

Сергей и Татьяна Макеевы

ПОД СЕМЕЙНЫМ АБАЖУРОМ



Домашние игры и развлечения

от  до 



Фрагмент настольной игры. Франция, конец XIX в.

ОЧАРОВАНИЕ ИГРОЙ

Жизнь не игра. Но игра это маленькая жизнь. С началом и концом. С победой или поражением. Со своими правилами. Со своей путеводной нитью, ведущей к цели. Раскрытое поле настольной игры, шахматная доска, карты лото — это волшебное пространство, в которое погружаются играющие. Так захватывает людей хорошая книга, фильм или спектакль. Это состояние можно назвать очарованием игрой. Но вот игра окончена, очки подсчитаны, победитель определен, — и чары спадают, играющие возвращаются в реальный мир.

Играя, дети понарошку проживают эту придуманную жизнь. Это может быть приключение или путешествие, как в красочной настольной игре. Или «приключение ума», как в шахматах, например. И всегда это состязание, как в настоящей жизни. Многие, очень многие выдающиеся личности с благодарностью вспоминали игры своего детства. Гениальный физик Альберт Эйнштейн пришел к выводу: «Игра — высшая форма исследования».

Игр изобретено великое множество — серьезных и забавных, умных и не очень, познавательных и занимательных, развивающих ловкость, реакцию и смекалку. Великий ученый Готфрид Вильгельм Лейпциг говорил: «Люди никогда не проявляли большего таланта, чем в изобретении игры». Любые игры учат еще и очень важным навыкам общения со сверстниками и старшими, умению мирно улаживать неизбежные споры и ссоры, владению собой — достойно переносить проигрыш и не хвастать случайной победой..

Игра делает мальчиков и девочек взрослее, а старших превращает в детей. Неслучайно игры объединяли всю семью под семейным абажуром. В некоторых семьях берегут игры, в которые играли еще бабушки и дедушки. К сожалению, старинных игр сохранилось немного: терялись фигурки и фишки, ломались шахматные доски, особенно недолговечны картонные настольные игры — они горели в пожарах, пропадали во время переездов. Немногие из них уцелели в единичных экземплярах, они хранятся в музеях, библиотеках и частных коллекциях. В них отразились история, религия, наука и техника, литература и искусство на протяжении столетий. Рассматривая старинные игры, легко представить, какими были наши дедушки и бабушки в детстве, что им нравилось, о чем они мечтали. Домашние игры и развлечения, передаваемые по наследству, — ценное достояние семьи. Они до сих пор любимы и желанны для детей, а для взрослых — это одно из самых теплых воспоминаний детства.

Пусть так и будет всегда, пусть не прервется волшебная нить.

Для этого и была задумана эта книга. Ей предшествовали выставки игр и игрушек из коллекции Татьяны Макеевой: «Игры наших бабушек» в Москве, «Из чего только сделаны мальчики? Из чего только сделаны девочки?» в Рязани, «Детский уголок. Игры и забавы 100 лет назад» в Самаре. Писатель Сергей Макеев написал истории про известные и малоизвестные виды игр. Фотохудожник Никита Макеев запечатлел старинные игры и забавы.



*Игра в санитаров.
Книжная иллюстрация.
Англия, 1903 г.*



Агон. Современный набор. Франция

АГОН

Эта настольная игра с игровой доской в форме шестиугольника напоминает шашки. Доска также разделена на шестиугольные клетки и похожа на пчелиные соты. Играли вдвоем шашками двух цветов, чаще всего белыми и черными. Среди них выделяли белую и черную королеву, их отмечали изображением короны, остальные шашки — охранники королевы. Игра была известна также под названием «Гвардейцы королевы», или «Охрана королевы». На коробках писали оба названия: «Агон, или Охрана королевы». Цель игры — провести свою королеву в центр игрового поля.

В Древней Греции агонем называли любое состязание — спортивное, поэтическое или музыкальное. Позднее агоны разных видов образовали общенациональные игры — Олимпийские, Пифийские, Истмийские и Немейские. Иногда агонем называли отдельные этапы соревнований, такие, как современные тайм, сет, период, забег. А в театральных представлениях агон означал действие или акт.

Уже тогда были настольные игры, напоминающие агон или шашки, они изображены на древнегреческих вазах и амфорах. Игра на шестиугольной доске появилась в Западной Европе в XVIII веке. Во Франции сохранился игровой столик со столешницей, инкрустированной в виде поля для агона. Особенно популярной игра стала в 1870-х годах, в это время она появилась и в России под названием «Агон, или Стража королевы» и стала одной из самых распространенных настольных семейных игр. Правила игры подробно описаны в «Сборнике игр для детей» того времени.

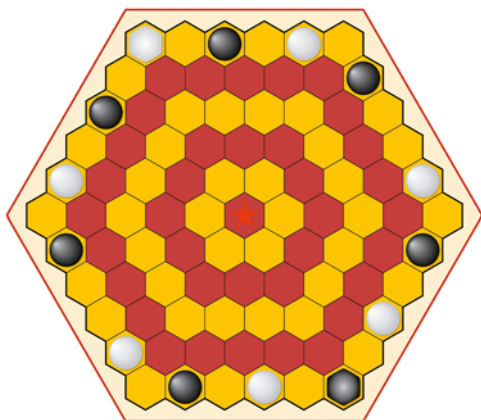
В начале игры все шашки выстраиваются по периметру доски, королевы располагаются в противоположных углах. Играющие по очереди передвигают свои шашки к центру доски. Можно ходить вбок, но нельзя отступать. Можно «съесть» фигуру противника, как в игре в шашки. Но в агоне «съеденные» фигуры не удаляются с поля, а возвращаются на исходные позиции и больше не участвуют в игре.

В начале XX века играли в агон уже редко, а позднее и вовсе перестали. Но в некоторых семьях в нее играют до сих пор либо на сохранившихся досках, либо на расчерченных самостоятельно, либо распечатанных на принтере. Вместо шашек часто пользуются шахматными фигурами — королевами и пешками.

Считается, что агон — первая игра на шестиугольном поле. От нее произошли многие современные логические игры.



Настольная игра. Роспись на древнегреческом сосуде



Положение шашек в начале партии

АЛФАВИТ

Алфавитом называли разнообразные игры для обучения детей чтению в игровой форме. К ним относятся кубики с изображениями букв, лото и карты с напечатанными на них словами, панорамы и райки с картинками и подписями, а также некоторые настольные игры. В России игры–алфавиты назывались «азбуки», «азбучные игры» и «алфавитные игры». Были еще «разрезные азбуки» — игры–самodelки: дети должны были самостоятельно вырезать карточки с картинками и буквами. С XIX века к алфавитам и азбукам прибавились игры, помогавшие освоить иностранные языки.

Еще в Древней Греции и Риме философы пришли к выводу, что преподавание для детей нужно сделать занимательным и увлекательным. Великий мыслитель Платон писал: «Учение, которое дается насильно, не принесет пользы». Римский оратор Квинтилиан считал, что «обучение должно стать для ребенка игрой». Философ и оратор Цицерон, а впоследствии и богослов святой Иероним предлагали учить детей чтению с помощью букв–игрушек. Но вырезать буквы сложно, не всякой семье по средствам заказать резчику такой алфавит.

В 1630 году швейцарский ученый и издатель Томас Мюрнер начал печатать учебные игры, в том числе алфавиты на карточках. Он одним из первых стал делать оттиски не с деревянной доски, а с гравированной медной пластины. Благодаря этому улучшилось качество игр и увеличились тиражи.

В 1693 году знаменитый английский философ Джон Локк предложил нанести буквы на кубики для обучения детей грамоте. Сначала буквы вырезали на деревянных кубиках, потом рисовали тушью или красками. С развитием печати деревянные кубики стали обклеивать бумагой с буквами и картинками.



Игры–алфавиты: кубики, раек, конструктор. Западная Европа, вторая половина XIX в.



Страницы «Русской азбуки». Россия, 1900-е гг.



Алфавитная игра-лото. Франция, 1870-е гг.

Особенно хороши азбуки, в которых значение букв раскрывается в стихах. Лучшие русские поэты писали стихотворения о буквах. Среди них Саша Черный, С. Маршак, Б. Заходер, Ю. Тувим, В. Берестов. Художники и поэты давно подметили, что дети одушевляют буквы, воображают их то зверушками, то человечками. Поэт Борис Заходер совсем по-детски пытался разглядеть живой характер в каждой букве:

В — буква очень важная,
Воображала страшная.
Грудь колесом, живот надут,
Как будто нет важнее тут.

А в других буквах поэт старался рассмотреть всем известные предметы.

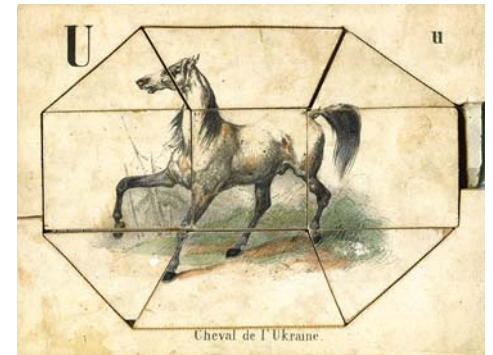
Д — словно домик аккуратный,
С высокой крышею двухскатной.

Во второй половине XIX века игра в лото стала распространенным семейным развлечением. Очень скоро появились лото-алфавиты, они знакомили детей с буквами, облегчали прочтение слов. Игрушечный раек тоже стал алфавитом. А в начале XX века появились магнитные игры-азбуки.

Чаще всего в алфавитах рядом с буквами рисовали предметы, людей или сценки, название которых начиналось на эту букву. Позднее и в книжных азбуках и в букварях авторы соединяли букву с изображением.

В России с середины XIX века выпускалось много азбучных игр. Издатели следовали европейским образцам, но проявляли изобретательность, приспосабливая игры к запросам русского общества. Игра-азбука «Полезная забава», изданная в 1863 году, предлагала ребенку составлять буквы из отдельных кусочков. Фрагменты букв были разложены по отдельным ящичкам. Такой тип игр назывался «разрезные азбуки». Чаще встречались азбучные игры в виде карточек с напечатанными буквами, из которых дети складывали слова. Более сложный вариант такой игры назывался «Моя типография, или Как я научился читать». В некоторых играх слова и предложения были на двух и более языках.

Поскольку покупали игры все-таки родители, издатели всегда помещали внутри коробки разъяснения: «Ящик для чтения есть легчайший, единственно удовлетворяющий и, следовательно, более всех рекомендуемый способ для первых упражнений в чтении». Другой издатель убеждал покупателей так: «Наблюдайте ближе детскую натуру: какая радость для них, когда им удастся сделать что-нибудь самим!» А один издателей не поскупился даже на восклицательные знаки в названии своей игры: «Новая семейная игра-каприз. Для детей! Для взрослых!»



Страницы «Русской азбуки». Россия, 1900-е гг.

Игра-алфавит в виде пазла с изображениями пород лошадей. Франция, конец XIX в.

Однако не все игры-алфавиты были интересны, многие быстро надоедали детям. Но — странное дело! — став взрослыми, все они вспоминали свои азбучные игры с большой теплотой, отмечали, как легко они научились читать с их помощью.

В СССР с 1930-х годов выпускались настольные игры-алфавиты, например «Живые буквы» и другие.

В разных европейских странах есть «беспредметные» игры в алфавит, это словесные забавы, сродни загадкам. Например, группа ребят выбирает водящего-загадчика, он составляет слово или предложение и произносит буквы так, как они называются в алфавите — Бэ, Эр, Ка, Эф, Че и так далее. Допустим, водящий загадывает: Бурэя эмгээлюю энебэю каэроетэ.

Не сразу отгадаешь строку из стихотворения Пушкина: «Буря мглою небо кроет». Тот, кто первым отгадает, водит следующим.

Буквы часто становились «загадочными» предметами. Каждый знает детскую загадку:

А и Б сидели на трубе.
А упало, Б пропало.
Кто остался на трубе?

Тот, кто решает эту загадку впервые, не сразу сообразит, что на трубе осталась буква «и», которая «сидела» между А и Б.

Игры-алфавиты и сегодня популярны и любимы детьми и взрослыми. Можно купить и буквенные кубики, и карточки с буквами и картинками, особенно много магнитных алфавитов для составления слов.

Буквы, слоги и слова — неперенные «участники» задач, шарад и ребусов. Вот, например, шарада из сборника «Хитроумные задачи в сценах» 1909 года:

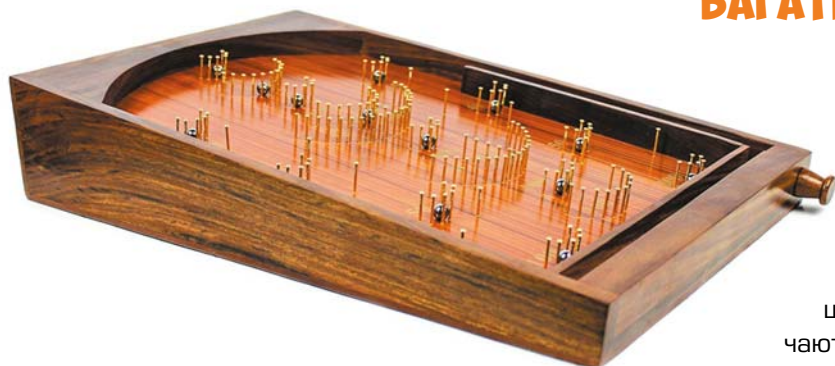
С «б» — унылая равнина,
Не земля и не вода;
С «д» — стальной инструмент острый,
Нужный плотнику всегда;
С «з» — металл довольно ценный,
Хоть и мало нужный нам,
Без сомнения видали
Вы его то тут, то там.

В этой шараде зашифрованы слова
«болото», «долото» и «золото».



Картонажные кубики-алфавиты.
США, конец XIX в.

БАГАТЕЛЬ



*Настольный багатель.
Западная Европа, начало XX в.*

Эта игра — близкий родственник бильярда. Игровое поле прямоугольное, его дальний край закруглен в форме арки. Игры с таким игровым полем называются «аркадными». Поверхность игрового стола багеталя слегка наклонена. В верхней части поля находятся неглубокие углубления — лузы. Цель игры — ударом кия направить шар в верхнюю часть поля и выбить как можно больше шаров из лунок. Лузы пронумерованы, цифры в лунках означают призовые очки. Скатываясь, шары должны попасть в лузы в нижней части стола. Но при этом нельзя сбивать установленные на поле маленькие кегли, в этом случае игроку назначаются штрафные очки. Играют обычно вдвоем, побеждает тот, кто наберет больше очков за вычетом штрафов. От старинного багеталя произошли разные механические

бильярды, в которых шары посылаются на поле не ударом кия, а с помощью пружинного устройства. Современный наследник багеталя — пинбол, автоматический аркадный бильярд, закрытый сверху стеклом или прозрачным пластиком.

В 1777 году король Франции Людовик XVI с королевой посетил своего брата графа д'Артуа в замке Багатель, расположенном в Булонском лесу. Слово «багатель» пришло из итальянского языка и означало «пустяк», «безделица». Это слово уже утвердилось во французском языке, так называли, например, легкие и несложные музыкальные произведения. (Впоследствии цикл багателей сочинил Людвиг ван Бетховен, и среди них знаменитую пьесу «К Элизе», ее разучивают даже дети в музыкальной школе.)

Маленький, словно игрушечный замок Багатель предназначался для развлечений графа и его высоких гостей. И в качестве одной из безделиц граф д'Артуа предложил королю оригинальную игру. Людовику игра понравилась, с легкой монаршей руки она получила распространение при дворе, и за ней закрепилось название багатель. Правда, поначалу играли особым кием — с расширением в виде лопа-точки на конце, им не били, а толкали шар к цели. Багатель вошел в моду, в него с увлечением играли не только мужчины, но и дамы.

Игра вскоре добралась до Англии. Англичанам показалось неудобным всякий раз устанавливать сбитые кегли, и они придумали «ловушки» из торчащих гвоздиков, в них попадали шары, катившиеся под уклон. Так появился «английский багатель».

А в это время французские офицеры привезли багатель в Америку, где шла Война за независимость. Американцы тоже внесли свои изменения: придумали своего рода мост с воротцами-арками, через которые должен был проскочить шар. Американский вариант игры прозвали «миссисипский багатель».

В XIX веке багатель был одной из самых распространенных игр в Европе и Америке. Его и сейчас можно встретить в старинных отелях, ресторанах, барах. Настоящие деревянные багатели производят в ограниченном количестве.

В середине XIX века в столицах Европы начали открывать парки для широкой публики, например парк «Тиволи» в Копенгагене. В парках было много общедоступных игр и развлечений. В том числе посетители с увлечением катали и метали шары в цель. Производители настольных игр подхватили идею и стали делать аркадные игры для развлечения на дому, художники украшали игровое поле изображениями клоунов и балаганов. Шарик пускали на игровое поле под уклон, он катился вниз и «искал» какую-нибудь лунку. Либо играющие стреляли шариком из пружинной катапульты, шарик описывал дугу по верхнему бортику и падал в лузу. Такие игры не требовали большого мастерства, играющие полагались на удачу. Но эти забавные состязания доставляли много удовольствия детям и взрослым. В Европе их стали называть «тиволи», а в России — «механические бильярды».

В 1871 году американский производитель столов для багателя М. Редгрейв решил усовершенствовать старинную игру и придумал полностью механизированный багатель. Он напоминал бильярд с пружинным механизмом, только вместо лунок-углублений Редгрейв установил спиральные «чаши» из проволоки. Игру называли «пинбол», или «пинбол-машина». Иногда такие багатели и пинболы называли также «китайским бильярдом», наверное, по аналогии с «китайскими головоломками»; считалось, что именно китайцы большие мастера по части сложных изобретений в играх и забавах. Со временем появились электрофицированные пинбол-автоматы. Правда, в современном пинболе шарик встречает все больше и больше различных препятствий. В пинбол и сейчас можно поиграть в больших магазинах и развлекательных центрах, а для детей выпускают настольные пинболы разной сложности.

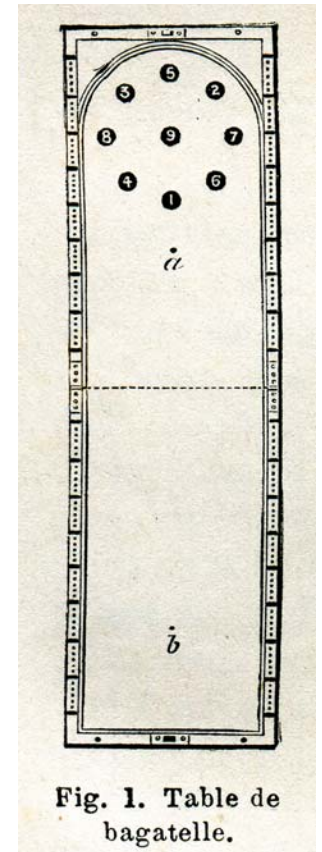
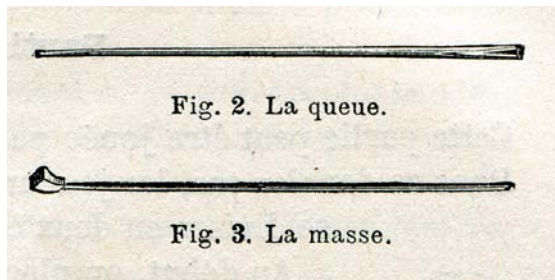


Fig. 1. Table de bagatelle.



Рисунки и схемы из руководства по игре в багатель. Франция, 1880 г.



Колокол и молоток. Комплект игры.
Франция, начало XX в.



Колокол и молоток. Игровые принадлежности.
Франция, 1880 г.

БЕЛАЯ ЛОШАДЬ

Эта старинная игра известна еще под названием «Колокол и молоток». В ней есть разные игровые элементы: карты наподобие игральных, только размером побольше, кости-кубики и жетоны для ставок — в России их называли марками.

На картах было пять изображений:

- 1) белая лошадь,
- 2) колокол,
- 3) молоток,
- 4) колокол с молотком вместе,
- 5) дом, который иногда называли замком, гостиницей или, как в России, трактиром.

Карты в начале игры не сдавали, а покупали за условленное число марок, вырученные марки поступали в общую кассу. Играющие по очереди бросали 8 костей-кубиков, на которых были нанесены точки, от 1 до 6, и картинки — колокол и молоток. Точки и картинки были только на одной стороне кубика, то есть он мог упасть «пустышкой» — чистой поверхностью вверх. Бросали кости по очереди, по кругу. Тот, кому выпали только очки, получал соответствующее количество марок из кассы. Тот, кому при броске выпало «пусто», платил одну марку владельцу карты с лошастью. А если при броске выпадала картинка, то игрок платил сумму выпавших очков владельцу карты с таким же изображением. Потративший все марки, выбывал из игры. Победа присуждалась игроку в двух случаях: если он выбрасывал 21 очко, то есть наибольшую сумму на всех костях; либо когда игрок получал последнюю марку из общей кассы, это называлось «закрыть кассу». В дорогие наборы этой игры входили еще стаканчик для перемешивания костей перед броском и деревянный молоточек для кассира — он продавал карты, как на аукционе, завершая сделку ударом молотка.

Несмотря на разнородность игровых элементов, игра легко осваивалась даже детьми. Недаром она была одной из самых популярных семейных игр с середины XIX до начала XX века.

Изобретателем и первым издателем игры был Генрих Фридрих Мюллер. Он родился в немецком Ганновере в 1779 году, занимался торговлей произведениями искусства и нотами. В 1805 году Мюллер переехал в Вену и открыл издательство. Он начал с книг для детей и юношества, потому что они были невзрачными, иллюстрации представляли, по словам

Мюллера, «грубую мазню, не имевшую никакой художественной ценности». Издатель привлек к работе лучших художников и граверов, начал первым в Австрии печатать цветные иллюстрации методом хромолитографии. Позднее Мюллер занялся изданием игр, вот тогда и появилась «Колокол и молоток» — так называют игру в Германии и Австрии.

Игра очень быстро стала популярной в странах Северной Европы. В еврейских семьях с удовольствием играли в «Колокол и молоток», особенно во время празднования Хануки. В 1842 году игра издавалась в России под названием «Игра в молоток и колокол». Это игра на везение, большого умения она не требовала, однако оставалась в ней какая-то загадка. Детей и взрослых волновала таинственная символика карт. Из древних германо-скандинавских сказаний пришли белый конь верховного бога Одина и боевой молот бога войны Тора. В Средние века колокол стал христианским символом. А в XVIII веке молоток каменщика — тайный знак масонов — заменил боевой молот. Возможно, белый конь был дорог Мюллеру и как воспоминание о родном Ганновере — это был геральдический знак Ганноверского королевского дома.

Во Франции, Англии, иногда и в России игру выпускали под названием «Белая лошадь», в германоязычных странах сохранилось название «Колокол и молоток». Некоторые производители упрощали элементы, например, на косяках изображали цифры вместо точек, в разных странах незначительно меняли правила. Постепенно интерес к игре падал, к середине XX века она стала редкостью. В некоторых семьях взрослые вспоминали эту игру и сами восстанавливали ее по памяти, рисовали карты и знаки на кубиках. Однако в Германии издательство Отто Майера выпускало ее до 1974 года.

Сейчас игра не производится. Но восстановить ее по старинным образцам не так уж трудно.

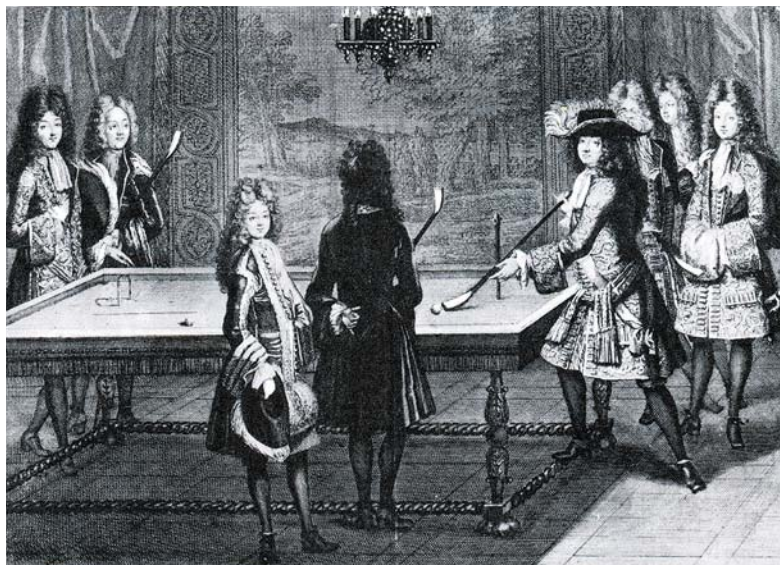


Белая лошадь. Набор игры, выпущенный в 1851 году старейшим издательством Николая Руссо. Игры производства Руссо отличались высоким качеством. Литографии раскрашены вручную





Илья Галкин. Играющие в бильярд



Антуан Трувен. Людовик XIV играет в бильярд. Гравюра

БИЛЬЯРД

Так называется массивный прямоугольный стол, по поверхности которого играющие катают шары, стараясь направить их в лузы — углубления по углам и бортам поля. Удар по шару наносят древком под названием кий. Бильярд требует большой точности удара и умелого построения всей партии. Бильярдный стол, шары и кии — дорогие принадлежности, к тому же для них нужны просторные помещения; собственные бильярды были доступны лишь состоятельным людям. В XVII веке появились бильярды в клубах, гостиницах и трактирах, открылись платные бильярдные залы на несколько столов, где могли играть люди со скромным достатком. Для дачного досуга, для комнат отдыха на производствах выпускали небольшие бильярдные столы, в половину стандартного размера. А для детей — настольные бильярды с маленькими металлическими шариками и укороченными киями. Большой бильярд послужил основой для игры багатель, для механических бильярдов и подбных игр под общим названием «тиволи».

Бильярд пришел в дома буквально с улицы. Его предшественниками были уличные игры на земле, известные еще в Древней Греции и Риме: катание шаров в лунки, сквозь воротца, сбивание кеглей. Их перечислил Франсуа Рабле среди любимых забав добродушного великана Гаргантюа в книге «Гаргантюа и Пантагрюэль», вышедшей в 1542 году. Их изобразил голландский художник Питер Брейгель на картине «Детские игры» в 1560 году. Но ведь играть на земле не всегда позволяет погода, и не любая площадка годится, вот и перенесли эти игры в дом, на стол.

Слово «бильярд» происходит от французского «биль» — шарик. Первые бильярды появились в королевских дворцах и замках знатных господ. Но в эту пору на бильярдном столе не было луз, шары прогоняли сквозь металлические арки-воротца и старались при этом не сбить деревянные кегли. Борта бильярда были ниже, а шары меньше. Их толкали деревянной палкой с изогнутой лопаткой на конце. Король Франции Людовик XIV увлекался бильярдом, он считал, что эта игра излечила его от головных и желудочных болей.

На бильярдном столе без луз играли также в карамболь, используя только три шара. Мастером «карамболяжа» был Мишель Шамильяр, придворный Людовика XIV. Король назначил его военным министром, а затем и министром финансов. Правда, Шамильяр не прославился на министерских должностях так, как на бильярде.

В Россию бильярд привез из Голландии Петр I. За границей царь интересовался не только наукой, техникой и промышленностью, но и культурой вообще и в частности — развлечениями. Бильярд очень понравился молодому царю, он приказал поставить бильярдный стол в приемной, чтобы ожидающие аудиенции приучались к европейским порядкам. Затем он завел обычай играть на бильярде во время ассамблей, наряду с шахматами и шашками, которые уже давно были известны на Руси. Впоследствии обучение этой игре входило в программу воспитания наследников престола.

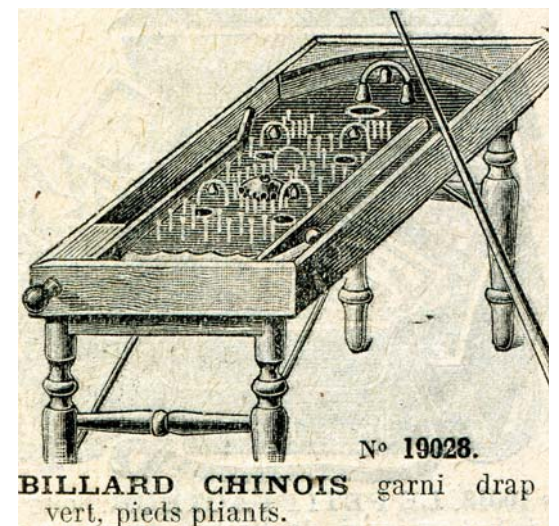
Бильярд видоизменился: борта стали выше, шары крупнее и, наконец, появился прямой длинный кий. Первоначально древко называлось «биллард кё» — бильярдный хвост, но потом от полного названия остался только хвост, а в России «кё» превратился в кий. И до сих пор мастера бильярда говорят новичкам: «Не вилай кием — не хвост!»

При Екатерине II бильярд распространился по городам и весям, императрица разрешила устанавливать бильярдные столы в трактирах и гостиницах. К этому времени относится действие повести А.С. Пушкина «Капитанская дочка»; именно в трактире главный герой Петруша Гринев знакомится с бильярдом:

«Вошед в биллиардную, увидел я высокого барина лет тридцати пяти, с длинными черными усами, в халате, с кием в руке и с трубкою в зубах». Лихой гусар Зурин вызвался обучить юного Гринева игре, а на деле воспользовался его неопытностью, и Петруша признавался: «Шары поминутно летали у меня через борт; я горячился, бранил маркера, который считал бог ведает как, час от часу умножал игру, словом — вел себя как мальчишка, вырвавшийся на волю».



Аугусто Даини. Игра в бильярд



Китайский бильярд. Так называли багатель в США в конце XIX – начале XX в.

СОДЕРЖАНИЕ

ОЧАРОВАНИЕ ИГРОЙ	3
------------------------	---

А

АГОН	4
АЛФАВИТ	5

Б

БАГАТЕЛЬ	8
БЕЛАЯ ЛОШАДЬ	10
БИЛЬЯРД	12
БИРЮЛЬКИ	16
БЛОШКИ	18
БУСИНЫ	20

В

ВЕРЕВОЧКА	21
ВОЕННЫЕ ИГРЫ	23

Г

ГОЛОВОЛОМКИ	29
ГУСЕК	32

Д

ДОМИНО	40
--------------	----

Ж

ЖЕЛТЫЙ КАРЛИК	44
---------------------	----

З

ЗВЕРИНЕЦ	46
----------------	----

И

ИГРА	49
ИГРЫ В ПРОФЕССИИ	53

ИГРЫ-ЗАБАВЫ	56
ИГРЫ НА ЛОВКОСТЬ	58
ИГРЫ НА МЕТКОСТЬ	60
ИГРЫ НАУЧНЫЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ	62
ИГРЫ РЕЛИГИОЗНЫЕ	64
ИГРЫ ТЕАТРАЛЬНЫЕ	67

К

КАРТОЧНЫЙ ДОМИК	72
КАРТЫ	74
КЕГЛИ	78
КНИГА-ИГРА	79
КОЛПАЧКИ	82
КОЛЬЦЕБРОС	83
КОНСТРУКТОР	84
КОСТИ	86
КРЕСТИКИ	87
КРОКЕТ	88
КУБИКИ	90

Л

ЛАБИРИНТ	92
ЛОТЕРЕЯ	94
ЛОТО	96

М

МЕЛЬНИЦА	100
МЕТАМОРФОЗЫ	101
МОЗАИКА	103
МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ	105

Н

НАБОРЫ ИГР	107
------------------	-----

О

ОБЕЗЬЯННЯ ИГРА.....	108
ОРАКУЛ.....	109
ОСЛИНЫЙ ХВОСТ.....	112

П

ПАЗЛЫ.....	113
ПЕРЕВОДНЫЕ КАРТИНКИ	116
ПОЛИРАМА	117
ПУТЕШЕСТВИЯ.....	118

Р

РЕБУС.....	122
РУКОДЕЛИЕ И ТВОРЧЕСТВО	123
РУЛЕТКА.....	126
РЫБНАЯ ЛОВЛЯ.....	127

С

СКАЧКИ	128
СОВА.....	131
СОЛИТЕР	132

Т

ТЕНИ КИТАЙСКИЕ.....	133
ТЕНИ РУЧНЫЕ	134
ТИВОЛИ	136
ТРИКТРАК.....	137

Ф

ФАНТИКИ	139
ФОКУСЫ	140
ФУТБОЛ НАСТОЛЬНЫЙ.....	142

Х

ХАЛЬМА	144
--------------	-----

Ш

ШАХМАТЫ.....	145
ШАШКИ	149

Э

ЭЛЕКТРОВИКТОРИНА.....	151
-----------------------	-----

Я

ЯПОНСКИЕ ИГРЫ	152
---------------------	-----

УДК 688.72
ББК 74.900.6

- Макеев С.Л., Макеева Т.А.**
M15 Под семейным абажуром. Домашние игры и развлечения от А до Я / С.Л. Макеев, Т.А. Макеева. — М. : ДАРЬ, 2020. — 156 с. : цв. ил. — 6+.
ISBN 978-5-485-00611-2
КН-Э-19-043954

Эта книга — сборник познавательных и занимательных рассказов о настольных играх и домашних развлечениях в XIX–XX веках. Наряду с хорошо известными, в книге представлены и редкие игры, некоторые из них описаны впервые, исследована история их возникновения и формы бытования в разных странах. Книга будет интересна детям и взрослым, педагогам и организаторам детского досуга. Авторы книги коллекционер Т.А. Макеева и писатель С.Л. Макеев собрали значительную коллекцию игр XIX — первой половины XX века, а также произведения изобразительного и прикладного искусства, которые служат документальными иллюстрациями издания.

УДК 688.72
ББК 74.900.6

Макеев Сергей Львович, **Макеева** Татьяна Андреевна

ПОД СЕМЕЙНЫМ АБАЖУРОМ

Фото: Никита Макеев

Выпускающий редактор: О.М. Шапаева

Корректор: Н.Н. Сергеева

Компьютерная верстка: Е.В. Иванова

Подписано в печать 10.12.2019. Формат 100х70/12. Печать офсетная. Усл. печ. л. 16,9.

Тираж 1000 экз. Заказ №

Издательство «Дарь». Тел. +7 (926) 363–1030. E-mail: darizdat@gmail.com; www.pravkniga.ru

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография» Филиал «Чеховский Печатный Двор»

142300, Московская обл., г. Чехов, ул. Полиграфистов, д. 1

E-mail: sales@chpd.ru; www.chpd.ru. Тел. +7 (499) 270–7359

По вопросам приобретения книг по издательским ценам обращайтесь:

101000 Москва, Лучников пер., д. 4, стр. 1

Тел.: +7 (926) 363–1030, +7 (925) 475–8273

E-mail: darizdat@gmail.com

Интернет-магазин: www.pravkniga.ru

192029 Санкт-Петербург, просп. Обуховской Обороны, д. 105

Тел.: +7 (812) 365–4139

ISBN 978-5-485-00611-2
КН-Э-19-043954

© Макеев С.Л., Макеева Т.А., текст, иллюстрации, 2020
© Издательство «ДАРЬ», 2020
© ООО ТД «Белый город», 2020