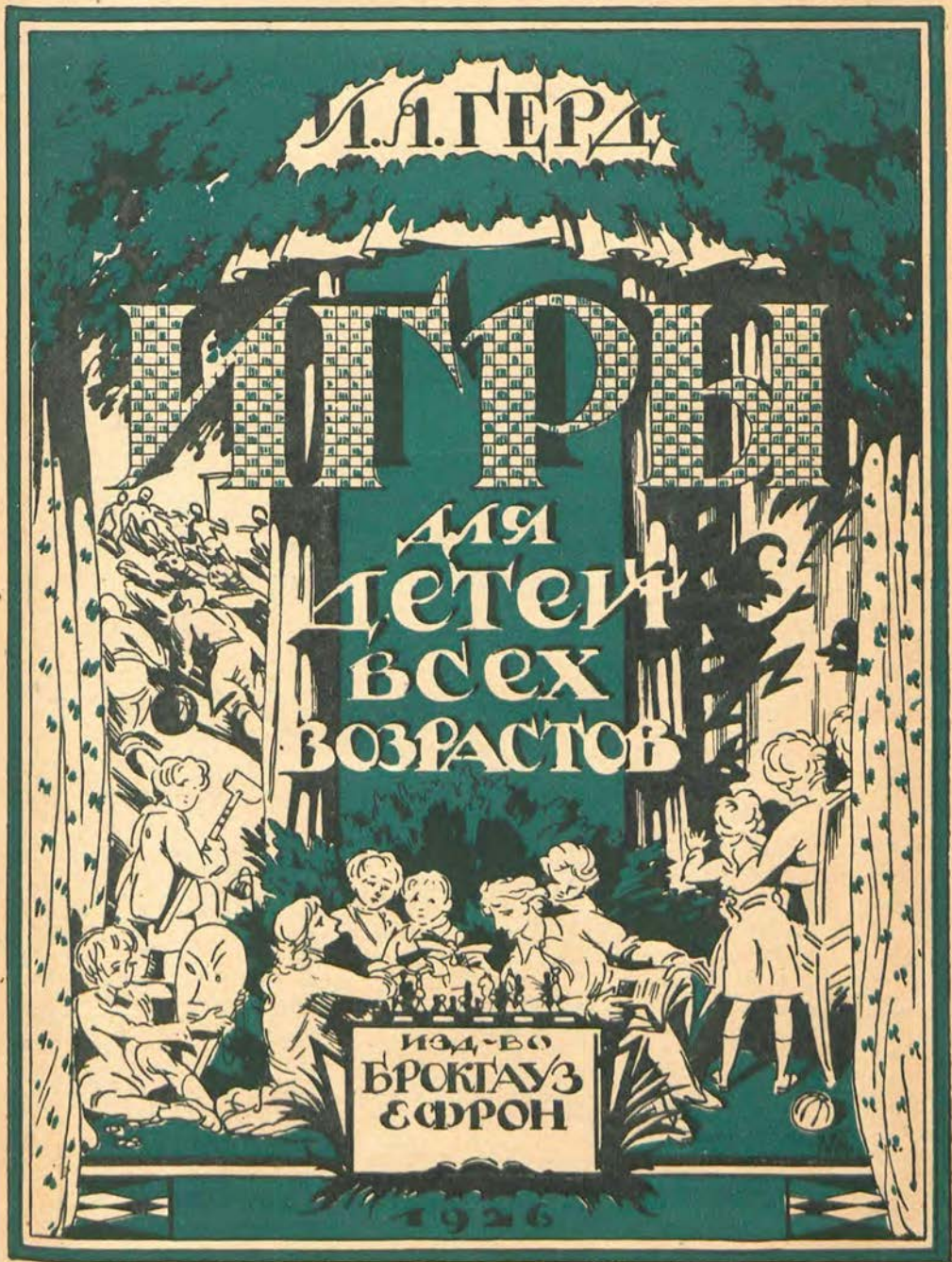


И. А. ГЕРД

КОЛОДЕЦ ДЛЯ ДЕТЕЙ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ

ИЗД-ВО
БРОКГАУЗ
И ЦФРОН

1926





ТИПОГРАФИЯ ОБЩЕСТВА
„СТАРЫЙ ПЕТЕРБУРГ“
ЛЕНИНГРАД, ПРАЧЕШНЫЙ, 6

И. Я. ГЕРД

ИГРЫ для ДЕТЕЙ
ВСЕХ ВОЗРАСТОВ

СЕДЬМОЕ
ИЗДАНИЕ

ЛЕНИНГРАД
ИЗДАТЕЛЬСТВО „БРОКГАУЗ-ЕФРОН“
1926

ПРЕДИСЛОВИЕ

к 6-му изданию.

Настоящее издание книги выходит в свет после перерыва в 10 лет. За это время в жизнь молодежи вошло довольно много новых игр, заменивших старые, а потому, издавая книгу моего отца, педагога-шестидесятника, я попросила преподавателя гимнастики Путиловского училища имени Герцена С. В. Васильева, специалиста в этой области, исключить устаревшие игры, внести дополнения и сделать исправления в ее тексте. За его труд я приношу ему свою искреннюю благодарность. Статьи, вставленные им, отмечены в оглавлении звездочкой.

Отдел, посвященный огородничеству и естествознанию, работам и гимнастике, выпущен вовсе, так как по этим вопросам в настоящее время существует много специальных руководств.

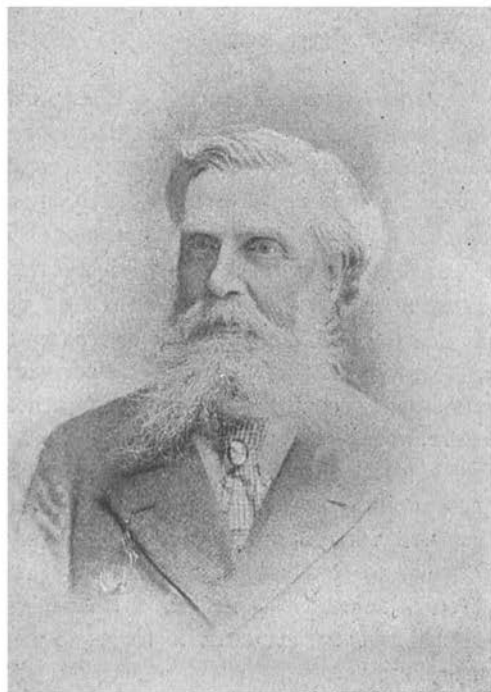
В целях удешевления книги выпущена статья „Родители и воспитатели“, так что теперь весь текст предназначенся детям.

Посмертное издание снабжено небольшим очерком жизни И. Я. Герда, который весь был — любовь к молодежи, и всю свою долгую жизнь доставлял им радость и здоровое веселье, где бы он с ними ни встречался.

Пусть же и после смерти, через эту книгу, дает он детям и юношеству веселую бодрость и зовет их к деятельности, как звал при жизни, отдавая все свои силы педагогическому делу.

Ленинград, 1924 г.

Ю. Герд.



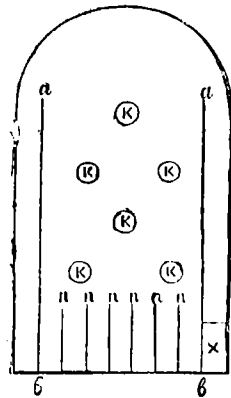
И. Я. Герд (1839 — 1914).

тывается всего 5 очков. Ясно, что цель каждого игрока — не только попасть в один из квадратов своею шашкою, но постараться выбить оттуда шашку чужой партии, так как совсем выбитая из квадратов шашка не прибавляет очков к своей партии. Случается и так, что недошедшая шашка ударом другой войдет в квадрат и дает известное число очков своей партии. Сосчитав очки каждой партии, все игроки снимают свои шашки и бьют вновь, пока одна из партий не сделает ста очков, или поговору.

Научиться хорошо играть в клетки не легко, так как здесь требуется верность глаза, определенная сила удара и известный расчет.

151. Китайский бильярд.

Устройство китайского бильярда очень просто; он состоит из наклонной, оканчивающейся на верхнем конце полукругом, доски, окруженной бортом, дюйма в два вышины. На правой и левой сторонах бильярда устроены перегородками *ав* и *ав* (фиг. 53) два желоба, а в нижнем конце вставлено несколько небольших перегородок *п. п...* и т. д. Как каждое углубление, так и отделение на нижнем конце, обозначены числами. Для того, чтобы шар не подкатывался вплоть к нижнему борту, вклеивают в правый желоб *ав* наклонно дощечку *х*.



Фиг. 53.

Шар кладется в правый желоб и ударом кия вкатывается на верхнюю доску и затем, смотря по силе удара, падает в то или другое углубление или в одно из отделений, где выставленное число показывает, сколько очков должно прибавить бившему. За каждый слишком сильный удар, заставивший шар вкатиться в желоб на левой стороне бильярда, вычитается с бывшего пять очков. Точно так же за каждый слишком слабый удар, не выкативший шара из желоба на правой стороне бильярда, вычитается пять очков. Выигрывает тот из бьющих, который прежде других набьет 100 очков.

152. Бильярд.

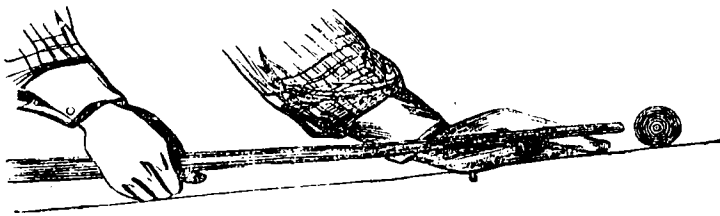
Игра на бильярде чрезвычайно занимательна, научает меткости и требует соображения. Каждый из вас, вероятно, видел

бильярд — продолговатый четырехугольный стол, покрытый тонким зеленым сукном, с шестью сетчатыми мешками — лузами, с бортом, внутри обитым каучуковой эластической подушкой, также покрытой зеленым сукном. Величина бильярдов бывает чрезвычайно различна, но всегда его устраивают так, чтобы он был вдвое длиннее своей ширины; если бильярд разделим пополам, то получим два равных квадрата. Бильярд должен быть твердо установлен и так, чтобы верхняя его доска лежала совершенно горизонтально. Для игры еще нужны шары из слоновой кости и кий разной тяжести.

Цель игры — сбивать шары в лузы своим шаром, ударяя по нем концом кия. Желая сделаться хорошим игроком на бильярде, научитесь прежде всего хорошо держать кий. Из фиг. 54 видно, что левая рука кладется позади своего шара и служит подпоркою для тонкого конца кия, а правая управляет кием. Правую руку кий должно держать в таком расстоянии от толстого конца, чтобы кий сам по себе лежал почти-что горизонтально.

На зеленом сукне бильярда мы можем заметить три точки, на которые выставляются шары. На среднюю выставляется желтый шар, и на две крайние — по красному. Кроме этих шаров, есть еще два белых, из которых на одном обозначена точка.

Расставив цветные шары, два белых кладут в лузу, откуда они вынимаются игроками; получивший шар чистый начинает игру, а с очком — играет вторым. Если же играют не двое, а



Фиг. 54.

большее число, то они разделяются на две партии, и игроки этих партий чередуются; так, после игрока первой партии играет один из второй, затем опять из первой и т. д. Первый раз шаром бьют с нижнего конца бильярда, выставляя шар не далее протяжения руки, а затем бьют с того места, где шар остановился. Если белый шар упал в лузу, то его выставляют опять на нижний конец бильярда. Цветной же шар, сбитый в лузу, выставляется на свое место. Всякий сбитый в лузу шар дает

игроку право бить еще раз в ту же очередь, если только свой шар остался на столе.

Счет выбитым очкам ведется различно, но наиболее употребительный следующий: если в лузу упал чужой белый шар, то бывшему присчитывается два очка, за красный — три очка, за желтый, упавший в одну из угловых луз, — шесть очков, а в одну из средних — двенадцать. Если в лузу упадет свой шар, то другой партии присчитывается два очка. Если шар прокатился по столу, не задев ни одного шара, то другой партии присчитывают одно очко. За карамболь, т.-е., если игрок своим шаром задел по другому шару, а третий уложил в лузу, считается, как бы оба шара упали в лузу — задетый и упавший. Так, например: шар задел чужой белый, а красный упал в лузу, — игроку присчитывается пять очков. Та партия, которая скорее набьет уповленное число очков, выигрывает игру.

Делайте каждый удар с определенною целью — или чтобы сбить в лузу один из шаров, или чтобы поставить свой шар в лучшее положение, или, наконец, чтобы подогнать чужой шар под борт.

Сообразуйте силу удара с выгодой поставить шар. Так, если бьете по белому шару, то не бейте сильно, так, чтобы, в случае промаха, он стал около борта; по цветным же шарам можно бить смелее, но, рассчитав наперед, в который конец биллиарда выгоднее поставить свой шар.

Если вы ударяете кием свой шар выше его середины, то он покатится быстро, если же — ниже, то шар покатится гораздо медленнее и при встрече с другим останется на месте, или отскочит назад. Такой удар иногда очень важен, как, например, когда бьете в прямой шар, стоящий подле лузы, так что ваш шар легко может также упасть в лузу.

Перед каждым ударом осмотрите хорошенько положение всех шаров и не гонитесь за сомнительным, если есть на столе более верный, а главное — играйте хладнокровно, не горячась, и никогда не рисуйтесь в игре.

Пирамидка.

Здесь вместо двух красных и желтого дается пятнадцать белых, переномерованных, а бьют одним красным. Пирамидка выставляется на дальнем конце биллиарда, а красным шаром бьют с того места, где он остановился; очки присчитываются согласно номерам, сбитых в лузу шаров. Шары, раз упавшие в лузы, уже на стол до окончания игры более не выставляются. Тот из играющих или та из партий, которые сделали наибольшее число очков, выигрывают игру.