

Игра "ЧИЖ"



ЧИЖ, русская забава, основная идея которой заключается в том, чтобы ударами биты по небольшой, заострённой с двух сторон палочке (чизу), поднять такую палочку с земли, по возможности ударить по ней ещё, и таким образом отбить чижика подальше, либо к заданному рубежу, либо отбить определённым образом, набирая при этом баллы. Игроки при этом соперничают, стараясь набрать оговорённое количество баллов быстрее.

В прошлом забава была широко распространена в центральных регионах России и имела разные варианты правил, с разными вариантами и конфигурацией чижика. Игра при этом имела разные названия: «клёк», «чиж».

Чиж имел разные формы, и в игре преследовались разные задачи. Мог быть чиж в виде простой цилиндрической рюхи (небольшая цилиндрическая чурка для игры в городки), без заостренных концов, такой чиж вертикально ставили на вбитый в землю кол и с кола отбивали подальше.

Известен чиж в виде вытянутого с двух противоположных вершин октаэдра (многогранника с восемью гранями), на грани которого наносились цифровые обозначения, и такой чиж гоняли ударами биты по вытянутым вершинам, набирая очки.

Очки могли набирать количеством ударов по чизу в воздухе, при этом вместо биты использовались плоские палки. Либо чиж нужно было отбить за определённых рубеж, или серию рубежей, или за пределы ограниченной территории.

Чиж могли отбивать подбрасывая его в воздух, либо положив накрест на другую палку, либо просто с земли. Были варианты, где чиж нужно выбить на территорию соперника, а тот определённым образом должен доставить его обратно.

В России была распространена игра в чижика, в которой в поле делали квадратный кон, а в центре кона рыли лунку-котёл. В котёл ставился под наклоном чиж, ударом по заострённому кончику сверху чиж поднимался в воздух, при этом старались нанести второй удар, чтоб уже в воздухе отбить чиж подальше.



Площадка. Поле, размер которого в принципе не ограничивается, важно, чтоб расстояние от центра во все стороны было достаточным для полёта чижа. В центре площадки обозначается кон в виде квадрата, размером примерно 0,5 X 0,5 метра (измеряли по длине чижа, где-то 2,5-3 длины чижа).

Площадку кона и на 1,5 метра вокруг кона выравнивают, удалив высокую траву, и утаптывают. В центре кона выкапывается котёл – лунка глубиной немного меньше половины чижа. В лунку должен укладываться под наклоном чиж, таким образом, чтобы один его конец был в центре лунки, а второй выступал из лунки на 1/2 длины чижа или чуть меньше этого.

Инвентарь. Чиж - палка, диаметром 3-5 см и длиной около 20-25 см, заострённая с двух сторон. Бита - палка длиной 80-100 см. круглая в сечении.



Бита называлась еще **баталка**. Баталка - это любая длинная и ровная палка, чтобы хорошо лежала в руке. Чаще это были просто ветки деревьев, редко черенки от лопат (они были очень ровные и гладкие, поэтому очень ценились). Размер произвольный, на усмотрение играющих, главное чтобы удобно. Чаще это были палки 40-60 см.

Чиж - это маленький брусочек. Чаще его просто отламывали от баталки. Размеры так же на усмотрения играющих. Что-то около 10-12 см.



ВНИМАНИЕ: в целях соблюдения правил безопасности лучше не заострять "чижик"!

Количество участников. Играющих может быть сколько угодно, но лучше ограничиться десятком человек. Возможна игра командами, в этом случае команды имеют равное количество игроков, а очки, набранные каждым игроком в команде, суммируются как общие очки команды.

Задача игры. Быстрее других игроков (или быстрее других команд) набрать оговорённое количество очков. Очки определяются расстоянием от кона до места, в которое упал отбитый игроком чиж, даже если чиж отбит не от кона, всё равно очки считаются от кона (так справедливее и проще отсчитывать).

Расстояние отмерялось самой битой, сколько бит – столько и очков. Впрочем, для простоты далеко выбитый чиж отмеряли шагами, порой делали специально «шагомер» (инструмент из палок, чем-то похожий на циркуль). Отмерять расстояние – задача отбившего чиж игрока, а остальные за ним следят, чтоб не хитрил, если начинал мельчить шагами, заставляли перемерять битой, раз хитрит – пусть с битой по полю ползает.

Индивидуальная игра обычно продолжается до 200-300 очков, командная до 1 000, но можно играть, например, и до 50 очков, или до 10 000.

Броски:

Соточка - давала 100 очков поймавшей его команде. Чиж клался на лунку сверху. Снизу поддевался баталкой и тем самым бросался в сторону противника. Этот бросок проще всего поймать.



Трехсоточка - давал 300 очков поймавшей его команде. Чиж брался в левую руку. Один конец держали двумя пальцами, а противоположный вниз. Левая рука вытягивалась, а правой уже били по чижу баталкой, при этом не выпуская заранее чижа. Считался самым опасным ударом, так как летел с большой силой и прямо, а не по дуге, как соточка.

Пятисоточка - давал 500 очков поймавшей его команде. Чиж клался на один конец баталки, перпендикулярно ей. После этого, не трогая чижа руками, он подбрасывался баталкой и в воздухе бился. Считался самым сложным ударом.

Тысяча - давал 1000 очков поймавшей его команде. Идеально передает то как он бился фото ниже. После удара чиж подлетал и его нужно было бить в сторону противника.



Правила игры.

Игроки по установленной в результате жеребьевки очередности один за другим отбивают чиж, набирая очки. Когда очередь доходит до последнего, за ним вновь следует первый игрок, и так далее по кругу.

Игрок, набравший нужное количество очков, побеждает и выходит из игры. Последнего оставшегося игрока, проигравшего, все остальные игроки мают.

Бьющий игрок укладывает чиж в котёл, ударом по кончику чиж поднимает его в воздух и старается вторым ударом отбить чиж подальше от кона. Бьющий вправе нанести и третий, и четвёртый удары, пока чиж летит, но это сложно, хотя иногда удаётся. При этом никто бьющему не указ, он имеет право бить всегда, а кто подвернётся под битую – может получить удар по голове, или по какой другой части тела. Поэтому во время игры нужно быть осторожным!

После того, как чиж упал на землю, отмеряется расстояние от кона до чиж, и полученное таким образом количество очков плюсуется к первоначальному количеству очков бьющего игрока. Игроки следят за количеством очков друг друга и периодически перепроверяют у кого сколько очков. Обычно следующий за бьющим игрок точно знает, сколько очков у бьющего, следит и за его очками и за своими.

Следующий по очереди игрок после того, как будет отмерено расстояние от кона до чиж, должен встать на то место, где лежит чиж, берёт чиж в руки и бросает его, стараясь попасть в кон. При этом, если чиж упал так, что касается черты кона, считается, что он попал в кон. А если удалось кинуть так, что чиж попал прямо в котёл и остался в нём, все очки бьющего игрока сгорают.

Если чиж не попал в кон, то бьющий получает право на следующий удар, чиж при этом остаётся там, где лежит, а бьющий ударом по заострённому кончику прямо с земли поднимает чиж в воздух и старается вторым ударом отбить его подальше от кона, после чего от кона снова отмеряются и считаются набранные очки.

Для игрока, который кидает чиж в кон, есть специальное правило. Игроки нередко хитрят и бросают чиж специально с существенным недолётом, или перелётом, так, чтобы он попал в высокую траву. Когда чиж лег в результате такой хитрости в высокую траву далеко от кона бьющий имеет право не поднимать чиж в воздух, а отбить его битой как клюшкой подальше и снова отмерить очки. Это заставляет кидать чиж всё таки в кон, или по крайней мере на утоптанную площадку вокруг кона, чтобы не дать бьющему набирать очки таким образом.

Если при ударе по чиж, находящемуся в котле, чиж подскочил и упал обратно в котёл – все очки игрока сгорают. То же самое, если при ударе или случайно игрок коснулся битой чиж, а чиж при этом только чуток двинулся, но остался в котле, либо не двинулся вообще. Вообще в любом случае любое касание чиж битой, даже случайное, считается ударом.

Если после удара чиж упал внутри кона – бьющий ничего не набрал, а игра переходит к следующему по очереди игроку.

Если был сделан только один удар по чиж, чиж вылетел за пределы кона, но второй и последующие удары в воздухе по чиж не удались, бьющий промазал, очки всё равно отсчитывают, при этом расстояние менее одной длины биты считается нулевым – нет очков. И вообще, во всех случаях, расстояние менее одной биты всегда равно нулю.

Небольшое расстояние от кона очень невыгодно, так как в этом случае следующий за бьющим игрок может сделать так, что все очки бьющего сгорят. Он просто кладёт чиж прямо в котёл, так как расстояние небольшое, и дотянуться до котла легко.

Если кто-либо из игроков поймает чиж пока тот летит, то все очки бьющего переходят к такому ловкачу. Однако, это рискованно, так как бьющий вправе бить в любом случае и может пытаться сделать несколько ударов по чижу. По этой причине при ловле чижа рекомендуется сразу падать на бок и перекатываться в сторону, чтоб не попасть под биту. Преимущественное право словить чижа имеет следующий после бьющего игрок. Реализуется это право тем, что следующий игрок вправе занять любую позицию на поле, которую считает выгодной, а остальные должны отступить, не мешая ему, занять иные выгодные позиции. Не отступивший рискует тем, что в процессе ловли его оттолкнут всем телом.

Бьющие хитрят, чтобы их чижа не словили: Показывают ложные удары, поворачивают чиж туда-сюда внутри котла прежде, чем ударить по нему, необычно делают второй удар по чижу, с левой руки, или с подворотом.

Ход игры. До начала игры конаются следующим образом: Один игрок берёт биту, держит её вертикально и кидает её другому игроку так, чтоб в полёте она сохраняла вертикальное положение, а другой игрок ловит эту биту, захватывая рукой как можно ниже (расстояние для броска небольшое и это сделать легко). Над захватившей рукой хватает следующий игрок, потому следующий, следующий и так далее до самого верха. Каждый при этом держит биту только одной рукой, «второй не хватать». Самый верхний захвативший биту будет первым, ниже – второй, за ним – третий и так до самого низа. Когда очередь распределена таким образом начинают играть.

Первым бьёт первый игрок, потом второй, потом третий и так далее по кругу. В соответствии с правилами.

Игрок, набравший обусловленное количество очков выходит из игры и ждёт остальных. Так постепенно выходят из игры все игроки, и остаётся последний, который считается проигравшим. (Чем меньше игроков остаётся, тем больше игра обостряется, игроки стараются сжечь очки друг друга, поймать чижа и так далее).

Желающих уйти из игры досрочно раньше наказывали, катали на палке, держали биту с двух концов, сажали на неё как на коня, остальные игроки не давали слезть, а те, кто держал концы биты, усиленно трясли её, так, чтоб сидящий подпрыгивал.

ВНИМАНИЕ: Уважаемые родители, до начала игры убедительно просим вас вместе с детьми-школьниками внимательно изучить правила игры, выбрать соответствующий игровой инвентарь и экипировку. Заранее подумайте о площадке для игры.

СОБЛЮДАЙТЕ ПРАВИЛА ЛИЧНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ!

Подготовлено по материалам Интернет-сайтов:

<https://zen.yandex.ru/media/old/dvorovye-igry-proshlogo-chij-5a5847c8168a91fd9b027b78>

<http://кулачнику.рф/chizh>

Также см.: Юрий Владимирович рассказывает об игре "Чижик": ["Чиж" - окно в прошлое...](#)

Социальный педагог О.П. Зеленова.