

Игры спортивные — Lurkmore

Статья сия есть продукт распила огромной статьи про **дворовые игры**. Пожелания будущим авторам:

Файл:Information icon.svg

- Не пишите в первом лице («А еще я могу рассказать, как...», «У меня во дворе до сих пор...»)
- Не пишите в третьем лице («Анонимус играл...», «Анонимус помнит другой вариант...» и т. д.)
- Старайтесь не вставлять дополнения в скобках, а впиливайте прямо в текст. То же самое относится и к **любителям писать с помощью тега `<ref></ref>`**.

Короче, старайтесь сохранять публицистический стиль. Всё. Welcome to Lurkmore.

Галя простая

Другие названия: баші, квач, пятнашки, салки, салочки, маялки, догонялки, ляпы, ладя, лов, заразки, ко́ли, латки, сифа (обычно сифой называют «галью с предметом» ибо онный предмет представляет собою некую неприятную для контакта вещь, например, грязную тряпку)... **Тысячи их!**

Площадка: Любая. Игра может проходить как в помещении, так и на улице. Очень желательно отсутствие предметов, о которые можно травмироваться. В идеале — поляна с травой или спортзал с матами. Но может использоваться и спортивный городок с лестницами-шестами-турниками, находящийся во дворе дома или школы. Игра, таким образом, перерастает из «плоской» в «трехмерную», а некоторые играющие вырабатывают умение выполнять совершенно жуткие акробатические способы уйти от «коли». Но в этом варианте травматизм весьма реален и неоднократно наблюдался.

Количество участников: Определяется размером площадки. Но не более 15-20.

Инвентарь: Нет.

Правила: Есть «галя» и есть все остальные. Задача «гали» — задеть (загалить, запятнать, осалить, уколоть, замаять — если это маялки) кого-нибудь из остальных. Задача остальных — не быть задетым «гале́й». После того как произошёл акт касания «гале́й» кого-нибудь, этот кто-нибудь становится «гале́й», а «галя» становится одним из многих. Для избежания рекурсии «сдать пост» предыдущему «гале» текущий «галя» не может (квач квачу не калачу, говорят в/на Родине четвертого космонавта планеты). Игра заканчивается, когда устанет большая часть участников или «галя» выдохнется настолько, что в течение длительного времени не может никого запятнать и к игре теряется интерес у остальных игроков. Но по своей инициативе «галя» игру прекратить не в праве — в варианте игры с названием «кОли» существует правило «Отколись и удались» (также встречался вариант отводись потом катись). Это значит, что «коля», прежде чем выйти из игры, таки должен свою роль кому то передать. Хотя правила в большинстве своем едины в разных регионах, иногда могут встречаться некоторые отступления. Например, когда игра ведётся в помещении (обычно школа), может создаться ситуация, когда «галя» и другой игрок встречаются в коридоре. В этом случае может быть приведен обманный прием, «галя» дотрагивается до соперника два раза тем самым сначала «отдавая», а потом «забирая» пятну к себе обратно, противник рефлексивно касается «гали» и осаливает сам себя.

Существует подвид этой игры, который называется «зомби» или «**бешеный кролик**», алсо в/на Родине четвертого космонавта планеты эту игру называют «вампир» или «съяврик». Открывает подвид разновидностей «гали» в жанре survival horror. Суть такова: «галя» — зомби, все, кого он/она поймает («укусит»), тоже становятся зомбиями и начинают ловить и «кусать» людей вместе с первым галей. Победителем игры является последний выживший. При игре не на открытой местности, а в школьных коридорах, например, игра приобретает особый смак: никогда не знаешь, является ли встретившийся тебе игрок зомби, или нет. Страх и подозрительность в сочетании с непреодолимым желанием выжить и остаться последним человеком играют тут главную роль. Алсо в школе анонимуса существует более



Украинские геи играют в квача

очевидный в плане «кто есть зомби» вариант игры, именуемый «Мумия». Суть заключалась в том, что зомби — мумии должны были наглядно показывать, что они — мумии, держа руки перед собой, при желании издавая характерные звуки и при этом делать вид, что ориентируются исключительно на звук. То есть если игрок замер, превратить его в мумию было нельзя. Доставляла ситуация, когда компания из десятка мумий отчаянно ожидали какого — то звука от последнего «живого».

В искусстве: Салки с зомби можно во всех деталях, включая особо подлые приёмы, наблюдать в одноимённом эпизоде аниме «Когда плачут цикады». Из чего делаем вывод, что игры nipponских ОЯШей от игр нашей школоты не отличаются ничем.

Другой подвид — «заморозки». В данном случае салящий касанием «замораживает» убегающих, то есть они не могут двигаться до «размораживания» (в случае, если таковое предусмотрено правилами) или до конца «раунда», когда другие игроки не могут размораживать своих замороженных товарищей. Доставляет, когда последний незамороженный должен разморозить кого-то (а потом вдвоём — всех остальных) для продолжения лулзов и беготни, иначе наступит вечная зима и кончится раунд. «Заморозки» могут частично комбинироваться с «зомби», например, салящих может быть несколько, замороженные могут присоединяться к салящему после трёх фейлов итд.

Еще один подвид — «белые медведи». Суть в духе «зомби», только дополнительной фишкой было то, что медведей(галь) изначально двое и они скреплены руками друг с другом. Бега за толпой, они должны поймать кого-то между руками, тем самым присоединив их к себе. Особенно лулзы доставляли цепи разоросшиеся до 9000 участников, потому как обязательно кто-то желал упасть, утянув за собой всю остальную цепь.

Также имеется разновидность под названием «Пантера», отличие состояло в том, что пойманные «галеи» игроки становились «пантеренышами» и также помогали ей, но с оговоркой — они могли только ловить других игроков и держать их не давая убежать, до прихода пантеры. Так что физические развитые игроки могли безнаказанно вырываться, иногда оставляя в руках клочья одежды. Нюанс был также в том, что пантереныши ничем не выделялись, поэтому увидев на горизонте другого игрока с хитрой улыбкой на лице, решившего ВНЕЗАПНО подойти к тебе и пообщаться — было лучше сделать ноги. Мало ли... Также множество драмы было из-за того что часто получали на вопрос «Ты пантеренышь?» отрицательный ответ и оказывались в плотной хватке коварного вруна.

Достоинства:

- Очень подвижная игра, крайне благотворно влияющая на сердечно-сосудистую систему и вестибулярный аппарат детей.
- Доступность. Не нужен никакой специальный инвентарь.

Недостатки:

- Травмоопасность. Дети, мчащиеся на высокой скорости, могут травмироваться, поскользнувшись или даже столкнувшись лбами.
- Примитивизм.
- Училка, дура, ловит и к директору отводит.

Примечания: В/на этой нашей Украине эта игра называется «квач» или, как уже было сказано выше, — «ладя» или «лов» (от «ловить»). В Беларуси игра была известна как «кич», «квач» или «бэрак».

Водяной вариант: (В Черноземье — «в руля») Тут есть одно главное отличие — запрещено сразу же «отдавать» (оговаривается некий временной промежуток). Причина ясна — в воде манёвренность участников ниже, поэтому кто первый отплыл, тот и получает «галю» по спине, то есть отплывать заведомо невыгодно. Чтоб такого не было, и ставится это ограничение.

Акробатический вариант: Играется на спортплощадке с большим количеством плотно стоящих разнообразных снарядов типа лесенок, турников, стоек и т. п. Участники передвигаются, стараясь не касаться земли. Коснувшийся земли становится «галеи» автоматически. На плотно заставленной площадке может быть травмоопасно, что только добавляет экстрима.

Галя с предметом

Другие названия: сифа, кикер, контачка, контакт, параша, карыч, плешка, чуханка, фарчма, вонючка.

Площадка: Любая. Игра может проходить как в помещении, так и на улице. Приветствуется наличие предметов-укрытий.

Количество участников: Определяется размером площадки, а также количеством и характером укрытий. Но не более 10—15.

Инвентарь: Предмет, передающий «сифу». Сильно (но не целиком) зависит от площадки и укрытий. Для большой спальни с кроватями подойдёт подушка (лучше порванная). Для школьного класса хороша тряпка, с которой сыплется мел, либо любой плотный предмет с хорошими аэродинамическими свойствами (например, обёрнутая скотчем скомканная бумага). А на природе уместен мяч. Но

олдскульная тру-сифа — это, всё-таки, «меловая» тряпка для стирания с доски, слегка смоченная водой. При попадании оной в лицо — особенно тонко ощущалась точность названия девайса. Хорош в качестве сифы ластик (он же стирка): ввиду высокой скорости полета, изрядно доставляло при попадании в табло играющего. Немало радовал и тот факт, что если затирачкой случайно попасть не в человека, а в стенку — она рикошетит по непредсказуемой траектории, например, в направлении очков биологички. Замечена даже hardcore-версия со шматом дернины: из её корневой части постоянно осыпалась земля, поэтому держатся надо было за стебли травы. Получалось нечто вроде пращи. Попадание таким снарядом по спине неиллюзорно доставляло не только игрокам, но и их мамкам — во время стирки некогда белоснежных футболок их ненаглядных чад.

Правила: Есть «сифа» и есть все остальные. Задача «сифы» — задеть кого-нибудь из остальных предметом, передающим сифу, посредством бросания предмета в жертву. Задача остальных — не попасться под летящую сифу. После того как сифа в кого-то прилетела, этот кто-то становится сифой, а сифа становится одним из многих. Игра заканчивается, когда устанет большая часть участников или когда одежде участников и/или среде проведения игры будет нанесён ощутимый ущерб. Но чаще всего игра заканчивается, когда на поле боя внезапно приходит взрослый.

Достоинства:

- В отличие от простой гали, тренирует не только координацию, но и меткость.
- Лулзы. Вымазанные, например, в меле участники добавляют хорошего настроения друг другу своим видом.
- Non-stop. Игра совершенно не утомляет и заканчивается, как уже было сказано, чаще всего внезапно и не по воле участников.

Недостатки:

- Предрасположенность к излишествам. Например, увидев, что подушка-сифа порвалась в хлам, дети могут войти в «пуховый раж» и раздербанить оставшиеся в спальне подушки.
- Относительный примитивизм. Большие дети, как правило, играют в продвинутые виды сифы. Например, «жопки».
- Вероятность получить неиллюзорных пиздюлей от взрослых. Особенно если сифа попадала в кого-то из взрослых. Анонимус помнит, как в школе нечаянно со всей силы заебенил здоровенный мяч из скомканной бумаги обмотанной скотчем прямо в голову учительнице.

Примечания: Название игры, судя по всему, обязано своим происхождением венерической болезни «сифилис». Ещё одно название — «али-баба» (собственно, «али-баба» — это и есть «предмет», обычно кусок чёрного резинового утеплителя со стойки или кольцевой резиновый эспандер).

Сифа ногами

Другое название: *параша*.

Площадка: В помещении. Как правило, в коридоре школы или ином подобном месте, лучше с гладким полом.

Количество участников: Определяется размером площадки. В особо эпичных случаях была возможна игра двух классов полноразмерных.

Инвентарь: Монетка, ластик, пустая пластиковая бутылка. Всё то, что можно пинать ногами. Монетка круче, ибо легко скользит от полу. Огромный джой доставляло использование мелких полиуретановых мячиков-попрыгунчиков, которые после хорошего пинка двигались по сложной троектории со множественными отражениями от стен, потолка и стекол.

Правила: Те же, что и в обычной сифе, только сифа пинается ногами. Цель — послать метким пинком в кого-нибудь. Для острастки, при должной брутальности коллектива, на сифу периодически плюют, что исключает подбор её руками.

Достоинства:

- Те же, что и у предыдущей.
- Тренирует глазомер, тактическое мышление, учит координации действий.
- Опять такие Лулзы. В процессе игры коллектив всячески травит и троллит игрока с сифой.
- Легко скрыть от взрослых спортивный инвентарь.

Недостатки:

- Если игра идёт на «масть» (оплёванной сифой), то у проигравшего есть возможность залететь в «мастёвые» с последующей внеигровой IRL-травлей.
- Выбитые окна, исчириканные подошвами стены и пол, раздроченные подоконники вследствие частого прыжка на них школоты в поисках укрытия.

Выше ноги от земли

Площадка: Помещения с большим количеством удобных для зацепки объектов (подоконники, батареи, трубы, парты, стулья).

Правила: Водящий должен запятнать любого стоящего на земле хотя бы одной ногой игрока. Также действует правило «все сидят — пятнай любого», позволяющее избежать патовых ситуаций. Существуют разновидности — т. н. «Лиса на железе» и «Лиса на дереве», когда объект для зацепки, дающий неприкосновенность, должен быть обязательно металлическим или деревянным соответственно.

Недостатки: Игра заканчивается после первой вырванной из стены батареи, отломанной трубы или сломанного стола.

Стеночка

Правила: Те же самые салки, но с применением стены.

Задача проста: методом «**камень-ножницы-бумага**» вычисляется «галя» (ака вода, сала), который обязан задеть любого другого участника. Процесс осложняется тем, что пока участник держится за стенку, трогать его нельзя, потому как он в домике. Для полноценной игры необходимо наличие двух стен, расположенных друг напротив друга. Как правило, эти стены находятся в каждой школе, построенной при совке, на каждом этаже в конце коридора. Чтобы игра не превратилась в УГ, задача участников — перебегать от одной стены к другой как можно чаще. Те кто слишком долго **не отходят от стены** могут внезапно стать «галией».

Разновидность игры — когда держаться можно за части стен только определённого цвета, например зелёного или розового. Пользуется популярностью в тех местах, где на стенах есть живопись, мозаика и т. п.).

Вышибалы

Другое название: выбивалы.

Площадка: Как правило, двор.

Правила: Две команды становятся друг против друга и по очереди кидают мячиком друг в друга. Тот, в кого попал мяч, покидает команду. Задача — уклоняться от мячей противника и попадать по ним в свой ход. Команда, в которой не осталось ни одного игрока, проигрывает (привет, Кэп!).

Можно ловить «свечки» (мяч, не коснувшийся земли), поймавший получает дополнительную жизнь или может вернуть в игру выбитого товарища.

Разновидности:

- **Военные вышибалы (инвалиды)**, когда попадание в руку или ногу означает лишь ранение: игрок может продолжать играть, но не имеет права пользоваться «раненой» конечностью. Так игрок без обеих ног может передвигаться только ползком (или ходить на руках). Попадание в голову или корпус по-прежнему считается смертельным. Опять же, как вариант — вышибает один человек, а остальные стоят у стены.
- **Вышибалы с пленом (два огня, снайпер, мяч капитану и пр.)** — выгодно отличались от обычных тем, что выбитые игроки не уходили нюхать клей до конца раунда, а продолжали игру в спецотстойнике, размещённом на краю площадки за спиной у противника. Выйти из плена в поле можно было, выбив кого-то из команды соперника, или за свечку, пойманную кем-то из полевых. В результате игра становилась вдвое динамичнее, а игрокам команды, не владеющей мячом, приходилось бегать вдвое больше, поскольку их гасили с двух сторон практически непрерывно. Если у одной из команд в поле оставался один игрок, на выбивание его давалось ограниченное количество бросков (обычно равное возрасту последнего героя). Если последнего героя выбивали, его команда проигрывала и он подвергался массовому чмырению со стороны команды. Если же выбить последнего героя не удавалось, его команда автоматом выигрывала (как вариант — выходила в поле в полном составе). Впрочем, такое случалось крайне редко, потому что на десятом кругу через всю площадку даже самые стойкие начинали спотыкаться.

Был ещё один вариант, схожий с предыдущими, но отличавшийся тем, что была команда, которая вышибает, и команда, которую вышибают. Та команда, которая вышибала, делилась на две и её участники становились друг против друга, а команда, которую вышибали, — по центру, и ей нельзя было отбиваться, — только уворачиваться.

- **Фигурные вышибалы** — выделяются два водящих и остальные игроки. Игроки становятся между двумя линиями (20-30 м между ними), водящие — за линиями друг напротив друга. Кидая мяч, водящий называет фигуру. Задача игроков — увернуться от мяча, выполнив при этом соответствующее условие. При невыполнении условия (или выбивании мячом) игрок выбывает. Если остается один игрок — нужно увернуться от определенного количества простых бросков (как правило — равное возрасту игрока). В случае успеха — игра начинается сначала, в противном случае водящими становятся первый и последний выбитые. Азартным вышибальщикам настроение портили

читеры, подставлявшие не первыми и не последними, чтобы не водить в следующей игре. Чтобы никого не заподозрили в подставе, выбор водящих усложнялся.

Примеры фигур:

- *Пуля* — простой бросок, только увернуться.
- *Бомба* — мяч бросается вверх, нужно присесть, прикрыв голову руками.
- *Ручеек* — мяч катится, нужно пропустить между ногами. Также был вариант «ручеек гнилой» который не следовало пропускать между ног.
- *Речка* — аналогично ручейку, только мяч прыгает.
- *Торпеда* — ещё одна вариация ручейка, но в другой позе, а именно в профиль: «задняя» нога прямая, вытянута назад, «передняя» согнута.
- *Салют* — мяч кидается аналогично бомбе. Нужно поднять руки вверх, крикнуть «ура».
- *Раскладушка* — нужно принять позицию как для отжимания.
- *Свеча* (она же *жизнь*) — не выбивает из игры, а даёт бонус для продолжения игры в случае попадания мяча; мяч нужно поймать, а не увернуться.
- *Солдатики* — читерский для вышибал вариант. Игроки должны ходить, как солдаты, а потом вдруг остановиться, когда скажут стоп и стоять аки истуканы, ожидая пока мяч, который катится по земле, их не выбьет.
- *Куропатка* — вся выбиваемые оббегают присевшего и сунувшего голову между своих колен выбивающего, а он обязан кидаться когда пробежит последний, но он не должен видеть бегущих.

И т. д., на сколько хватает фантазии.

Лягушка

Другое название: *стенка*.

Количество участников: Не ограничено. Бывало, что играли вплоть до в одиночестве, тупо лупя об стенку мяч и его перешагивая. При наличии хотя бы одного более-менее шустрого игрока быстро вырождается именно в эту форму, ибо остальным скучно тупо стоять у стенки и глядеть, как один до посинения корячится. Тем более, что смысл, вообще говоря, неясен.

Инвентарь: Толпа народа, теннисный (футбольный, баскетбольный) мячик (лучший вариант) + большая стенка.

Правила: Мяч бросается в стенку, повыше. Когда он летит обратно ~~и отбивает яйца~~, перед его ударом о землю требуется его перепрыгнуть. У кого не получилось встает к стенке и наблюдает, как прыгают остальные. Когда остался только один особо прыгучий, появляется шанс уйти от стенки и вернуться в игру. Несчастному у стенки выдается мяч, и он со всей дури кидает его в стенку, стоя к ней спиной. Если попрыгунчик поймает мяч, отскочивший от стенки, то придется ждать следующего шанса. Не поймает — добро пожаловать попрыгать снова. Игра продолжается до тех пор, пока есть хотя бы пара желающих попрыгать.

Недостатки: Как правило, связаны с тем, что ближайшая удобная для проведения игры вертикальная поверхность — это боковая стена панельного дома.

- Разрушение особенно сильными ударами мяча стены до такой степени, что она начинает местами обваливаться. Нет, правда (если часто играть).
- Получение по шее от жильцов живущих на первом этаже, во-первых — за **экстерминатус** внешней стены их квартиры (зимой холодно!), а во-вторых — за звуковое сопровождение попытки поспать после ночной смены.

Стеночка

Другие названия: *козёл, жопа* и пр., тысячи их!

Площадка: Любой более-менее ровный участок перед любой более-менее ровной стеной.

Количество участников: Ограничено только здравым смыслом.

Инвентарь: Мяч, по которому можно пинать ногами.

Правила: Одним касанием мяч надо пнуть так, чтобы тот коснулся стены или определенного ее участка. Следующий игрок мог пинать мяч, пока тот движется, либо ждать остановки. В любом случае, не попавший в стенку/пнувший не в свой черед/докоснувшийся более одного раза (кроме случаев чеканки) зарабатывает штраф в виде буквы из слова «КОЗЁЛ». Так продолжается, пока кто-нибудь не соберет все слово. Иногда, с целью продлить удовольствие, загадывали слово подлиннее, либо в конце добавлялись знаки препинания. Проигравший карался позором, либо ставился спиной к остальным игрокам и получал от каждого n-ное количество раз мячом по жопе. Источники лулзов, читы и прочие нюансы см. в [статье](#).

Достоинства: развитие первоначальных навыков владения мячом.

Недостатки: те же, что и у «Лягушки».

Цепи кованные

Другие названия: барыни-бояре, али-баба (не путать с сифой), кóндолы, разрывные цепи, нас тринадцать тридцать три, калимбамба, пионервожатый.

Площадка: Любая. Будь то двор или поле. Можно даже в коридоре любимой школы на переменах.

Количество участников: Не меньше восьми. Но и не больше шестнадцати. (Зависит от ширины коридора)

Инвентарь: Нет.

Правила: Игроки делятся на две команды. Каждая выстраивается в живую цепь (взявшись за руки) друг против друга. Дальше одна из команд выбирает того, кто побежит пробивать их живую изгородь. Для этого команды перекрикиваются регламентированными фразами, например так:

— Цепи!
— Кованые! — Раскуйтесь! — Кем? — Васей!

Другие варианты

— Кандалы!
— Закованы! — Раскуйте нас! — Кого из нас? — Федю.
— Цепи-цепи, кого вы хотите?
— Акакия!
— Нас тринадцать тридцать три!
— Чью душу желаете? — Фаустову!
— Али-баба, почем слуга?
— Пятого-десятого, Шлёму к нам сюда!
— Вожатый, вожатый, подай пионера Ашота!
Пионер-пионер, подай смену!
— Кого? — Друга моего! — Как звать? — Навуходоносор!
— Черное чернило, белое перо, вызываем Мефистофеля, больше никого.

После чего Избранный должен отважно бросаться вперёд. Взяв разбег, он на полном ходу вламывается между двумя любыми участниками. Задача Избранного — проломить цепь (расцепить руки своим корпусом). В таком случае он уводит в свою команду одного из двух игроков, не удержавших цепь. Задача цепи — не дать Избранному прорваться. В этом случае Избранный остаётся в команде, которую не смог пробить. Игра заканчивается, когда в одной из команд остается меньше двух игроков.

Интрига: Для успешной игры нужно всячески усиливать свою команду и ослаблять соперников, то есть переводить к себе самых сильных игроков. Однако для этого нужно либо успешно атаковать сильных игроков в цепи противника, разрывая их хватку, либо вызвать их на свою цепь и успешно противостоять их натиску, а поскольку сильные игроки на то и сильные, то и сделать это сложно. Таким образом, на каждом ходу приходится принимать компромиссное решение, атаковать ли сильных, что опасно, или слабых, что малоценно. При этом интересен и психологический момент, когда при переходе в другую команду игрок уже должен играть за неё, что особенно обидно, если раньше ты завоевал для своей старой команды кучу сильных игроков, которые теперь окажутся против тебя.

Достоинства:

- Опять же — подвижная игра. Бегущий прокачивает навык скорости, «Цепь» прокачивает навык рукопожатия и координации.
- Так как игра командная — в некотором роде сплочается коллектив. Поскольку велика ротация кадров — успеваешь повоевать за всех.
- Можно играть в школе на переменах и где угодно.
- Несмотря на очевидную простоту игры, для успешной победы нужно было подходить к разбиванию цепей с умом, что соответственно давало навыки тактико-стратегического планирования.

Недостатки:

- Травмоопасна. Один из авторов раздела схлопотал лёгкое сотрясение мозга, получив лбом в затылок в этой суровой игре.
- Так как для игры нужно минимум 8 человек, бывает проблематично собрать указанное число народа.
- Многие игроки не догоняют сути игры и в случае перехода в новую команду продолжают подыгрывать старой, что лишает игру всякого смысла.

Жмурки

Другое название: Баба Куца.

Площадка: Любая. Игра может проходить как в помещении, так и на улице. Очень желательно отсутствие присутствия предметов, о которые можно травмироваться.

Инвентарь: Повязка на глаза. Впрочем, нередко водящий ясны очи тупо закрывал.

Правила: Не стоит путать с игрой из одноименного фильма. Ведущему завязывают глаза и раскручивают до потери пространственной ориентации, затем бегают вокруг него, стараясь не попасться, и потешаются над его попытками передвигаться по помещению или улице. Если он все же поймает кого-то из игроков, то снимает с себя повязку и передает ему, поскольку галей становится уже он.

В особо злых коллективах могут подсовывать под ноги ковыляющему «гале» с завязанными глазами табуретки, говно и прочие интересные вещи ради приятного оживления игры.

Есть модификация этой игры, где водящий должен на ощупь деанонимизировать пойманного, иначе продолжает водить. Порождает всевозможные переодевания и попытки имитировать чужой голос в попытке избежать деанонимизации. Анонимус помнит, что по этой причине игру в Жмурки ждали с нетерпением на всяких там днераженьях в смешанных компаниях, поелику можно будет невозбранно по максимуму отмацать за сиськи наиболее привлекательных тян.

Преимущества: Игра развивала навыки Анонимуса оставаться анонимным.

Недостатки: Табуретки, говно, ни черта не видно, эпичным фейлом было на полном ходу врезаться в дерево.

Разновидность: жмурки с ролями — правила мало чем отличаются от обычных жмурок, но каждому из игроков назначаются роли. Роли могут быть абсолютно разными как по названию, так и по тому, чем игрок занимается во время игры. Пример комбинации — «Пень (стоит/сидит на месте и не двигается), коряга (ходит боком с широко расставленными руками и ногами), летучая мышь (бегает, размахивая руками-„крыльями“) и вертушка (бегает, кружась)». Ведущий встаёт к дереву или столбу лицом и начинает собственно отсчитывать в уме комбинацию ролей с заикливанием («Пень, коряга, мышь, вертушка, пень, коря...»). Участники же встают в очередь, чтобы в какой-то момент дотронуться до ведущего, после чего он озвучивает ту роль, которая была в данный момент на счету. После распределения ролей участники в меру возможностей и правил убегают от ведущего, ну а ведущий с завязанными глазами ловит их всех.

Преимущества: Можно придумать самые разные роли (даже со скиллами, вроде магнетизма, кратковременной неуязвимости и обратного отсчёта), умение вжиться в роль тоже не помешает.

Слепой кот

Другие названия: слепая тропиканка, слепик, чай кипит, яблочко.

Площадка: Практически любая, но с предметами, на которые можно залезть.

Инвентарь: Повязка на глаза.

Правила: Практически не отличаются от жмурок, за двумя исключениями: а) Опознавать на ощупь требовалось всегда, б) нельзя касаться земли, перемещаясь исключительно по лестницам, гаражам, качелям и т. п.

Цимес в том, что маяться заставляют не только пойманного и опознанного (а ведь можно и отбиваться), но и спрыгнувшего на землю. Весьма способствует развитию ловкости и координации движений

Стоп земля

Площадка: Практически любая, но с предметами, на которые можно залезть.

Инвентарь: Повязка на глаза.

Правила: Практически не отличаются от жмурок, за тем исключением, что здесь ведущий может сказать «стоп земля», и если в это время кто-то оказывался на земле, повязка передавалась ему. Игра упрощала работу «гали» и усложняла «остальным», что делало её интереснее.

Преимущества: Особенно интересно играть в ограниченном пространстве, например, на крупной скамейке. Ведущий мог минутами ходить из конца в конец, постоянно говоря «стоп земля», но никого не найти. Некоторые просто садились на самый край и производили минимум шума, некоторые висели под скамейкой аки Рэмбо. Очень развивает навыки скрытности.

Прятки

Площадка: Заранее оговорённая территория в урбанизированной/пересеченной местности.

Правила: Самая известная игра. Выбирают «галью», который закрывает глаза и либо просто отсчитывает оговорённое время вслух, либо громко читает какой-нибудь стишок, чтобы дать время остальным спрятаться на заранее оговорённой территории. По истечению времени он открывает глаза и отправляется искать. По мере обнаружения игроки присоединяются к «гале» и всей толпой ищут остальных. Выигрывает тот, кого найдут последним (или вообще не найдут, если он так хорошо спрячется). Где-то наоборот водил первый найденный, стимулировали хорошо прячущихся.

Разновидности:

- **Туки-луки** (Москва: *фара-выры, туки-баки, пали-стукáли*, Киев: *жмурки*) — когда обнаруженный галей должен быстрее его добежать до исходной точки и постучать по дереву с криком «туки-луки (гали-гали, тук-тук, туки-баки) за себя». Если же «галя» успеет это сделать раньше него, игрок сам становится «галей» и ищет остальных, пока предыдущий «галя» злорадствует. В некоторых версиях можно кричать и «туки-луки за Димона», например, если у тебя на глазах «галя» обнаружил Димона, также в некоторых вариантах, чтобы затукаться, вовсе необязательно, чтобы «галя» тебя обнаружил. Из Бульбостана телеграфируют, что у них целью игры было крикнуть «пали-стукали» за себя, добежав до исходной точки. Если успел раньше гали, то ты выиграл. Ну а следующего галью определяли различными договорными способами а-ля считалки из кучки проигравших. Галья имеет право бежать и кричать «пали-стукали» только после обнаружения спрятавшегося. То есть развивался навык скрытного перемещения к исходной точке, пока галья шароebится в другом месте, тупо скорость бега, дабы обогнать галью (прямолинейный вариант), а также стратегическое мышление а-ля спрятаться так, чтобы можно было выиграть, спрятаться, пропалить, где заныкались другие, подставить их и PROFIT!!! Особо хитровыебанные товарищи придумывали всякие разные способы с подставками, наебками и т. д. (в Самаре вспоминают, как менялись одеждой, так как, если застукивали не того человека, «гале» приходилось маяться еще раз! В Ростове-на-Дону помнят как наебывали «галью», подкрадываясь вплотную к нему пока отсчитывалось положенное время, и как только счет оканчивался, «туки-туки за себя». Профит сомнительный, ибо после этого приходилось ждать, пока будут найдены остальные). ТЫСЯЧИ ИХ!!! Кроме того, в некоторых вариантах (со считалками) «галя» мог сказать «Кто за мной стоит, тому три кона водить (тот огнём горит)!», в этом случае «галей» становился подкравшийся. Так же при игре «Московские прятки», если «галя» не отходил от того места, то из-за кустов раздавался крик: «Кто по городу не ходит, тот четыре кона водит» (обычно это самые быстрые игроки). Чаще всего это заканчивалось тем, что водящий шел за звук, а остальные успевали пробежать за его спиной, ну а тот, кто кричал, обгонял «галью».
- **Банка** (*бан-ку-клё*) — сибирская модификация вышеописанного. В начале игры выбирается водящий. Берется пустая пластиковая бутылка объемом 1,5—2 литра, на дно насыпаются камни (или что-то столь же тяжелое, но камни лампово гремят, что дополнительно доставляет). Очерчивается круг на земле, в него ставится подготовленная бутылка. Далее, толпа играющих собирается вокруг оной бутылки. Один из игроков пинает со всей дури по ней, толпа разбегается. Необходимо уйти из поля зрения водящего и спрятаться за то время, пока он бежит за бутылкой и ставит ее обратно внутрь круга. Всё, игра начата. Водящий должен искать разбежавшихся товарищей, при обнаружении одного или нескольких спрятавшихся он должен бежать со всех ног, касаться горлышка бутылки и орать «%username%, чика!». Неудачливый осаленный юзернейм садится неподалеку от круга и ждет конца кона. Суть игры для водящего — найти и осалить всех спрятавшихся, чем знаменуется конец кона. Новым водящим становится первый пойманный. Суть игры и основной источник лулзов для прячущихся — пнуть бутылку как можно дальше, пока водящий шароebится по окрестным кустам в поисках затихарившихся друзей, либо, при обнаружении, обогнать водящего, пока он не крикнул заветную фразу, и также въебать по бутылке. При выпинывании бутылки из круга все осаленные снова разбегаются и прячутся, неудачливый водящий, матерясь, бежит за снарядом, кон начинается заново. Источник дополнительного веселья для играющих — правило «обознашки — на три кона». Суть его в том, что обознавшийся, то есть выкрикнувший не то имя при осаливании, водящий автоматически будет водящим следующие три кона, независимо от их итогов. Для вынуждения к «обознашкам» игроки могут меняться деталями одежды и нарочно выставлять их из кустов, из-за углов гаражей и т. д. Обычно правило применяется для наказания слишком хитровыебанного водящего, осаливающего «на удачу», то есть без четкой уверенности в том, кого он видит. Недостатками игры является ее большая продолжительность, если водящий слоупок, жиробас, просто не умеет быстро бегать или игроки хорошо прячутся и ссутся вылезать из укрытий из-за нежелания быть первым осаленным. Игра способна порождать нехилую драму, переходящую в драку,



Прятки

на предмет «Где ты меня видел?», если слюпочный игрок проебал момент своего осаливания и считает, что его не нашли, а просто назвали на удачу. Также игра может применяться для завуалированной травли дворового лоха — в силу ее особенностей, для него вполне реально пробыть водящим полдня и в слезах съебаться домой.

- **Двенадцать палочек** — в игру добавлялся инвентарь в виде доски, кирпича и палочек в количестве ровно двенадцать штук. Кирпич ставился на землю, на него серединой клалась доска, а на один из её концов — двенадцать палочек. Игра начиналась ударом ноги по противоположному концу доски — палочки взлетали вверх (при малом опыте — игроку в лицо), и пока «галя» не собрал всю конструкцию в исходное положение, остальные прятались. Обнаружив игрока, «галя» должен добежать до вышеописанной конструкции и коснуться её. Но тот мог добежать до неё раньше и запустить палочки в полет ударом ноги, как в начале игры. В таком случае все пойманные ранее освобождались а галящий собирал палочки и начинал всё с начала. Алсо, для того, чтоб раскидать палочки и освободить пленников, не надо было быть обязательно замеченным, это мог сделать любой из еще необнаруженных игроков. Что и делалось ради лулзов особенно быстроногими личностями. Таким образом, игра могла продолжаться чуть менее, чем световой день (на самом деле, надоедало через пару часов). В зависимости от извращённости игроков могут вводиться бонусы: например, каждому найденному «галя» пинает под жопу, зато если он не обнаружит всех за отведённое время, все дружно распинывают жопу ему. Частный вариант: перед тем, как начать считать (за неимением возможности проследить, не читит ли «галя», заменяли счёт на пробежку в сторону, противоположную той, где основные игроки прячутся), «галя» становился спиной к игрокам и получал хлопок (а то и удар) от одного из прячущихся по спине/в спину. После этого, повернувшись к игрокам, он должен был деанонимизировать брутального Анонимуса, используя техники НЛП и чтения мыслей. После называния имени «галя» должен был сказать, куда этот прячущийся должен был бежать (или сколько считать). Если «галя» фейлит, он бежит (считает) и остаётся «галей». Если же вин — «галей» становится неудачно ударивший лузер. Лулзы в этом случае доставлял троллинг «гали» (нарисовать рукой мишень на его спине, всячески запугивать), ну и, конечно фэйл его.
- **Московские прятки** — водящий закрывал глаза и становился спиной к участникам. Один из участников слегка ударял водящего по спине. Водящий разворачивался, и указывал на кого-л из участников. Участник спрашивал: «До куда бежать?». Водящий указывал ему точку назначения. Затем участник спрашивал: «До сколько считать?», и водящий, соответственно, называл ему число. Если же водящий угадал стукнувшего его, то бежал, считал и становился водящим угаданный, если же нет — водящий. Дальше — всё, как в первом варианте.

Достоинства: Прокачка таких скиллов, как «скрытность», «бесшумность», «скорость», а также развитие стратегического мышления и маскировки.

Печка

Судя по опросам, была популярна в основном на Урале.

'Другое название:' фанты (Красноярск).

Площадка: Заранее оговоренная территория в урбанизированной/пересеченной местности.

Правила: Представляет из себя смесь казаков-разбойников и прятков. Как и в начале последних, выбирается галя, который будет всех искать. Затем выбирается «печка» — участок во дворе, где будут коротать время обнаруженные. Пока галя с закрытыми глазами ведет счет, остальные игроки прячутся. Затем галя «выходит на охоту». Когда он находит спрятавшегося, последний отводится в печку. Сидит он там до тех пор, пока его не вызовет другой участник, то есть пока необнаруженные игроки не проникнут в печку и не уведут с собой. В случае фейла (то есть, когда галя заметил, что кто-то пытается спасти «пленных»), «спаситель» так же отправляется в печку. В процессе игры можно (и даже нужно) активно, но незаметно перемещаться между нычками. Особые лулзы доставляла травля гали, когда спрятавшийся специально приманивает галю, громко потоптавшись на гараже или покачав веткой, после чего по-тихому съебывает и наблюдает со стороны недоумение на лице ищущего. Игра ведется до тех пор, пока галя не отведет в печку всех участников. При хитрожопом ведущем игра напоминала ИРЛ симулятор разведывательно-диверсионного отряда, при тупом же — многочасовую травлю.

Достоинства: Как и в казаках-разбойниках. Способствует изучению локальной топонимики, развивает искусство маскировки и скрытного передвижения. Подвижна и сочетает в себе бег и лазание по экзотическим местам вроде заброшенных зданий. Алсо развивает оценку рисков в процессе спасения, чувство локтя (предателей и трусов обычно били в воспитательных целях, приговаривая: «У тебя нычка всего в трех метрах была, хули ты не вышел и не спас меня?»), способность к самопожертвованию (иногда игроки специально привлекали к себе внимание, чтобы ведущий ушел подальше от печки, или кричали на весь двор: «Леха, не ходи, он тебя за углом пасет!», выдавая свое местоположение, но оберегая от фатальной ошибки более удачно заныкавшегося игрока). У гали развиваются внимательность, наблюдательность (нужно не только искать, но и присматривать за печкой) и память (нужно помнить все нычки, участники могут попытаться спрятаться там еще раз или уйти оттуда, а через некоторое время вернуться). Алсо, способность маскироваться, бесшумно передвигаться и общая хитрожопость развиваются у водящего еще лучше, ведь никто не мешает отойти от печки и где-нибудь устроить засаду, чтобы потом ВНЕЗАПНО выскочить из абсолютно неожиданного места и зехавать схватить «спасителя». Осложняется это тем, что игроки галю видят, а он их нет. Поэтому требовались недюжинные умственные способности.

Недостатки: Опять же, как и в казаках-разбойниках. При этом, игра затягивается о-о-очень надолго, потому что галя один (а если не повезет, еще и тупой), игроков много и есть шанс перепрятаться после обнаружения. За день 2-3 раунда максимум. К тому же, возросшее число «тактических возможностей» увеличило и число читов. Например, можно съебать по-тихому самостоятельно, а потом доказывать, что тебя спасли.

Царь Горы

Площадка: Отыскивалась какая-то возвышенная над остальным рельефом плоскость (чаще — просто пятачок, на котором можно более-менее уверенно стоять на двух ногах), что условно называлось горой, поскольку под эту гору могло попасть что угодно: несколько автомобильных покрышек сваленных в кучу, техногенное сооружение, нагромождение из снежных шаров также сваленных в кучу, груды песка, деревья, которые спиливали местные власти и не успевали в силу объемов увезти в тот же день и прочее, и прочее...

Количество игроков: От трех и более, причем чем больше тем лучше.

Правила: Как таковых не было, были лишь туманные ограничения, которые в корыстных целях постоянно нарушались. Иногда все-таки вводились через десять минут игры, когда борьба за власть переходила все рамки. Например, правило «Песок в глаза не кидать». Бывало, заранее обговаривались и делились на две команды. Борьба шла за взятие и/или удержание вершины. Своеобразный вариант такой военной операции как захват географической высоты.

Игра начиналась спонтанно, когда кто-то забравшись на самую высокую отметку вдруг заявлял что он Царь Горы. Тут же свои претензии на трон предъявляли все находившиеся рядом. В зимнее время это были снежные горки, на которых играть было не очень травматично и более сложно (стоя по колено в снегу тяжело нападать). В северных широтах во дворах подобные горки накатывались бульдозерами чуть ли не до десятиметровой высоты, и одна сторона делалась пологой к пущей радости саночников, причём снег оказывался весьма плотно спрессован. Вот по этим горам и лазили.

Реализация: Достаточно жестокая, поскольку борьба за власть начиналась нешуточная. Обычными были кровь из носа, ослепленные кандидаты в цари, покрытые ссадинами бывшие цари, которых без церемоний скидывали со всей высоты. Лучшие друзья за одну игру могли друг с другом рассориться аж на целый день. Ну а о порванной одежде и испорченной обуви и говорить нечего, как и о пиздюлях, ожидавших дома.

Достоинства:

- Развитие воли для достижения цели, пускай и сомнительной.
- Хорошо выявляло физические способности дворовых бойцов.
- При борьбе за власть можно подыгрывать периодически кому-то из девочек и иметь хоть небольшой, но профит.
- Игрок сразу же узнавал цену окружающих его людей — предатели и пидарасы, готовые стукнуть со спины.
- При больших горах, была еще польза физкультурная — на холм взбираться это не по прямой дорожке ходить. В общем, выносливость.

Недостатки:

- Высокая травматичность.
- Полное отсутствие командности.
- Успеха можно добиться только пользуясь грязными приемами.
- В случае победы результат точно такой же как у СпецОлимпиады — хоть ты и выиграл, ты все равно дерьмо.
- Продолжительность игры слишком короткая, всех хватало не больше, чем на полчаса, после или все выматывались, или же те, кто ни разу не доходили до верха, обиженно уходили, от чего играть становилось неинтересно.

Примечание:

Конная битва

Площадка: В спортзале на матах или желательна ровная земля покрытая песком или густой травой. Зимой обычно не играли, так как взобраться на коня в шубе было неиллюзорно сложно, да и конь под такой тяжестью (да ещё своя шуба) просто откидывал копыта.

Количество игроков: От четырех и более, причем оно должно быть четным (лошадь + наездник). Желательно, чтобы количество пар тоже было чётным, иначе победившие первую пару и несколько уставшие должны будут сражаться со свежим противником и тут обычно сразу наступает фэйл.

Правила: Играющие делятся на пары, при этом один должен был быть **конём**, а другой наездником, усаживающимся к нему на спину. Наездники таких пар должны были пихаться друг с другом.

Проигравшим считалась упавшая пара или та, у которой наездник сползал с коня и касался земли.

Слоники

Площадка: Где угодно: от дворов и лужаек до школьных коридоров.

Количество игроков: Чётное от восьми и более, но чем больше, тем смешнее.

Правила: Играющие делятся на две команды (доподлинно известны случаи, когда в военных училищах играли в разновидность этой игры с 3—4 командами, в результате чего слон получался многоэтажный, а на верхние ярусы запрыгивали с помощью гимнастического мостика). По жребию одна из команд коллективно нагибается раком, стыкуясь друг с другом по принципу «голова одного возле жопы другого» и крепко держась друг за друга, тем самым трансформируясь в длинное сооружение на вроде спортивного «козла». Участники другой команды, поочерёдно с разбегу на этого «козла» запрыгивают, приземляясь на хребты и плохо прикрытые головы участников другой команды, доставляя друг другу массу лулзов. После того, как все участники одной команды окажутся верхом на участниках другой команды существовало два варианта развития событий. Если «слон» был ходячим, то вся эта конструкция должна была пройти десять или более шагов и при этом не развалиться, если же «слон» был обычный, то тупо сосчитать до десяти и тоже не развалиться. Если конструкция не разваливалась, то команды менялись местами, в противном случае предстояло повторное оседлание неустоявших.



Достоинство: Подвижная игра, доставляющая множество лулзов, особенно если в командах попадались люди с избыточным или просто большим весом.

Недостатки:

- Повышенная травмоопасность. Принимая участие в этой игре, надо помнить, что если уж тебе выпало оказаться в команде «нагнувшихся», а рано или поздно ты окажешься в ней в любом случае, то самое главное — это грамотно прикрыть голову. Случалось, что в игре принимали участие люди в тяжёлой обуви, которые, приземляясь на «слона», то и дело чиркали своими говнодавами по ушам и головам. Были и окровавленные уши, и сотрясения. Поэтому существовал православный способ защиты пустых голов малолетних лоботрясов: вперёдистоящий зажимает у себя под мышкой голову позади стоящего. Слон получается несколько извилистый, зато игроки защищают черепушки друг друга собственными предплечьями.
- Так как для игры нужно минимум восемь человек, бывает проблематично собрать указанное число народа.

Разновидность: В Казахстане и на Украине утверждают, что у них был распространён следующий вариант игры:

Козлы-погонщики — на земле чертился круг около пяти метров диаметром. В центре три человека: младший козел, старший козел и погонщик. Козлы стоят буквой «зю», причем башка одного находится под башкой другого. В результате возникает широкое П-образное сооружение. Погонщик ходит вокруг них, причем быстро. Задача остальных игроков, стоящих за пределами круга, состояла в том, чтобы пробежать расстояние до козла и запрыгнуть на него. Общая последовательность действий выглядела так:

1. Забежать в круг;
2. Увернуться от погонщика;
3. Запрыгнуть на козла;
4. Продержаться на нем чем больше, тем лучше;
5. Спрыгнуть и свалить, не попавшись погонщику;
6. ????????
7. PROFIT!!!!

Если козлы под весом анонимуса падали, то игрок получал право уйти, заявив, что «козлы не в порядке». Если погонщику удалось поймать игрока, то он становился младшим козлом, младший, соответственно, старшим, а старший погонщиком (как и в правительстве). Сам погонщик съебывал из круга и становился одним и многих.

Достоинства: Игрок получал возможность побегать от погонщика по кругу, пока не надоест. Алсо забегать в круг просто так возбранялось. Сделавший это три раза подряд таки становился козлом. Игра развивала икроножные мышцы, необходимые для прыжков в высоту.

Недостатки: грязная, очень грязная школьная форма и все та же травмоопасность.

Тарзанка

Эпическое изобретение школьного человечества. Берется канат/кабель/веревка, прихучивается на наклонно стоящее дерево, на нижнем конце прикручивается палка/металлическая (пластиковая) трубка. Дерево должно стоять над рекой или обрывом, так как их отсутствие снижает градус веселья. Школьник садится на палку, закинув на нее ноги, или хватается за концы палки двумя руками, разбегается, и летит в неизвестность. В неизвестность потому, что глупый школьник либо раздобыл для тарзанки негодную веревку/палку, либо плохо привязал ее своими кривыми руками. Лулзы, получаемые от конструкции, неисчислимы.



Аццкий угар!

Достоинства: Тарзанка развивала навыки собирательства при поиске матчасти, работы руками при изготовлении и мужские качества при полете, зачастую, над бездной.

Недостатки:

- Большой риск получения контузии и даже героизма при планировании лицом об асфальт/речное дно/несущийся по подтарзаночной дороге автомобиль.
- Лютые пиздюлы от родителей из-за предыдущего пункта.

Луноход

Играет несколько игроков. Выбирается ведущий («луноход»). Ему надевается повязка на глаза и он начинает ходить перед другими игроками присядью, повторяя: «Я „Луноход-1“, ищу связь». Первый засмеявшийся надевает повязку и вприсядку ходит теперь он, бубня: «Я „Луноход-2“...», и так далее.

Очко

Площадка: Школьный коридор.

Инвентарь: Мячик, скрафченный из тетради по алгебре и скотча, бутылка, да и вообще всё, что можно пинать.

Количество игроков: Играется группой over 9000 долбоебов на перемене.

Правило: Все весело, с драками и криками «сууука, ты чо делаишь ваааще! та не была очка!» начинают пинать айтем. Если сабж в следствии удачного пинка пролетает между ног самбади (очко, собственно), лузер должен бежать к заранее обговоренному предмету (обычно выключатель) и дотронуться до него. Сделать это, ЧСХ сложно, так как на него все набрасываются, в кратчайшие сроки устраивая кучу-малу с попутным раздаванием тумачков и паяйцам направо и налево.

Слепой крот

Площадка: Автомобильная эстакада.

Инвентарь: Повязка на глаза, зимой сойдёт шарф или шапка, натянутая на глаза.

Правила: Выбирается ведущий (крот), спускается в яму эстакады и надевает на глаза повязку. Остальные игроки бегают-прыгают по самой эстакаде. Задача крота очевидна : поймать за ногу любого из игроков (причём поймать, а не задеть) после чего он с пойманным меняются местами (спустившийся на землю также становится кротом). Задача остальных не менее очевидна : избежать этого. Для этого можно подпрыгивать, перепрыгивать с одной стороны на другую. Для стимулирования более активного поиска разрешается давать ведущему подзатыльники.

Недостатки:

- Большой риск для крота получить [вавку](#) чьей-либо конечностью либо самостоятельно, ибо вокруг него достаточно прочная конструкция, а сам он слепой и в порыве азарта может это забыть.
- Риск для перепрыгивающих [не долететь до другой стороны](#).
- Некоторые из эстакад довольно высоки для играющих, что выливается в невозможность на них играть. Впрочем, этот недостаток устраняется зимой, с появлением под ней сугробов.

Бой на бутылках

Площадка:

- Подальше от ненужных глаз.
- Там, где битые стёкла не мешали бы никому.

Идеально для этой роли подходит свалка, с её сотнями бутылок, но имеется риск нарваться на враждебных крипов, для которых орудия игры являются орудиями заработка.

Инвентарь: Стекланные бутылки.

Правила: Участники **собирают бутылки**, после чего бьются ими, как яйцами на пасху.

Чит: GODMODE активируется по нахождению бутылки от шампусика, ибо степень сопротивления ему со стороны других участников баталий **КРАЙНЕ МАЛА**.

Хали-хало

Инвентарь: Мяч, наличие хотя бы небольшого мозга.

Количество игроков: Любое количество человек.

Правила: Выбирают ведущего. У него мяч. Все располагаются вокруг него или просто на лавочках. Ведущий загадывает слово. Например: «Это известный персонаж в интернете, на „н“ начинается, на „д“ заканчивается». Осло можно загадывать фильмы, имена и **over9000** всего. Усложнять задания в зависимости от **возрастной группы**. Кто-то быстро называет ответ. Ведущий бросает мяч о землю, кричит: «хали-хало» и убегает. Человек, который угадал слово, должен поймать мяч и, поймав, сказать «стоп» («каша-малаша, стоп») ведущему. Затем, сделав пять шагов, он бросает мяч в ведущего. Если попал, начинает водить сам, если нет, водящий остается. Олсо, есть вариант, что человек, поймавший мяч, должен определить на глаз, сколько шагов до ведущего, назвать какое-то их кол-во и попытаться дойти. Как только кол-во шагов закончилось, угадавший должен кинуть мяч в кольцо, которое образуется руками ведущего. Попал — победил, не попал — Вариации «шагов» были разные — «гиганты» (широкие шаги), «лилипуты» (маленькие шажки), «лягушки» (прыжки), «верблюды» (плевков, потом можно шагать до того места, куда плюнул) етс.

Достоинства: Игра не только на знания, но и на быстроту реакции.

Одно касание

Инвентарь: Мяч.

Количество игроков: Любое больше трех.

Правила: Мутировавший в суровых сибирских ебнях дворовый футбол, выгодно отличающийся менее скромными требованиями к месту игры относительно своего предка, так как для игры нужны всего одни ворота. В качестве ворот также могут быть использованы два дерева, проем между двумя гаражами или нечто подобное. До начала игры выбирается вратарь. Выбор производится либо простыми методами типа считалки или камня-ножниц, либо труЪ-футбольным методом — «набиваниями» — вратарем будет тот, кто меньше всего раз сможет **начеканить** мяч. Вратарь встает на ворота, остальные игроки пытаются их поразить, по мячу можно бить ногами и головой. После пяти голов игра окончена. Изюминка игры в том, что касаться мяча игрок (кроме вратаря) может всего лишь один раз подряд. То есть если игрок коснулся мяча (неважно как, даже случайно), то до тех пор, пока мяча не коснется другой игрок, прикасаться к мячу ему больше нельзя. Коснувшийся два раза становится на ворота, счет сбрасывается, игра начинается снова. Ударивший в створ ворот и промазавший мимо (не попавший даже в штангу) становится на ворота по тому же принципу. Игрок, отправивший мяч, который вратарь поймал, тоже становится новым вратарем. Православным считается играть «на распопу» — то есть вратарь, пропустивший пять мячей, встает спиной к команде, и каждый из игроков по разу бьет по мячу, стараясь попасть по жопе вратарю. Те игроки, кто не попал по вратарю вообще, либо встают рядом с ним и также подвергаются «распопе», либо подвергаются экзекуции отдельно, после окончания мучений вратаря. Затем снова жеребьевка и новая игра с новым (или нет) вратарем. Существуют модификации игры, в которых по предварительному согласованию игра идет не до пяти очков, либо очки вообще не имеют значения, и вратарь мается до тех пор, пока кто-то из игроков не зафейлится по описанным выше сценариям.

Достоинства: Игра позволяет неэбически прокачать навыки обращения с мячом и навыки командной игры.

Недостатки: Возможность для игроков глумиться над **неугодными**, вынуждая их делать два касания и потом яростно разебывая несчастному жопу на «распопе». И ведь всё честно!

Стоп-Земля

Другие названия: **крот** **Правила:** Для игры нужна обширная игровая площадка, берется чаще всего "крепость". Игроков нужно примерно от 3-х до 12. По КНБ выбирают воду - **он будет водить**. Эта игра как обычные салки, но с наворотом: Вода играет с закрытыми глазами, и когда заподозрил одного из игроков в том деле, что он наступил на землю, может крикнуть "Стоп-Земля". Если кто-то был на земле, то он становится водой. Можно использовать и хитрости:

- Пока вода не слышит, можно незаметно перебежать с игровой зоны на лавку или еще куда, но не далеко. Вода может не догадаться поймать его на неожиданном месте.

- Можно вообще использовать и хитрость и наглость одновременно и просто встать на землю и не издавать ни звука - если никто не сказал Стоп-Земля, то вы можете беспалева выиграть раунд.

Достоинства: При адовых ситуациях игроку надо применить навыки скалолазания, еще игра увеличивает скорость и ловкость. **Недостатки:** Порой воде нереально без подглядываний поймать хоть кого-нибудь, потому-что все разбежались на лавки, и еще хлопками и криками можно подставить другого игрока.