, если бить вдоль площадки. Это, однако, дает право только на один следующий удар.

Чужой шар крокетировать во всех случаях можно лишь один раз (за исключением того случая, когда он стал “разбойником”), после крокетирования непременно нужно пройти через одни ворота.

Если шар выкатился за пределы площадки, его можно принести обратно на край площадки, но в этом случае право на удар теряется.

Нельзя бить по шару боком молотка; разрешается удар только одной из двух плоских поверхностей молотка. Молоток можно держать только за ручку. Подбрасывать шар нельзя и, если шар находится вблизи колышка или косяка ворот, нельзя так бить, чтобы он ударился о них и оттуда отпрыгнул дальше. Если при крокетировании чужой шар не сдвигается с места, тогда свой шар надо поставить на первоначальное место и право на крокетирование теряется.

Континентальный вариант. Площадка здесь меньшего размера и по-иному оборудована, и ворота устанавливаются по-разному. Суть игры заключается в том, чтобы игрок смог пройти шаром через все ворота и коснуться стартового колышка. Вот тогда-то он и выигрывает. Если на площадке имеются промежуточные колышки, их тоже нужно коснуться (рис. 4). Число игроков в игре может быть любое, но обычно два-шесть. В каждом случае в игре шесть шаров и каждый игрок сражается за себя, а иными словами – все играют против всех. Один игрок может играть и несколькими шарами. При этом цвет

шара идентичен окраске ручки молотка. Одна сторона головки молотка плоская, другая закруглена. Закругленной стороной производят крокетирование. Размер ворот 25 см.

Следовательно, если игрок коснется своим шаром чужого шара, возникает положение рокет, однако тут игрок может выбирать. Или он получает право на два дальнейших удара, в этом случае удар производится оттуда, куда отлетел шар после столкновения, или он поднимает шар, ставит его рядом с тем, с которым столкнулся, и крокетировать его. Но в этой игре крокетирование делается по-другому. Крокетующий игрок ногой прижимает собственный шар и бьет так, чтобы он не двинулся, но сила удара далеко отбросила бы стоящий рядом шар соперника. После крокетирования игрок также может сделать новый удар.

Случается, что шар одновременно касается двух шаров соперника. В этом случае игрок получает право на два удара. Может игрок предпочесть и иной вариант: один шар он будет крокетировать, а другой – нет, а вместо этого воспользуется правом второго удара. В большинстве случаев это разумно, ибо, если шар проходит через ворота, здесь в любом случае предоставляется право на новый удар (даже тогда, когда у игрока было бы право на несколько новых ударов), вытекающее из положения рокет.

Игра начинается по жребию. При первом ударе каждый игрок ставит шар возле стартового колышка и всовывает между ними молоток. На этот раз в виде исключения шар бьют боком молотка. Если шар во время игры подходит к другому колышку, удар оттуда производится таким же образом.

Игру выигрывает тот, кто раньше, в соответствии с установленным маршрутом, пройдет всю площадку и шар которого первым коснется стартового колышка.

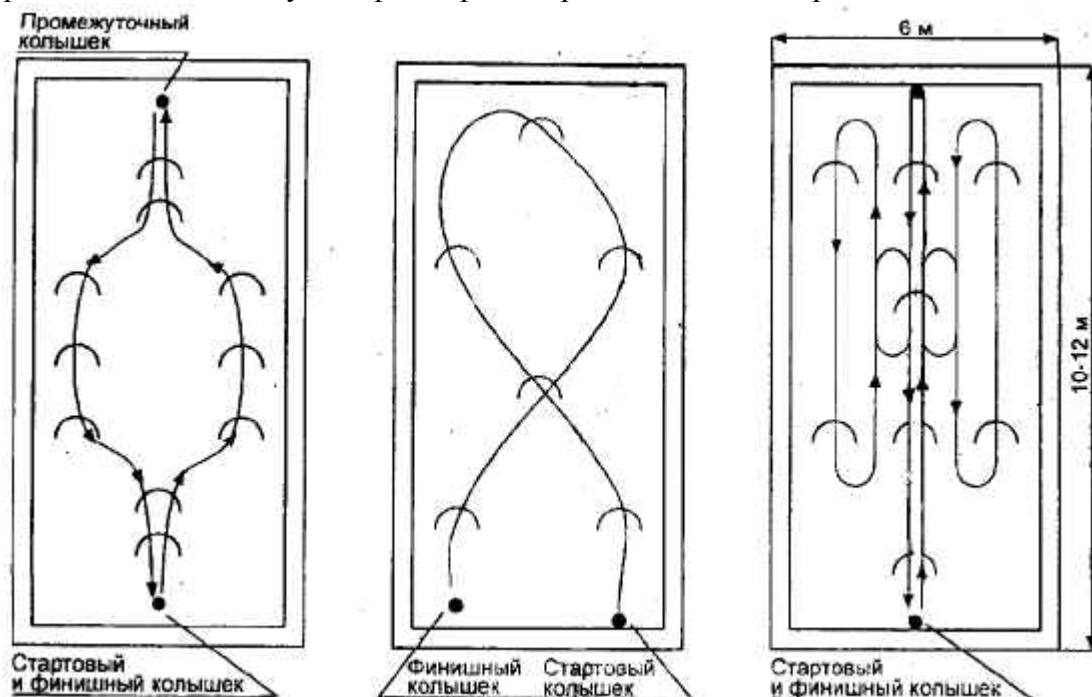


Рис. 4. Различные расположения ворот и направления движения шаров при игре в крокет (континентальный вариант)

КТО ЗДЕСЬ МУЗЫКАНТЫ (ПОЛЬША)

Это польская игра, во время которой слова не только повторяются играющими но и повторяются движения руками, соответственно тому музыкальному инструменту, про который поётся куплет. Когда поётся про части тела, то соответственно - изображается игра на них (похлопывание). Во время слов, рассказывающих о конкретном музыкальном инструменте и об игре на нем, руками показывается игра на данном инструменте. На последней фразе при слове «Хей» правая рука резко отводится в сторону и вверх.

Старайтесь делать ударение в словах на первый слог. Игра-то польская.

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На пьянино!
Дети: На пьянино.
(Изображается игра на пианино).
А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.
А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.
А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.
А-пьянино-ХЕЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На бубне!
Дети: На бубне.
(Руки ставятся на воображаемый бубен).
Бубна-таки-бубна-таки. Бубна-таки-бубна-таки.
Бубна-таки-бубна-таки. Бубна-таки-бубна-таки.
Бубна-таки-бубна-таки. Бубна-таки-бубна-таки.
Бубна-таки-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На скрипице
Дети: На скрипице.
(Руки ставятся на воображаемую скрипку)
Вместе:
Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи. Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи.
Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи.
Чип-чи-рипчи-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На свирели.
Дети: На свирели.
(Изображается игра на дудочке).
Свири-свири-свири-свири. Свири-свири-свири-свири.
Свири-свири-свири-свири. Свири-свири-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На пузе.

Дети: На пузе.

(А вот здесь можно поиграть не только на своем пузе, но и на животе соседа)

Пуза-таки-пуза-таки. Пуза-таки-пуза-таки.

Пуза-таки-пуза-таки. Пуза-таки-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На нервах.

Дети: На нервах.

(Руки разводятся в стороны из центра груди).

Нерва-таки-нерва-таки. Нерва-таки-нерва-таки.

Нерва-таки-нерва-таки. Нерва-таки-ХЭЙ!

ЛОВИШКИ

(Эта игра была записана во Владимирской губернии.) Один из играющих — водящий, ему ловить. Остальные разбегаются. «Кого ловильщик изловит, тот присоединяется к нему и ловит остальных вместе с ним. Изловив третьего, они ловят четвертого, пятого и т. д., пока не переловят всех. После того игра начинается снова».

В Германии бытовала похожая игра — под названием «Роланд».

МЕЛЬНИЦА (БЕЛОРУССИЯ)

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т.д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры: Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

МЯЧ ПО КРУГУ (ЯКУТИЯ)

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от которого был пойман мяч.

Правила игры: передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

НАЙДИ ПЛАТОК (АВСТРИЯ)

Игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажимаются. Платок прячут на небольшой, заранее оговоренной территории. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если он говорит «тепло», ищущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» - в непосредственной близости от него, «огонь» - тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, его предупреждают словами «холодно» или «прохладно».

Тот, кто найдет платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.

ОДИН В КРУГЕ (ВЕНГРИЯ)

Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг, становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удастся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место.

Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удастся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

ПЕЧКИ (УКРАИНА)

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии, недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок з “печек”. “Печки” делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество “печек” соответствует количеству игроков.

Игроки становятся с двух сторон линии “печек”, каждый около своей “печки”. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по “печкам”. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо “печке”, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот в чьей “печке” оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Подбитый ловит мяч и, в свою очередь, бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим “печкам”. Тот, кто промахнулся, меняется “печками” с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около “печки” “мазуна” проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около “печки” втыкают палочку-цыпленка. Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т.е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры: количество игроков 5 чел.. У каждого своя “печка”, около которой отмечают промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

ПЛОСКИЙ КАМЕНЬ И МЯЧ (ГРУЗИЯ)

В одном конце площадки вертикально устанавливается бера (плоский камень или фанерный щит размером 30x30 см), от которого на расстоянии 2-3 м проводится линия метания. Играют две команды, 6-10 детей в каждой. Одна из команд (начинающая) выстраивается за бера у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив бера. Первый игрок первой команды подрасывает мяч вверх одной рукой и ударом ладони сильно отбивает его. Стараясь как можно дальше послать его на площадку (в ту часть, где нет игроков). В случае, если это им удастся, команде начисляют два очка. Игроки второй команды пытаются поймать мяч на лету. В случае, если игрокам не удастся поймать мяч на лету и он упадет на площадку, то один из них, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в бера. За попадание в цель команда получает 1 очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполняют отбивание мяча (на площадку), команды меняются местами.

Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Правила игры: Метание в бера игроки выполняют по-очередно, удобным для себя способом. Засчитывается лишь прямое попадание в бера (после отскока от площадки попадание в бера не засчитывается).

ПОЖАРНАЯ КОМАНДА (ГЕРМАНИЯ)

Для игры понадобятся стулья, установленные по кругу спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары барабана, бубна). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предметы одежды. Игра продолжается. Каждый участник снимает 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!» Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

ПОЙМАЙ ТОГО, У КОГО КАМЕШЕК (ГРЕЦИЯ)

Все игроки выстраиваются в одну шеренгу. Напротив них располагается ведущий, у которого имеется камешек. Все протягивают вперед вытянутые руки со сложенными ладонями. Ведущий ходит перед шеренгой и делает вид, будто хочет положить камешек в ладонь игроков. Затем незаметно опускает его в чьи-нибудь ладони. Кому достанется камешек, бежит до обозначенного заранее места. Остальные игроки преследуют его и пытаются поймать, пока он в поле. На линии его уже схватить нельзя. Если этого игрока никто не поймал, то он становится ведущим. Если же его поймают, место ведущего займет игрок, первым коснувшийся того, кто бежал с камешком.

ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА (КИТАЙ)

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

ПОСЛЕДНЯЯ ПАРА, ВПЕРЕД! (ШВЕЦИЯ)

Игроки делятся на пары, берутся за руки. Тот, кто остался один, становится водящим. Пары выстраиваются друг за другом. Впереди на расстоянии 3-х метров от первой пары стоит водящий, спиной к игрокам. Неожиданно он кричит: «Последняя пара, вперед!» Последняя пара выполняет команду таким образом, чтобы обойдя ведущего, взяться перед ним за руки. Ведущий не может оглядываться или поворачивать голову, он видит игроков лишь тогда, когда они оказываются перед ним. Теперь он бросается к одному из них и старается поймать, прежде чем они возьмутся за руки. Если ему это удастся, то пойманный игрок становится водящим, а бывший водящий образует пару с оставшимся игроком. Они становятся в ряд первой парой, и игра продолжается.

ПОТЯГ (БЕЛОРУССИЯ)

Ее участники выстраиваются на центральной линии (крайние). Игроки разных команд стоят через одного и обращены лицом в разные стороны. По сигналу играющие берутся под руки, образуя цепь. По второму сигналу начинают толкать и тянуть своих соперников по команде, стараясь завести за крайнюю линию. Таким образом проводится несколько попыток, по результатам которых выявляется команда-победительница.

ПРОДАЕМ ЦВЕТЫ (ЧУЛМАК ЦЕНЫ) (ТАТАРСТАН)

Играющие (продавцы) образуют круг, водящий — за кругом. Водящий, подходя к одному из продавцов, начинает вести торг:

- Эй, дружок, продай цветок!
- Покупай...
- Сколько дать тебе рублей?

Продавец называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько продавец согласился продать цветок; затем и водящий, и продавец оббегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится продавцом, а ифок, оставшийся без места, — водящим.

РАЗБУДИ МЕДВЕДЯ (ДАНИЯ)

Все играющие становятся в круг. Посередине на скамеечке сидит медведь, рядом с ним стоит его страж (это двое водящих). Медведь и страж держат в руках два конца полуметровой веревки, которую нельзя выпускать из рук в ходе игры. Обычно на концах веревки завязывают узлы, чтобы удобнее было держать.

Стоящие кружком дети осторожно придвигаются к медведю и его стражу, стараясь «разбудить» медведя, т.е. коснуться его, но так, чтобы игрока не схватил ни медведь, ни страж. Если медведь или страж схватили кого-нибудь из игроков, то этот игрок занимает место медведя, бывший медведь становится стражем, а бывший страж присоединяется к играющим в кругу ребятам. Во время «нападения» медведь не может оставить свое место и выпустить веревку. Поэтому движения медведя и стража ограничены.

РИГУ-РАГУ (ЛИТВА)

Ведущий находится перед игроками. У участников пальцы согнуты в кулак. Ведущий трясет над собой руками, сжатыми в кулак и приговаривает: «Ригу-рагу, ригу-рагу...», - затем отгибает большие пальцы и касается руками головы, изображая рога, говоря при этом: «Коза с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, например: «Дом с рогами», - то участники ничего не показывают. Важно внимательно слушать ведущего.

СЛОН

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда - «слон». Вторая команда должна «взобраться» на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слоновьего хвоста», разбегаются и, оттолкнувшись о спину последнего игрока - «слона», делает как можно больший прыжок на слоновью спину». Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со «спины» и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из них не удержался и свалился со «слона», то игра прекращается, и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно, и никто не упал, то «слон» должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это «слону» удалось, то игра также прекращается, и команды меняются местами.

Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам как той, так и другой команды.

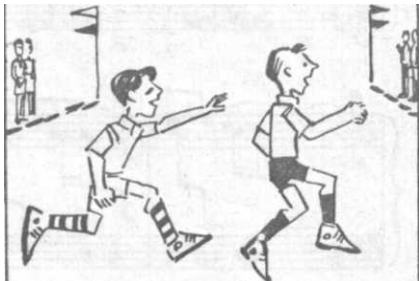
СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ (ЛАТВИЯ)

Играющие, стоя или сидя, образуют круг, выбирают ведущего. Последний занимает положение внутри круга. Он ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к которому обратился ведущий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т.е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из участников ошибся, т.е. поднял не ту руку, только попытался поднять руку или вообще забыл её

поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Внимание! Ведущий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому желает обратиться.

УРДЫ-КАШТЫ



Перед началом игры все участники делятся на две равные по числу 50», команды и становятся друг против друга, как показано на рисунке.

В каждой команде выбирается капитан. Он назначает одного из членов своей команды в разведку. Разведка простая. Надо дойти до линии игроков-соперников, коснуться кого-либо из стоящих там и быстро бежать назад к своей команде, чтобы не дать сопернику запятнать себя.

Площадка, где проводится игра, обычно делится на две равные половины, длиной в 50 метров. Если убегающий успел уйти от преследования, он занимает место в своей команде, а тот, кто его догонял и не смог догнать, становится «пленником» или выбывает из игры, в зависимости от условий.

Бывает, что тот, кто не догнал, присоединяется к партии соперника и участвует в ней на равных правах.

Игра кончается, когда одна из команд потеряет более половины своих участников.

УСПЕЙ ПОЙМАТЬ (НАРОДЫ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА)

На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочек и мальчиков. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и наоборот, если мяч остается у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры: передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.

ХЛОПУШКИ (КОРЕЯ)

Все играющие встают в круг. Вожатый разучивает с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом “Во!” (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, вожатый называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста “Во!”), после вторых двух хлопков имя того кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий. Возможны варианты:

- 1) игрок может вызвать себя (после вторых хлопков снова назвать свое имя) , но не более 2-х раз;
- 2) не называя себя сразу передать эстафету. В случае ошибки игрок выходит из игры, по мере выбывания того или иного игрока его имя называть нельзя.

ХРОМАЯ УТОЧКА (УКРАИНА)

Для этой игры заранее необходимо обозначить границы площадки. Выбирается «хромая уточка» - водящая, остальные игроки произвольно размещаются по площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов ведущего: «Солнце разгорается - игра начинается», - «уточка» прыгает на одной ноге, стараясь осалить кого-нибудь из играющих. Осаленные помогают ей осалить других. Последний не осаленный игрок становится «хромой уточкой».

Во время игры нужно помнить, что игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается также осаленным.

Я ЕСТЬ (ОЛЕНТА) (КАРЕЛИЯ)

Игра проводится на площадке длиной 50—60 м и шириной не более Юм. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием в 2—3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что ифоки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечет свою линию. Тот игрок, которого задела, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

ЯГЛЫГА ТАУСМАК

В старину ни одно праздничное торжество не обходилось без «Яглыга таусмак». Это соревнование в прыжках; причем призом для победителя служил платок, который он добывал с разбегу в прыжке. И только тот, кто умел правильно рассчитать разбег и место отталкивания, мог дотянуться до платка, который висел на ветви дерева. Игра может иметь и другие варианты, но самое главное, чтобы играющий оторвался не менее чем на 50—75 сантиметров от земли. Если же в игре участвуют не просто любители, а хорошие спортсмены, то эта высота может быть значительно увеличена примерно до 2 метров.



ЯПОНСКИЕ САЛКИ

Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.