

Играем в шарики со Шмуэлем и Хамзой

Жаклин Жюль придумала сказку, действие которой происходит в средневековой Испании. Это эпоха, когда еврейская община там достигла наибольшего расцвета, — «золотой век» еврейской истории. Евреи были не только полноправными гражданами этой земли, но и наравне с мусульманами и христианами строили величественные дворцы, занимались науками, изучали медицину, создавали философские труды и слагали великолепные поэмы. Языком испанских евреев был ладино — смешанное еврейско-испанское наречие, но «золотой век» Испании — это также философ и врач Маймонид, писавший свои труды на арабском, и поэт Иегуда Галеви, слагавший свои стихи на древнееврейском. В это время каждый просвещённый человек знал несколько языков, чтобы иметь возможность учиться по книгам мудрецов всех народов. Но учились не только по книгам — общими становились легенды и сказки, пословицы и шутки.

«Настоящий герой не тот, кто побеждает врага. Настоящий герой тот, кто сумеет врага сделать другом». Эта старинная еврейская пословица лучше всего передаёт суть того, о чём рассказывает испанская сказка. Встретились два мальчика, да вот не задалась их дружба. Один — сын визиря, главного министра и советника правителя, а второй — всего лишь сын сборщика податей, сейчас бы сказали — налогового инспектора. Один по невнимательности попадает в неловкие ситуации, а второй — слишком не сдержан на слово, чуть что случится — тут же выпалит что-то, о чём можно пожалеть. Ах да, и к тому же один — еврей, а второй — мусульманин. Столько причин и поводов обидеться и стать врагами, и ни одного — чтобы подружиться!

Но мальчики всё-таки станут друзьями — и помогут им в этой игре. Только Шмуэль придумает, как бы наказать обидчика с помощью лимона, как лимон превращается в мяч — и тут уже не до обид. И рисовать вместе оказывается интереснее, и купаться, и бороться, и в шахматы играть. Потому что игра — это честное соперничество, по правилам, места для вражды и обиды не остаётся. А когда Хамза подарил Шмуэлю четыре мраморных шарика, то уже обоим стало ясно, что они стали друзьями.

Что же это за шарики такие чудесные, что в них особенного? Рассмотрите на картинке в книжке, в ладони Шмуэля, эти шарики для игры. Хамза делает своему другу подарок, чтобы иметь возможность играть вместе. Два красных шарика и два белых — это начало двух команд или двух армий. Даже четырьмя шариками можно начать играть, но чем больше шариков у игроков, тем будет интереснее.

Игра в шарики — одна из самых древних за всю историю человечества. Когда-то мальчишки просто собирали ровные камешки, окатанные морем, — их можно было кидать на ловкость,

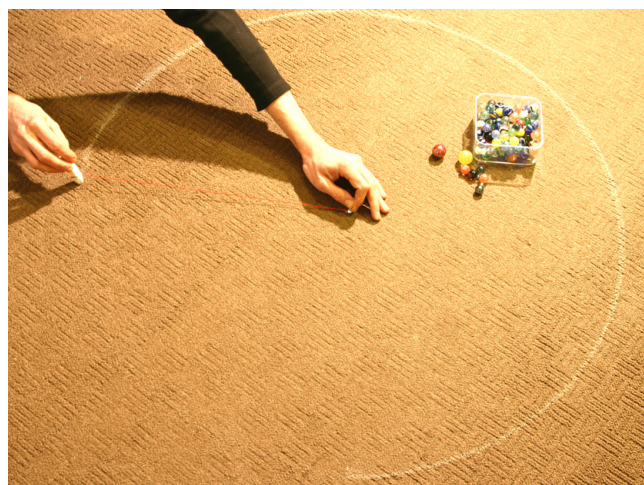
стараясь попасть в ямку, или закинуть подальше. А потом придумывали правила, игра становилась сложнее и увлекательнее — настолько, что ею развлекались и взрослые. Мастера стали вытачивать специально для игры ровные шарики — из мрамора, а иногда даже и из дорогих самоцветов. Археологи сегодня находят древние игровые шарики в разных концах света, но считается, что правила игры придумали на Аравийском полуострове. Не случайно Хамза дарит шарики Шмуэлю — в страны Европы игра пришла из арабского мира именно на берегах Средиземного моря, нет сомнения, что в средневековой Испании она была очень популярна. А потом игра в шарики распространилась по всему миру. Сейчас её повсюду называют «марблз» — от английского слова «мрамор», ведь чаще всего в старину шарики делали из мрамора, белого или окрашенного в разные цвета. А после научились делать шарики из стекла — разных оттенков, с рисунками, узорами, разводами и крапинками, какими угодно.

Вспомните, наверняка вы знаете самых известных игроков в «марблз». Первым будет, конечно, Том Сойер: среди его сокровищ множество мраморных шариков, он по праву считался искусным игроком, способным обыграть всех мальчишек в школе (когда там изредка появлялся, конечно). Или Кевин, герой фильма «Один дома»: находчивый мальчик, оказавшись один на один с грабителями, пробравшимися в квартиру, справился с ними, рассыпав по полу свою коллекцию «марблз» — сколько же их у него было! И сказочные герои играли в шарики — Питер Пен, например. И не только мальчишеская это игра, между прочим, — попробовали бы сразиться в «марблз» с Пеппи Длинныйчулок! А как же играли в шарики Шмуэль и Хамза? Мы можем себе это представить, потому что за столетия правила сильно не менялись, просто в разных странах придумали более сложные варианты одной и той же игры. Пора уже узнать правила и начать игру!

Нам потребуется обзавестись шариками и сделать игровое поле. Стекланные шарики «марблз» сейчас можно легко купить. Для игры нужны обычные шарики (диаметром около полутора сантиметра) и шарики-битки, которыми игроки делают свои броски или выстрелы, — они покрупнее и потяжелее. У каждого игрока должна быть своя битка, отличающаяся цветом, чтобы не перепутать. А маленьких шариков — чем больше, тем лучше. Ведь они не просто участвуют в игре, но и становятся выигрышем: интереснее играть, если меткий игрок забирает в качестве трофеев выбитые шарики противников.



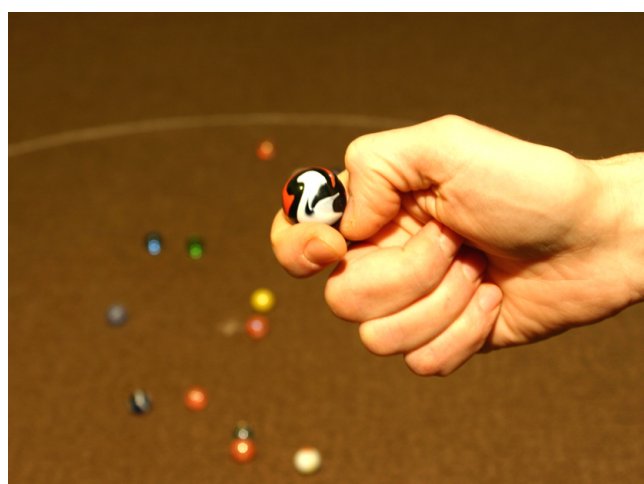
Как сделать игровое поле? Это ровная площадка, вокруг которой игрокам удобно перемещаться. А шарики на ней не должны скользить и сами по себе раскатываться. Поэтому если вы играете дома, то лучше всего подходит пол с ковровым покрытием. Если же пол скользкий, то нужно что-то придумать: расстелить ковёр, положить большой лист картона или кусок линолеума. Если летом вы играете под открытым небом, то найдите ровную площадку на земле или асфальте.



Для игры нужно нарисовать круг. Можно воткнуть в землю палочку или булавку в ковёр, сделать петлю на конце верёвочки нужной длины, надеть петлю на палочку или булавку, а на другой конец верёвочки привязать мелок — вот у нас самый простой циркуль любого диаметра. Нарисуйте круг мелом — и не бойтесь за сохранность ковра, он легко сотрётся влажной щёткой. Не оказалось в доме мела — возьмите кусочек белого мыла, он будет рисовать не хуже и так же легко сотрётся. На земле можно прочертить круг любой палочкой.

Для начала пусть круг будет небольшим — не больше метра в диаметре. А вот когда техника игры будет освоена, и участников будет становиться больше, тогда можно и увеличивать размеры игрового поля.

Техника игры. Нужно освоить искусство броска или, как ещё можно сказать, «выстрела» шариком. Шарик-битка запускается одной рукой — правой. А если главная рука левая? Конечно же, левши играют левой. Но вы для тренировки попробуйте сделать это и той, и другой рукой — вдруг окажется, что у вас есть способности, о которых вы не подозревали.



Большой палец согните так, чтобы он оказался на ладони ровно у основания указательного. А потом плотно сожмите другие пальцы — чтобы получился кулак. Но не простой кулак — четыре пальца, прижимающие большой, должны лежать ровно, чтобы их костяшки были в одну линию.

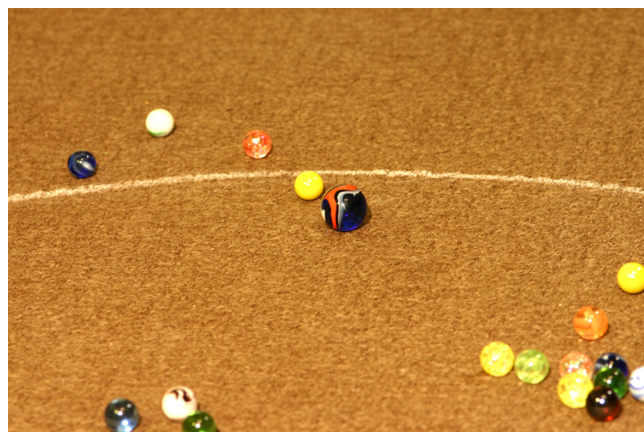
Проверьте — поставьте кулак на стол костяшками и на ровной поверхности найдите нужное положение. Получился правильный кулак игрока в «марблз»? Теперь отогните указательный палец и положите на ноготь большого пальца шарик-битку. А указательным пальцем обхватите

его и плотно прижмите, чтобы шарик не вывалился. Это и есть положение руки для «выстрела» — его точность будет зависеть от того, насколько крепко рука держит шарик.

По правилам «выстрел» всегда делается из того положения, когда кисть руки касается земли. Кто-то ставит кулак на костяшки, кто-то кладёт на бок — но рука обязательно расположена на полу или земле, а не висит в воздухе. Попробуйте сделать «выстрел» — резко толкните шарик, отогнув большой палец. Потренируйтесь — попробуйте попасть биткой в маленький шарик, мысленно проведя линию своего броска и хорошенько прицелившись. «Чемпионской техникой» называют умение не только сильно вытолкнуть битку большим пальцем, но ещё и закрутить его указательным в момент броска — это делает «выстрел» более сильным, шарик летит с большей скоростью и силой импульса. Не расстраивайтесь, если не сразу получится, — немного тренировки, и это искусство будет освоено. Более того, наверняка вы придумаете собственную технику и хитрые приёмы, которые помогут в игре.

Правила игры. Прежде, чем начать игру, нужно обязательно договориться о правилах: что можно, что нельзя, что считать ошибкой, а что — нарушением.

Нельзя пытаться сделать рукой при «выстреле» замахивающее движение — поэтому рука всегда должна быть расположена на полу. Нельзя заступать при «выстреле» за линию круга — рука игрока всегда за его пределами. Если шарик соскальзывает с руки игрока, но нарушений не было, «выстрел» считается несостоявшимся и игроку предоставляется право повторного хода.



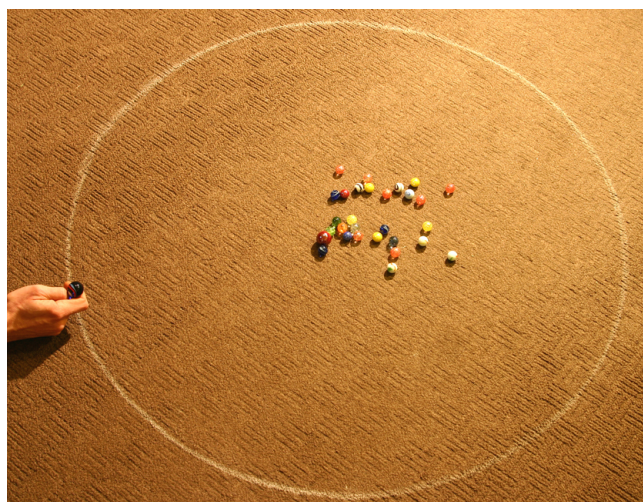
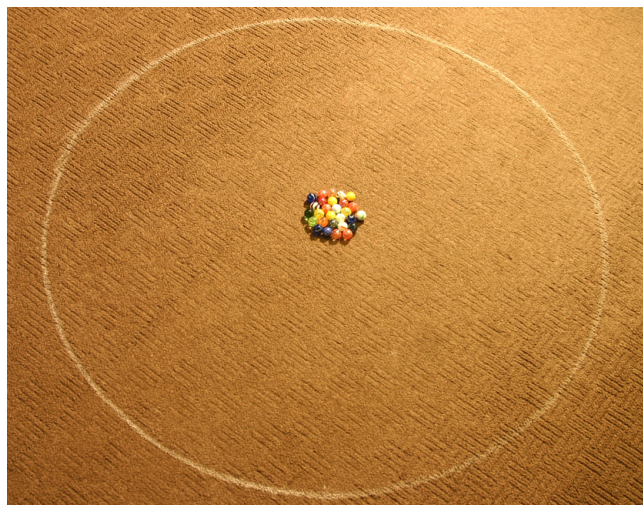
Очередность ходов определяется жеребьёвкой. Можно, конечно, посчитаться считалкой или вытягивать палочку, но игроки в шарик так обычно не делают. Жеребьёвку тоже проводят соревнованием. Например, метают битки с одной линии — кто дальше, тот первый. Или стараются запустить шарик в ямку — кто самый меткий, тот ходит первым.

Для игры нужно хотя бы два участника, которые по очереди делают броски шариком-биткой. Задача — выбить, то есть заставить выкатиться за пределы круга, маленькие шарик. Выигрыш определяется по количеству выбитых за пределы круга шариков. Если у игроков достаточно много своих шариков, то игра становится азартнее — победитель забирает выигранные у противников шарик. Если шариков мало, то играют на очки. Затем шарик вновь собирают вместе и начинают игру снова.

Начало игры. Самый простой вариант, который подходит для начинающих игроков: положите все имеющиеся шарик в центр круга плотной кучкой и по очереди запуская битку, разгоняйте их. Это тренирует меткость — совсем легко попасть в скопление шариков,

а когда шарики уже раскатились по полю, нужно внимательно целиться, чтобы выбить намеченную цель. Выбитые шарики игроки складывают за пределами круга, чтобы было удобнее считать очки. Например, победителем считается тот, кто первым выбил пять (или семь) шариков.

А вот классический вариант игры в круге — именно он считается «арабским», и, скорее всего, именно так играли в средневековой Испании. Шарики выкладывают от центра к краям ровными линиями в виде четырёхлучевой звезды. Нужно хотя бы 13 шариков — один в центре и четыре луча по три шарика. А если больше игроков и больше шариков — то лучи становятся длиннее, пока не достигнут границ круга. Говорят, что в старину эти лучи напоминали о сторонах света. В этой игре дети не только тренировали меткость и ловкость, но и осваивали навыки стратегии и учили географию — так игра готовила будущих полководцев и мореплавателей к их подвигам. Игроки также по очереди делают свои «выстрелы», но с самого начала игры каждый участник сразу выбирает для каждого хода тот шарик, который ему больше нравится, и старается попасть именно в него. Как только шарик выбит за пределы круга — он становится трофеем и забирается «в плен» метким стрелком.



Более сложные варианты игры отличаются тем, как устроено поле. Например, рисуют квадрат или даже делят его на клетки, как для «крестиков-ноликов» — в каждой клетке выбитый шарик стоит разное количество очков. Или делают в земле лунки, в которые надо загнать шарики, — это похоже на крокет или бильярд. Самое сложное, когда все шарики лежат в большой лунке в центре поля, а биткой нужно выбивать шарики из неё. Когда потребуется, вы наверняка сможете найти описания и этих игр в шарики, популярные в разных странах.

Желаем увлекательной игры, метких выстрелов и богатых трофеев! Главное — играть по правилам. И, конечно же, чуть не забыли, —

никогда не ругаться!

