ВСЕГДА

ВЕСЕЛО

ВСЕГДА ВСЕМ ВЕСЕЛО

сборник игр для пионеров и школьников

Scan AAW

ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦК ВЛКСМ •• МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ •• 1958

Составитель сборника
МИНСКИН Е. М.

ВВЕДЕНИЕ

Предлагаемая читателю книга «Всегда всем весело» представляет собою сборник игр и других развлечений, рассчитанных на школьников среднего и старшего возраста. Книга предназначена для пионерских вожатых, внешкольных работников, массовиков-затейников домов пионеров и детских секций клубов, на работников городских и загородных лагерей.

В отличие от сборников игр, вышедших раньше, книга содержит в себе не только обычно проводимые игры, аттракционы и затеи, но и более сложные игры и даже целые игровые программы, в основу которых положен опыт, накопленный за последние годы Ленинградским дворцом пионеров, игротекой Московского городского дома пионеров, детским сектором ЦПКиО имени Горького и рядом других детских внешкольных учреждений.

Специальные разделы книги посвящены так называемым познавательным играм.

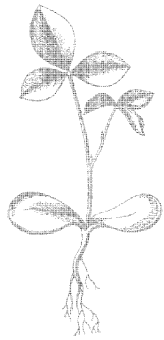
Кроме того, в книгу включены советы по оборудованию игротеки, чертежи разных настольных, настенных игр и некоторых аттракционов.

Само собою разумеется, что ни один из разделов книги и тем более «Познавательные игры» не претендует на то, чтобы дать исчерпывающий игровой материал для вожатого или внешкольного работника. Перед авторами и составителями сборника стояла гораздо более скромная задача: познакомить читателя с многообразием игр, с различными видами игр, затей и аттракционов, дать некоторые советы по их проведению.

Пользуясь этими сведениями и материалами и отталкиваясь от них, читатель сможет предложить ребятам иные варианты той или иной игры, описанной в книге, или разработать новые игры. Большую помощь в этом ему смогут оказать учителя-предметники, преподаватели физкультуры да и сами ребята.

Многое читатель сможет почерпнуть и из специальных пособий, на которые ссылаются авторы глав и разделов данного сборника.

Редакция обращается ко всем читателям с просьбой сообщить свои отзывы о книге «Всегда всем весело» и предложения по ее улучшению.



Scan AAW

ИГРА В РАБОТЕ С ПИОНЕРАМИ

ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ

«Делу — время, потехе — час», — гласит мудрая народная поговорка. Ребята привыкли отдавать свой досуг веселым развлечениям, увлекательным играм. Одни садятся за шахматную доску или, раскрыв свежий номер журнала, погружаются в решение занимательных головоломок, другие, собравшись на площадке, играют в волейбол или в лапту, кто-то упражняется в ловкости и меткости на парковых аттракционах, кто-то тренируется на площадке стадиона, готовясь к спортивным встречам... Таково уж свойство человеческой натуры, что ей чуждо ничегонеделание, неизбежно приводящее к унылой и всегда утомительной скуке. Здоровый человек нуждается в деятельном отдыхе. Тем более в этом нуждается ребенок, подросток, для которого игра — это возможность проявить свою творческую активность, свои растущие силы.

В жизни детского коллектива игра и труд настолько тесно переплетаются, что не всегда можно отыскать границу, где игра становится делом. Присущая детям жажда деятельности часто находит свое выражение в игре, заменяющей ребенку необходимый для него труд.

«Хорошая игра похожа на хорошую работу, — говорил А. С. Макаренко, — плохая игра похожа на плохую работу». Это не только образное сравнение, в нем подмечено то существенное, что роднит игру с трудом. Хорошая игра требует от играющих различного рода усилий, направленных на достижение цели, то есть на преодоление возникающих в ходе игры препятствий. Игра приучает их к согласованным действиям, к точности и своевременности выполнения игровых заданий, к ответственности перед командой или группой, за которую они играют. В добровольном подчинении правилам игры, без которых она перестает быть организованным действием, утверждается и крепнет сознательная дисциплина играющих. Наконец в игре, чаще всего представляющей собою индивидуальное или групповое соревнование, воспитываются многие волевые качества: самостоятельность, настойчивость, самообладание, выдержка, воля к победе — все то, без чего немыслим успех. А ведь наличие всех этих условий составляет основу и всякого плодотворного труда.

Подвижные игры, проводимые на воздухе, укрепляют здоровье детей, развивают их организм. Познавательные игры расширяют кругозор, способствуют закреплению знаний, развивают находчивость, смекалку, пробуждают интерес к различным областям науки, техники, искусства.

Можно было бы упомянуть еще о многом полезном и содержательном, что вносит игра в жизнь детей, но и сказанного более чем достаточно, чтобы увидеть в ней не только развлечение и забаву, заполняющие досуг школьника, но вместе с тем и одно из серьезнейших средств педагогического воздействия на ребят. Еще большее значение приобретает игра в деятельности пионерской организации, где момент детской активности, стремление школьника своими усилиями поддержать коллектив играют решающую роль.

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ПИОНЕРСКОЙ РАБОТЫ

Вступив в ряды пионерской организации, школьник проведет в ней не один год. Посещая звеньевые и отрядные сборы, участвуя в походах и спортивных состязаниях, занимаясь в кружках, выполняя отдельные пионерские поручения, он формирует свой нравственный облик, получает физическую закалку, приобретает ряд полезных практических навыков — организаторских, походных, трудовых. Этому должна способствовать разносторонняя деятельность пионерской организации, направленная к тому, чтобы воспитывать у детей самостоятельность и личную инициативу, настойчивость, пытливость, любознательность, любовь к труду, желание трудиться на общую пользу. И чем интересней, увлекательней дела, которыми занимаются пионеры в звеньях и отрядах, чем больше отвечают эти дела потребностям и запросам самих ребят, тем плодотворней будут их усилия. Для воспитателя заинтересовать, увлечь детей работой — значит обеспечить успешность ее выполнения.

Но как заинтересовать? Чем увлечь? Всякий раз эти вопросы возникают перед вожатым, и как трудно порой ответить на них, найти правильное практическое решение!

Заглянем, однако, в копилку пионерского опыта, и мы увидим, что многие отрядные и звеньевые дела выполняются пионерами с большей охотой и с повышенным интересом, когда они облечены в занимательную игровую форму. Возможности же здесь поистине безграничны.

Попытаемся доказать это на нескольких конкретных примерах:

1. Отряд готовит подарок школе — гербарий полевых и лесных цветов. С этой целью проводится загородная прогулка, во время которой пионеры будут собирать цветы. Разумеется, вожатый хочет, чтобы эта работа была возможно более плодотворной и чтобы она увлекла всех ребят, — ведь речь идет об отрядном задании! Не поможет ли вожатому и здесь игра? И он устраивает конкурс на лучшего сборщика цветов, затевая игру в «цветочных чемпионов». Ими будут те, в чьих букетах окажется больше редких цветов, а «редким» по условиям игры считается цветок, которого не окажется в других букетах. Игровое задание заставит каждого более внимательно присматриваться к окружающему его миру растений, обращать внимание не только на крупные и яркие цветы, но и на мелкие, невзрачные на вид; они хоть и не украсят букета, но зато приведут к победе в этом соревновании, а вместе с тем пополнят и гербарий.

Игра закончена, выявлены победители. Приятно заслужить звание чемпиона, хотя бы и «цветочного». А попутно собрано много самых разнообразных цветов, лучшие экземпляры которых пойдут в коллекцию. Да к тому же ребята узнали много нового о цветах, узнали, как называются многие из тех порой незаметных цветков, на которые не всегда обратишь внимание.

2. Всем, вероятно, знакомы комические игры-аттракционы, в которых играющему предлагается поразить невидимую мишень. Предположим, что мишенью служит футбольный мяч, положенный к ногам играющего. Чтобы мишень стала «невидимой», играющему завязывают глаза. Затем ему предлагают выполнить несколько простейших строевых упражнений: повернуться кругом, сделать 5 — 6 шагов вперед, снова повернуться кругом и снова сделать столько же шагов в обратном направлении, после чего ударить ногой по мячу.

Казалось бы, задание очень простое, однако чаще всего играющий ударяет ногой мимо мяча. Почему так происходит? Да потому, что успешно выполнить это нехитрое упражнение удается лишь тому, кто делает точные повороты и одинаковые по длине шаги. Но игра — это состязание, и каждый участник игры заинтересован в том, чтобы стать в этом состязании победителем, поэтому он старается делать точные повороты и размеренные шаги.

А разве не к этой же цели стремится вожатый, проводя с пионерами строевые занятия, обучая их делать правильные повороты? Но строевые занятия ребятам скоро наскучат, а игра всегда интересна; поэтому, когда это возможно, занятие всегда полезней для дела проводить в виде игры. К тому же игры с теми же типичными действиями (точный поворот, размеренный шаг) можно чередовать, разнообразить их. Так, например, удар ногой по мячу, не меняя структуры игры, можно заменить ударом палкой. В аналогичном по типу аттракционе «Срежь приз!» игрок должен, вернувшись к исходному пункту, срезать одним движением ножниц подвешенный на ниточке грузик — «приз». Существуют и другие варианты. А рабочее назначение их одно:

способствовать тренировке навыков, о которых говорилось выше.

3. Предположим, что звено должно заняться работой с картой и компасом. Близится весна, не за горами летние каникулы — пора лагерей и туристских походов. Надо исподволь к ним готовиться.

Несложные задания выполняются сначала на карте, а потом и на «местности»: определить, в каком направлении находятся шкаф, дверь, окно. Из комнаты можно перейти на школьный двор и продолжить опыты, но все же однообразие этих упражнений скоро наскучит, и тогда интерес к занятию начнет остывать. Не лучше ли облечь тренировку в форму игры? Вожатый может подсказать ее сюжетный стержень, например поиски спрятанного предмета.

Занятие продолжается, но оно приняло иную, игровую форму. Играя, пионеры продолжают незаметно для себя отрабатывать практический навык работы с компасом, навык ориентирования на местности.

А какой простор для применения игры в занятиях физкультурой! Составной частью многих подвижных игр являются бег, прыжки, различные виды метания, различные способы владения мячом и т. д. Такие игры могут заменить обычные тренировки перед сдачей норм на значок БГТО, а также упражнения для начинающих футболистов, волейболистов, лыжников.

Долг пионера — прилежно учиться, овладевать знаниями. Отсюда возникает одна из практических задач отряда: способствовать повышению успеваемости пионеров. В разных отрядах это достигается, как мы знаем, различными средствами: проводятся беседы, организуются предметные кружки, устраиваются вечера занимательной науки и т. д. Среди этих форм работы отряда далеко не последнее место занимают познавательные игры. Они многочисленны и разнообразны: игры с догадками, игры-головоломки, игры-викторины, в том числе театрализованные и настольные — географические, математические, литературные, исторические и другие, участники которых не только упражняют свою смекалку, но и соревнуются, кто больше знает, кто лучше помнит.

В стремлении одержать победу в такой игре невольно освежишь в памяти все, что учил, о чем читал, что видел в кино или в театре, лишний раз заглянешь в старый учебник, в энциклопедический словарь, раскроешь географический атлас. И какой же учитель не заинтересован в том, чтобы такие игры почаще проводились в отряде! Он поможет ребятам выбрать наиболее подходящую форму игры, подскажет тему, посоветует, какой нужно подобрать к ней текстовой и учебный материал.

Большое место в работе отряда отводится воспитанию трудовых навыков, навыков самообслуживания. В походе, например, пионеры всё должны делать для себя сами, без помощи взрослых. Да и не только в походе. Их надо научить ставить палатку и строить шалаш для ночлега, разжигать костер в любую погоду, варить на походном очаге несложные кушания. У пионера должны быть умелые, ловкие на работу руки, способные смастерить нужную в пионерском или домашнем обиходе вещь, умеющие обращаться с молотком, пилой, лопатой, ножницами, иголкой, клеем. И хорошо, если мы чаще будем заставать пионера за слесарными тисками и столярным верстаком, за рабочим столом на занятиях кружка «Умелые руки».

Казалось бы, все это дела, далекие от игры. Но не будем делать поспешных выводов, а посмотрим, что собою представляют существующие в некоторых дружинах и домах пионеров различные «пионерские производственные комбинаты» и «пионерские фабрики». Здесь все устроено, как на солидном предприятии: есть и «директор фабрики», и «главный инженер», и «начальники цехов», и даже свой «ОТК» — отдел технического контроля. У каждого «рабочего» свой «табель», который он снимает, являясь на работу.

Что это — игра в фабрику или же серьезное дело?

И то и другое. Да, это увлекательная, продолжающаяся многие месяцы игра, органически слившаяся с настоящим, очень нужным и очень полезным делом: обучением труду. Больше того: речь идет здесь не только о трудовых навыках, но и о форме применения их — об общественно полезном значении выполняемой пионерами работы. Мы снова встречаемся здесь с игровой формой, хотя и весьма своеобразной, — она позволяет объединить имеющиеся в школе кружки «Умелые руки» и направить их деятельность на выполнение заказов, поступающих от школы, совета дружины, отрядов и звеньев. А заказываются только нужные вещи: библиотека просит переплести книги, физический кабинет — отремонтировать или

сделать заново некоторые наглядные пособия и приборы, юннаты — смастерить клетки и ящики для живого уголка, игротека — изготовить настольные игры.

В соответствии с заказами составляется «производственный план» такой «фабрики», работы выполняются к установленному сроку, а отсюда и требования строгой производственной дисциплины. Работая в своих «цехах» над выполнением заказов, пионеры, очевидно, получают те же трудовые навыки, которые они получали бы и занимаясь в обыкновенном кружке, но работать на «фабрике» куда интереснее! То, чем занимаются там ребята, больше походит на настоящее дело. И желающих заниматься настоящим делом оказывается так много, что «отделу кадров» не без больших хлопот удается каждому подыскать рабочее место: приходится «расширять производство», создавать новые «цехи»-кружки.

В пионерской практике еще немало дел, которые воспринимаются иногда ребятами как скучные и неинтересные. Умело пользуясь игровой формой, вожатый сможет сделать их живыми, веселыми и интересными пионерскими делами.

Следует, однако, иметь в виду, что успех игры во многом зависит от условий, в которых она проводится. В силу этих условий одна и та же игра в одном случае вызывает живой интерес к ней играющих, в другом — воспринимается ими вяло, равнодушно, без увлечения.

Умение правильно выбрать игру столь же важно, как и умение ее провести.

Что же делает какую-либо игру интересной для одних и неинтересной для других?

ИНТЕРЕС К ИГРЕ

Для примера возьмем несколько различных по своему характеру игр: подвижную игру-эстафету (командное соревнование в беге); спокойную, «комнатную», игру, в которой от каждого играющего требуется умение дать мгновенный ответ на неожиданно заданный вопрос (такова, например, игра «Запрещенная буква»); игру аттракционного типа (допустим, метание мяча в цель или накидывание колец на мишень) и, наконец, познавательную игру с отгадыванием географических названий или исторических дат и т. п. Все эти игры очень несхожи как по содержанию, так и по форме, а также и по способу проведения. И все же нетрудно найти в них нечто общее, что роднит их между собой: каждая игра ставит перед играющими то или иное препятствие, которое должно быть преодолено.

Так, например, в первой из названных игр препятствием (для каждого игрока в отдельности и для команды в целом) служит дистанция, которую надо пробежать возможно быстрее. Во второй игре успех играющего зависит от быстроты его реакции на заданный вопрос: не мешкая, ответить, стараясь при этом не употреблять в своем ответе «запрещенную» букву — препятствие, не легко преодолимое. Третья игра требует от участника ее меткости, ловкости. Четвертая — определенного уровня знаний, начитанности, памяти.

Не трудно убедиться, что сделанный нами вывод может быть отнесен к любой другой игре: в ней обязательно должно быть то или иное игровое препятствие, без чего игры не существует. Соревнование между игроками в преодолении препятствий* и является «внутренней пружинкой» игры. Чем туже закручена эта «пружинка», тем острее и оживленней игра, тем больше увлекает она играющих.

Разберем подробней этот внутренний механизм игры и посмотрим, из чего он слагается. Тем самым легче будет определить условия, содействующие успеху игры.

Старинная народная игра в салки проводится живо и с хорошим спортивным азартом, если количество играющих сравнительно невелико (8 — 10 человек), а размеры площадки не слишком обширны. При этих благоприятных условиях обеспечивается быстрая смена водящих, все участники игры держатся начеку, так как все время находятся в непосредственной близости от водящего-салки; в любой момент они готовы увернуться от преследования или же, выручая товарищей, отвлечь на себя внимание водящего, что создает новые, неожиданные для других игроков, острые комбинации. И если в каждый данный момент непосредственно действуют только двое — догоняющий и убегающий, — то остальные игроки

* Исключением является особая область так называемых творческих игр, по существу не соревновательных, не ограниченных какими-либо определенными правилами. К ним, в частности, относятся многие игры малышей: сооружения из кубиков, игры в «лошадки», в «магазин», в «поезд» и другие, а также игры импровизационного характера, например театрализованные.

настороже, они находятся в постоянной готовности к действию. В результате игра проходит напряженно.

Но пройдет ли игра в салки столь же оживленно, так же ли захватит она играющих, если не ограничить размеры площадки и на одного водящего-салку будет не 8 — 10 игроков, а 20 — 25? Большие размеры игрового поля приведут к нежелательному удлинению пробежек. Большинство играющих окажется пассивным, так как многим придется пребывать в вынужденном бездействии. Когда-то выпадет тому или иному игроку счастливый случай подвергнуться нападению салки, чтобы на короткий момент почувствовать себя активным участником игры! Но вряд ли можно рассчитывать на успех и в том случае, если в салки будет играть всего трое или четверо игроков. На каждого выпадет слишком большая физическая нагрузка, непрерывная беготня быстро утомит играющих, а однообразие часто повторяемых игровых комбинаций скоро наскучит.

Возьмем другую игру, скажем «горелки». Будет ли играющим весело, если в колонне играющих выстроится 20 — 30 пар? Слишком долго придется каждой паре ждать своей очереди пробежаться, чтобы получить удовольствие от игры.

Таким образом, затевая игру, надо всегда исходить из количества желающих принять в ней участие, стремясь к тому, чтобы каждый получил возможность не формально участвовать в игре, а действовать в ней или же находиться в постоянной готовности к действию. Другими словами, надо стремиться выбирать в каждом отдельном случае такую игру, для которой налицо наиболее благоприятные условия ее проведения.

ВОЗРАСТ ИГРАЮЩИХ

К числу этих условий относится и возраст играющих. Речь идет, разумеется, не о том, чтобы проложить какую-то резкую грань между играми: такие-то игры только для младших, такие-то только для старших ребят. Подобное механическое разграничение легко может оказаться искусственным и ненужным. Мы все знаем, что нередко в игры, рекомендуемые детям, охотно играют и взрослые. Тем не менее игра, предназначенная для младших пионеров, будет значительно отличаться от подобной же игры (допустим, с мячом) их старших товарищей. Эти различия скажутся и в сложности игровых заданий, и в продолжительности игры, и в той физической нагрузке, которая приходится на каждого игрока.

Различия эти особенно ощутимы в познавательных играх. Географическая или литературная игра-викторина, рассчитанная на уровень знаний семиклассника, не будет иметь успеха у школьников третьего или четвертого класса уже по одному тому, что на большинство вопросов они просто не сумеют ответить. Но это не значит, что сама форма игры-викторины для них неприемлема. Кто же не знает, с каким увлечением дети младшего возраста хором отвечают на доступные их пониманию «хитрые вопросы», задаваемые руководителем-массовиком с эстрады! Порой эти вопросы задаются в стихотворной форме и ответ в какой-то степени подсказывается рифмой. А ведь это тоже викторина, составленная и проведенная с учетом возрастных особенностей участников игры.

Вожатый, которому приходилось работать с пионерами младшей возрастной группы, хорошо знает из личного опыта, что им больше всего по душе подвижные игры, непродолжительные по времени, с несложным содержанием, с четкими правилами. Типичными движениями в таких играх являются короткие перебежки с задачей догнать или убежать от догоняющего, вовремя занять освободившееся место в кругу. В таких играх вполне уместны коллективные выкрики, припевки. Обычно это массовые игры без разделения на команды, хотя в отдельных случаях могут быть рекомендованы младшим пионерам и командные игровые соревнования, например эстафетные игры с переброской мяча, с передачей предмета по цепочке и т. п.

Более развитых физически и умственно пионеров старшей возрастной группы уже не удовлетворит простейшая игровая схема — догнать, убежать и т. п. Они ищут в игре усложненных задач, в решении которых каждый мог бы с наибольшей полнотой проявить свою инициативу и присущие ему личные качества: ловкость, меткость, сообразительность. Их в большей степени привлекают игры с разделением на команды, они уже постигли значение и преимущества коллективного усилия в игре, четко разыгран-

ной комбинации, в которой каждый на своем месте необходим для обеспечения успеха.

Следовательно, интерес к игре поддерживается не только наличием в ней игровых препятствий, но и степенью сложности их. Если препятствия слишком легки или слишком сложны для участников игры, она не захватит их, не будет воспринята с интересом. Нужно, чтобы препятствие, возникающее в игре, было для всех преодолимо, но вместе с тем требовало от играющих известного напряжения — основы всякого соревнования. И чем старше дети, чем шире круг их интересов, тем более сложными и разнообразными должны быть игровые задачи.

Интерес к игре в значительной степени определяется и тем, как сформированы группы играющих. Здесь мы встречаемся с очень важным своеобразием пионерских игр. Проводя соревновательную игру в отряде, вожатый не должен заново комплектовать команды — они уже налицо: это пионерские звенья. Звено — сложившийся коллектив, спаянный общностью интересов, крепнущий в совместных пионерских делах. И бесспорно, что звено, выступая в игре как самостоятельная команда с постоянным составом, проявит больше активности, будет больше заинтересовано в успехе, чем любая смешанная команда, составленная из пионеров разных звеньев и созданная только на время игры.

Нужно, таким образом, стремиться к тому, чтобы звено представляло собою коллектив, всегда готовый оспаривать первенство в различных играх и состязаниях, проводимых в отряде. Это не только повысит интерес пионеров к той или иной игре, но будет способствовать также сплочению, укреплению самих звеньев. Если понадобится, нужно даже пойти на то, чтобы несколько видоизменить, перестроить игру, если благодаря этому в ней смогут принять участие звенья в полном составе или же команды, выделенные звеньями.

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

Пионерская организация — организация самодеятельная. Пионеры сами намечают для себя практические дела, которые отвечают их интересам и наклонностям и которыми они хотят заняться. Так возникает план работы отряда, определяющий деятельность всех звеньев на ближайшие месяцы.

Помогая пионерам выработать такой план, вожатый принимает его в основу и своей работы с отрядом, но для него он недостаточен. В плане работы, составленном ребятами, сказано, что нужно сделать. Вожатый — руководитель отряда, воспитатель, и он обязан подумать о том, как все это лучше сделать. Поэтому у него должен быть и свой план, вытекающий из плана работы отряда, но методически переработанный им.

Для примера возьмем одно из таких запланированных отрядом дел: «Организовать в отряде волейбольную команду». Что же надо для этого предпринять самому вожатому?

Каждому ясно, что в команду должны войти лучшие игроки. Но чтобы выявить лучших, надо испытать, проверить способности всех. А это значит, что всех пионеров в отряде надо хоть немного, хоть на самом низком уровне, но все же научить играть в волейбол. И, конечно, начинать надо не с составления списка (кому быть в команде) — это еще преждевременно, — а с тренировочных занятий. Поскольку каждому пионеру полезно научиться играть в волейбол, тренировочные занятия лучше всего проводить по звеньям.

Игр с мячом очень много, в том числе несложных, рассчитанных на небольшую группу играющих. Вожатый выберет те, в которых отрабатывается техника волейболиста: удар по мячу одной рукой (понадобится при подаче), отбивка мяча двумя руками, перебрасывание мяча друг другу (понадобятся при разыгрывании комбинаций) и т. п. В каждой такой тренировочной игре будут выявляться победители. Это возможные кандидаты в состав будущей отрядной команды.

Затем, разделившись на две группы, каждое звено попытается применить полученные в тренировочных играх навыки уже в волейбольной встрече, и тогда ребята на практике ознакомятся с правилами игры в волейбол. А потом из лучших игроков звена составится звеньевая волейбольная команда. Сколько звеньев, столько будет и команд. Состязаясь друг с другом, они разыграют первенство отряда по волейболу. Так выявится состав отрядной волейбольной команды. Путь к ней шел через тренировочные игры-занятия, игры-упраж-

нения, которыми были заняты все пионеры, и, следовательно, все они участвовали в создании своей отрядной волейбольной команды. И все, что ими проделано по этому пункту плана, вполне может быть названо работой отряда.

Точно так же вожатый постарается «расшифровать», то есть методически осмыслить, проработать для себя, и все другие разделы отрядного плана. И в каждом деле он найдет возможность (вернее сказать, придет к необходимости) использовать те или иные тренировочные игры, которые облегчат ему выполнение этих дел, а для пионеров сделают такие дела более интересными и занимательными.

Так, на вооружение вожатого встанут игры, тренирующие навыки походной жизни, спортивные и трудовые навыки, игры, развивающие ловкость, меткость, глазомер, тренирующие внимание, память, наблюдательность.

ОТРЯДНОЕ МНОГОБОРЬЕ

Как всякое упражнение, тренировочные игры должны проводиться не эпизодически, а регулярно. Это и понятно, ведь любой навык приобретается не сразу, а в результате систематической тренировки. Поэтому игры-упражнения полезно вводить в программу каждого звеньевого сбора, организуя личные соревнования между пионерами. Соревнования эти могут проводиться не только по каждой игре в отдельности, но и по целому ряду игр, объединенных в целый игровой комплекс, разыгрываемый звеньями в течение нескольких дней и завершающийся на отрядном сборе. Примером такого комплекса тренировочных игр может служить отрядное многоборье.

В программу отрядного многоборья (она составляется обычно на совете отряда) рекомендуется включать не более четырех игр-упражнений, чтобы не затягивать соревнований на слишком долгий срок. Предположим, что намечены соревнования по следующим видам: 1) состязания в глазомере; 2) состязания в зрительной памяти; 3) состязания в прицельном метании; 4) состязания в наблюдательности.

Розыгрыш многоборья проводится в два круга. В первом круге каждое звено проводит все игры на своих звеньевых сборах. Цель этих состязаний — выявить двух победителей по каждому виду, то есть игроков, занявших первое и второе места. Таким образом, в первом круге разыгрывается личное первенство, сравниваются индивидуальные показатели: кто более меткий, кто обнаружил лучшую зрительную память, у кого лучший глазомер.

Второй круг, являясь финалом этих соревнований, проводится на отрядном сборе. Здесь разыгрывается уже командное первенство: звенья, выступающие как команды, ведут борьбу за первое, второе и третье места. В программе соревнований те же игры, но в любой из них участвуют только по два представителя от каждого звена — лучшие игроки. Существует правило, по которому представлять свое звено в состязаниях второго круга всякий пионер может только в одной игре, хоть бы он и отличился в нескольких играх, проведенных в первом круге. Правило это следует соблюдать, так как оно обеспечивает участие почти всех пионеров отряда в заключительных состязаниях второго круга.

Учет командных результатов ведется по очкам. Вот, допустим, проводится финал состязаний по стрельбе из лука. Собрались лучшие стрелки из всех звеньев по два от каждого. А вот и результаты: занявший в этих состязаниях первое место выигрывает в пользу своего звена 3 очка; за второе место насчитывается 2 очка, за третье — 1 очко.

И так по каждому виду. Звено, которое по сумме очков, полученных им во всех играх, выйдет на первое место, объявляется победителем отрядного многоборья.

Такие соревнования отряду следует проводить более или менее регулярно — три-четыре раза в год, а результаты отрядных соревнований полезно заносить в специальную таблицу, для которой найдется место в пионерской комнате дружины. Это позволит каждому пионеру свои личные успехи в играх сравнивать с успехами товарищей по звену, по отряду, а успехи своего отряда — с успехами других отрядов.

МНОГОЕ ЗАВИСИТ ОТ РУКОВОДИТЕЛЯ

Мы кратко изложили основные положения, которыми должен руководствоваться вожатый, выбирая игру и используя ее в своей воспитательной работе с пионерами. Но успех игры, как уже отмечалось, зависит не только от умелого выбора ее, но и от того, как она проводится.

Вожатый должен прийти к пионерам с «готовой» игрой, то есть с тщательно продуманным планом ее проведения. Ему заранее необходимо решить, в какой момент сбора или детского праздника он эту игру затеет и что будет служить для нее игровым полем — комната, площадка на школьном дворе или лесная полянка. Все необходимое для проведения игры должно находиться у него под руками, об этом следует своевременно позаботиться.

Предлагая новую игру, нужно кратко, не вдаваясь в излишние подробности, объяснить ее, чтобы каждый знал, что он должен и чего не должен делать. Краткость изложения содержания игры и ее правил лучше дополнить наглядно — подкрепить показом. В этом отношении хорошую услугу вожатому окажут его помощники из числа ребят, которых он заранее познакомил с новой игрой.

Не следует повторять одну и ту же игру много раз подряд. Игры, требующие большого физического напряжения, нужно чередовать с играми более спокойными.

Организатору игры часто приходится выполнять в ней обязанности судьи. Слово судьи — закон для играющих. Однако споры в игре — явление крайне нежелательное — нередко возникают по вине самого судьи, когда он небрежно относится к своим обязанностям и, допуская поблажки одним, строго взыскивает с других. Воспитывая у пионеров чувство уважения к судье, вожатый обязан быть непоколебимо принципиальным в судействе.

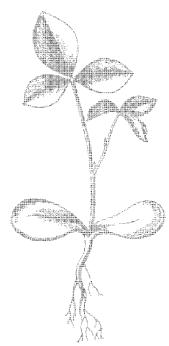
Подыскивая подходящую к теме занятий игру, вожатый не всегда может рассчитывать, что найдет в сборниках игр именно то, что ему в данном случае нужно. Но если не находится игры, в точности совпадающей с замыслом вожатого, то, несомненно, найдется более или менее близкая к ней по своей структуре игра, которую достаточно иной раз только слегка видоизменить, чтобы она отвечала поставленной задаче.

Предположим, вожатый знакомится с содержанием сюжетной географической игры «Спешим в Москву!», описание которой он найдет в нашем сборнике. Играющие совершают в ней воображаемое путешествие по городам Советского Союза; это внешняя сторона игры, ее форма. А познавательный материал игры, ее содержание — это ответы играющих на поставленные в каждом пункте маршрута вопросы географической викторины. Само собой разумеется, что форма этой игры допускает разнообразные тематические варианты. «Путешествовать» таким способом можно не только по городам Советского Союза, но и по странам мира, если географическую тему требуется расширить.

Можно точно таким же образом совершить «путешествие» по знаменательным датам из истории нашей Родины, разработав соответственно теме и в пределах доступных ребятам знаний исторические маршруты игры. Вполне возможны и литературные «путешествия» с задачей побывать в гостях у знакомых школьникам героев литературных произведений, причем литературная тема совместится в этом случае и с географической: где находится Бежин луг? Где приблизительно расположен город, в котором происходит действие комедии Гоголя «Ревизор»? и т. п.

Словом, каждая игра может варьироваться в нужном для ее организатора направлении. В этом деле, как и во всяком другом, необходима творческая инициатива, и она поможет вожатому преодолеть все трудности.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



Scan AAW

Подвижные игры — одно из любимых занятий пионеров и школьников. Разнообразные игры, начиная от самых простых (салки, прятки, перебежки) и кончая сложными спортивными играми (футбол, волейбол, баскетбол или хоккей), развивают немало полезных для жизни качеств.

Особенно любят ребята игры, связанные с бегом, прыжками, метанием и другими видами движений. Здесь школьники могут помериться силами друг с другом, проявить свою ловкость, быстроту, волю к победе.

Подвижные игры — не только увлекательное занятие. Они очень полезны для здоровья, так как развивают и укрепляют мышцы, воспитывают выносливость, улучшают обмен веществ. Они оказывают большое влияние и на умственное развитие детей. Играя, ребята должны запоминать правила, осмысленно и точно действовать: ведь во многих играх есть своя тактика!

Подвижные игры служат и целям нравственного воспитания. Они способствуют воспитанию сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей, приучают детей быть честными и правдивыми.

Организуя с детьми игры, руководитель должен стремиться к тому, чтобы они были не только увлекательны, но и разнообразны, разносторонне воздействовали на организм занимающихся. Одни игры связаны с бегом и прыжками, другие — с метанием в цель, третьи основаны на соревнованиях в силе и ловкости и т. п. Все они по-своему хороши и полезны.

Очень часто дети сами предлагают новые интересные игры. Такие игры следует поддерживать, распространять среди остальных школьников, придавая им нужное, с точки зрения воспитательных целей, направление.

Выбор той или иной игры в большей мере зависит от количественного состава участников. Есть игры, рассчитанные на 10 — 12 человек. Такие игры можно провести с одним звеном или между двумя пионерскими звеньями. Значительная часть игр рассчитана на участие в них 20 — 35 человек, то есть пионерского отряда, а нередко двух или нескольких отрядов.

Ниже мы приводим ряд игр, разнообразных по своему характеру. Их можно провести в лагере или на школьном дворе, на пионерском сборе или на перемене — тогда, когда для этого есть время и место.

ИГРЫ ДЛЯ ПИОНЕРСКОГО ЗВЕНА

(8 — 12 человек)

Приводимые здесь игры рассчитаны на пионерское звено или на небольшой коллектив играющих. Некоторые из них можно проводить как на открытой площадке (на воздухе), так и в помещении, другие — только на площадке. В большинстве игр могут участвовать мальчики и девочки совместно.

Однако есть и такие игры (главным образом основанные на соревнованиях в силе),

которые лучше проводить раздельно или с одними только мальчиками (при описании игр это оговорено особо).

Во всех приводимых в этом разделе играх не требуется разделения играющих на команды. Победителями в них оказываются те, кто сильнее, смелее, проворнее других, у кого вернее глаз, тверже рука. Однако и в этих играх следует приучать ребят действовать коллективно и организованно, выручать, когда нужно, товарищей, строго соблюдать все правила игры.

БЫСТРЕЙ ШАГАЙ

Выбирают водящего, который поворачивается лицом к стене или к дереву. Он закрывает глаза ладонями рук.

Игроки располагаются шеренгой за чертой в 15 — 20 метрах от водящего. Водящий, разделяя слова на слоги, произносит: «Быстрей шагай, оглянусь — замирай! Раз, два, три...» — и быстро оглядывается назад.

Пока водящий говорит, каждый из игроков делает по направлению к нему несколько шагов (или короткую перебежку), а затем останавливается и стоит не шевелясь, пока водящий опять не отвернется. После этого все снова приближаются к нему и замирают, как только водящий оглядывается назад.

Задача водящего — заметить, кто из игроков не успел остановиться или пошевельнулся. Того водящий отсылает обратно за черту.

Когда большинство игроков приблизится к водящему, один из них легко ударяет его по плечу или по спине. После этого все поворачиваются и как можно скорее устремляются обратно за черту.

Водящий тоже поворачивается и преследует игроков, стараясь осалить кого-нибудь из них, пока тот не добежал до черты.

Осаленный становится новым водящим. Если догнать никого не удалось, водящий возвращается на прежнее место, и игра продолжается.

ПЯТНАШКИ ПО КРУГУ

Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих. Один из них — пятнашка, другой — убегающий. Перед началом игры они становятся за кругом с разных сторон.

По знаку руководителя пятнашка обегает круг и старается осалить убегающего. Последний, когда его начинают настигать, становится в круг между остальными игроками на любое место. В этот же момент сосед, оказавшийся с правой стороны, становится новым убегающим, и пятнашка продолжает его преследовать.

Если пятнашке удалось догнать и осалить убегающего, они меняются ролями.

Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило: если убегающий встал в круг, то сосед, находящийся справа, делается пятнашкой, а прежний пятнашка в тот же момент становится убегающим. Участникам игры не разрешается бегать через круг.

САЛКИ-ПЕРЕСЕКАЛКИ

Играющие выбирают водящего — салку. Салка считает до трех, после чего все разбегаются, а салка ловит (салит) убегающих.

Когда водящий догоняет кого-либо, любой игрок, находящийся вблизи и желающий выручить товарища, может перебежать между водящим и убегающим. После этого водящий должен догонять перебежавшего или еще кого-либо из игроков. Таким образом, каждый игрок, подвергая себя опасности, вместе с тем может выручить своего товарища.

Когда водящий догонит убегающего, они меняются местами. Игра «Салки» имеет и много других хорошо известных вариантов. Один из них заключается в том, что, спасаясь от салки, убегающий берется за руку с кем-нибудь из игроков. Сцепившихся за руки осаливать нельзя.

Можно договориться о том, что нельзя осаливать тех, кто присел на корточки, и т. п.

ТЯНИ В КРУГ!

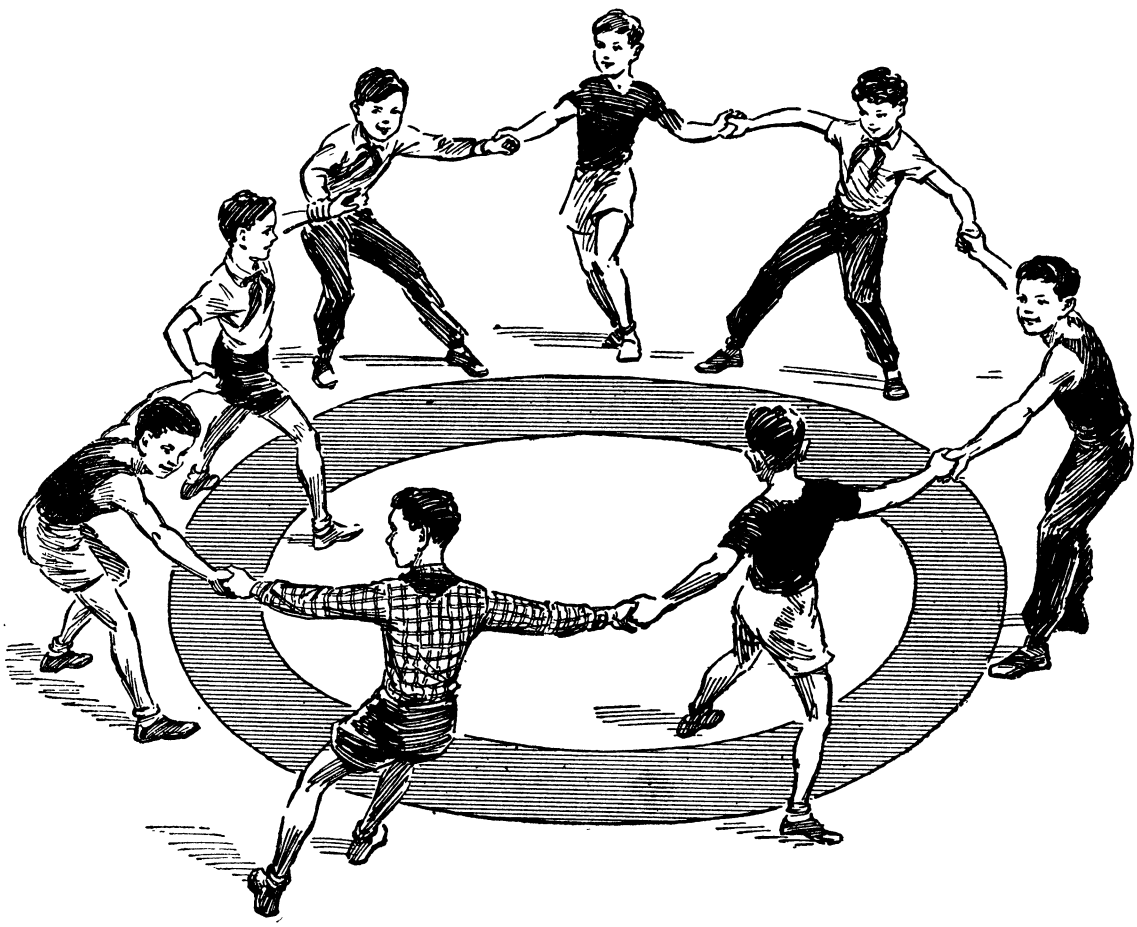
В этой игре могут принять участие одновременно все пионеры звена. Они становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100 сантиметрах от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг, меньшего диаметра (50—60 сантиметров). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу руководителя игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку или по команде «Тяни!» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь, игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной или двумя ногами в меньший круг. Это «остров спасения», и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и игра продолжается. Здесь уже «островка спасения» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

В дальнейшем можно усложнить эту игру и вместо нарисованного круга поставить несколько булав, городков или кеглей (на расстоянии двух ступней одну от другой). В этом случае цель играющих — не свалить булаву. Кто нарушит это правило или расцепит руки, выбывает из игры. Победителями в этой игре следует считать тех двух-трех человек, которые останутся последними.



УДОЧКА

Для игры нужно подготовить «удочку», то есть веревку длиной 3 — 4 метра, с укрепленным на конце мешочком с песком (горохом).

Играющие становятся в круг, руководитель выходит на середину круга с удочкой.

Кружась на одном месте или вращая удочку (перекладывая ее быстро из руки в руку), руководитель водит удочку так, чтобы она, скользя по полу, проносилась под ногами играющих.

Стоящие по кругу внимательно следят за мешочком и подпрыгивают так, чтобы он их не задел.

Если это случится, то игрок, «попавшийся на удочку», выходит из игры. К концу игры в кругу останется лишь несколько наиболее ловких ребят, которые и считаются победителями. Можно условиться, что тот, кого мешочек задел по ногам, не выходит из игры, а сменяет руководителя.

Эту игру можно проводить и как небольшое соревнование между двумя командами. Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на «первый-второй». Первые номера составляют одну команду, а вторые — другую.

Руководитель крутит веревочку. Игрок, которого мешочек задел, поднимает руку и громко называет свой номер. Его команда получает 1 штрафное очко. Если это случится с игроком другой команды, она тоже получает штрафное очко.

Игра продолжается 5 — 8 минут. Выигрывает команда, получившая за это время наименьшее количество штрафных очков.

Во время игры важно следить за тем, чтобы веревочка не поднималась от пола (земли) больше чем на ладонь и чтобы ребята прыгали легко на носках.

НА ОДНОЙ НОГЕ

Чертят круг диаметром полтора метра. Двое участников входят в круг. Они встают на одну ногу, а другую подгибают под себя, руки скрещивают на груди, прижимая локти к телу.

Прыгая на одной ноге и толкая друг друга плечом, они стараются вытолкнуть один другого из круга или заставить опуститься на обе ноги. Тот, кто не сумел удержаться, выходит из игры. В круг входит новая пара, и снова выявляется победитель. В заключение соревнований победители встречаются между собой попарно (с выбыванием), и таким образом определяется первое место.

Можно провести эту игру и в более сложном варианте (преимущественно

с мальчиками). Участники состязания, войдя в круг, садятся на корточки лицом друг к другу. Под колени они пропускают обычную гимнастическую палку. Затем каждый из них крепко обхватывает колени, но так, чтобы палка своими концами легла на сгибы локтей. В таком положении игрок не может ни подняться, ни разогнуться, а может делать лишь небольшие скачки вперед и назад.

Напором плеча игроки стараются сбить друг друга. Тот, кто выпрыгнет за черту круга, выпустит палку или сядет на пол, считается проигравшим.

СОХРАНИ РАВНОВЕСИЕ!

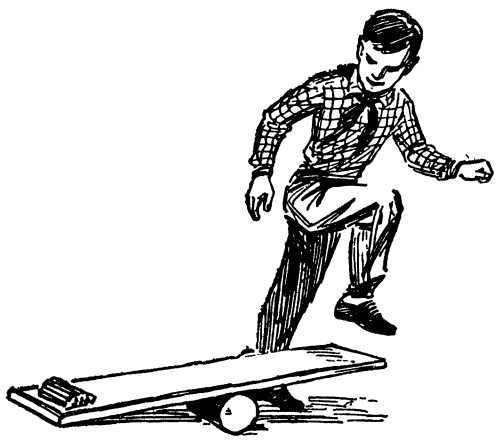
Два игрока становятся друг против друга на таком расстоянии, чтобы, вытянув вперед руки, можно было прижать свои ладони к ладоням «противника». Ноги играющих должны быть сомкнуты.

По счету «раз, два, три!» игроки начинают соревнование. Они отводят руки немного к себе, а потом сильно толкают «противника» в ладони, стараясь заставить его сойти с места.

В этом состязании можно применить хитрость. Когда «противник» готовится к удару, разрешается быстро отвести руки к себе. Только очень осторожный игрок сумеет в такой момент сохранить равновесие.

В каждой паре играющих выявляется победитель. Победители во втором этапе игры встречаются между собой.

ДВЕНАДЦАТЬ ПАЛОЧЕК



Играть можно во дворе или на лужайке, где имеются кусты, деревья или другие предметы, за которыми можно спрятаться.

Сначала выбирают водящего. Он берет камень и кладет на него небольшую доску. Получается подкидное устройство, напоминающее катапульту. На одном из концов доски укладывают 12 палочек размером с короткий, но толстый карандаш.

Когда все готово, один из игроков с силой наступает ногой на свободный конец подкидной доски. Палочки разлетаются в разные стороны, а ребята бегут прятаться. Водящий собирает палочки и укладывает их на прежнее место. Когда «катапульта» снова готова к действию, а ребята спрятались, водящий отправляется на их поиски. Он делает это осторожно, не удаляясь далеко от доски с палочками.

Если водящий заметил кого-либо из спрятавшихся, он бежит к доске, дотрагивается до нее рукой и громко произносит имя обнаруженного игрока, после чего тот выходит из укрытия. Водящий продолжает поиски.

Если во время поисков одному из игроков удалось подбежать к доске, опередив водящего, и «разбить» палочки, водящий снова начинает их собирать, а остальные ребята убегают прятаться. Если же водящий сумел обнаружить и «застучать» всех игроков, то они выбирают с помощью «считалки» нового водящего.

САМЫЙ МЕТКИЙ

На земле чертят три концентрических круга радиусом 50 сантиметров, 1 метр и 1,5 метра. В 6 шагах от внешней линии круга проводят черту. Желающему проверить свою меткость дают три городка.

Его задача — набрать 25 очков из 30 возможных, бросая городки в нарисованные на земле круги. Попадание в центральный круг дает 10 очков, во второй круг — 8 очков, во внешний круг — 5 очков. Чтобы добиться успеха, нужно уметь метать предметы в цель навесной траекторией (то есть так, чтобы, описывая в воздухе кривую, они опускались на нужную точку сверху, не скользя по земле дальше). Можно провести соревнование в звене, условившись, что самым метким будет тот, кто сумеет быстрее остальных набрать 100 очков. В этом случае все игроки метают городки по очереди. Вместо городков можно метать плоские камешки весом 50—80 граммов.

САЛКА-РАСШИБАЛКА

На земле чертят круг диаметром 6 метров, а в 8 шагах от него проводят черту, называемую коновой линией. Для игры нужны 6 обычных городков и палки (биты) по числу играющих.

Одного из игроков выбирают водящим. Он укладывает городки в центре круга в виде пирамидки (внизу лежат 3 городка), на них кладут 2 других, а сверху еще городок. Как только пирамидка построена, водящий отходит в сторону. Играющие выстраиваются за чертой с битами в руках. Можно начинать игру.

Игроки по очереди бросают свои биты в пирамидку, стараясь ее разрушить. Если первый удар был неудачным, бьет второй участник игры, третий и т. д.

Когда удар придется по цели и городки разлетятся в стороны, все бегут собирать свои палки (биты). Сделать это нужно как можно быстрее. Бежать через круг нельзя, а непременно нужно огибать его справа или слева. Водящий, стоявший до этого в стороне, чтобы в него не попали битой, старается скорее собрать городки и вновь построить пирамидку в центре круга. Сделать это нужно быстро, так как после этого водящий получает право салить тех играющих, которые еще не успели вернуться со своими битами за коновую черту.

Осаленный игрок становится водящим, а бывший водящий идет на его место.

Участники игры должны иметь в виду, что если бита после удара осталась лежать в пределах круга, бросивший ее игрок может взять биту только с противоположной (от коновой черты) стороны круга, то есть обежав его. Игрок, пробежавший со своей битой через круг, становится водящим.

В ходе игры бегут собирать свои биты только те игроки, которые пробили по пирамидке. Остальные стоят на месте. Если же все игроки пробили, а пирамидка так и осталась целой, то все игроки устремляются за своими битами, а водящий имеет право их салить.

КАК ВЫБРАТЬ ВОДЯЩЕГО. Водящий— важная фигура во многих играх. Эту роль не всегда можно доверить любому из участников. Ведь от водящего нередко зависит, насколько интересно и оживленно пройдет игра. Ловкий и сообразительный водящий, выбранный в начале игры, послужит хорошим примером для остальных ребят, которым придется выполнять эту роль через некоторое время.

Существует несколько способов выбора водящего, которые нужно знать и чередовать, сообразуясь с характером проводимых игр.

Водящего может иногда назначить сам руководитель. При этом руководитель должен кратко обосновать свой выбор и подробно объяснить водящему его задачу.

Водящий может быть также избран волей самих участников игры. Этот способ нужно чаще применять, так как он основан на инициативе ребят, и, кроме того, водящий, выдвинутый коллективом, всегда старается как можно лучше справиться с задачей игры.

Нередко смена одного водящего другим определяется ходом самого состязания, например в играх «Третий лишний», «Салки» или «Защита крепости».

Иногда в своих играх ребята выбирают водящих по жребию. Этот способ сам по себе очень интересен для школьников. Часто при этом они применяют «считалки», которые обычно состоят из забавных стишков, например:

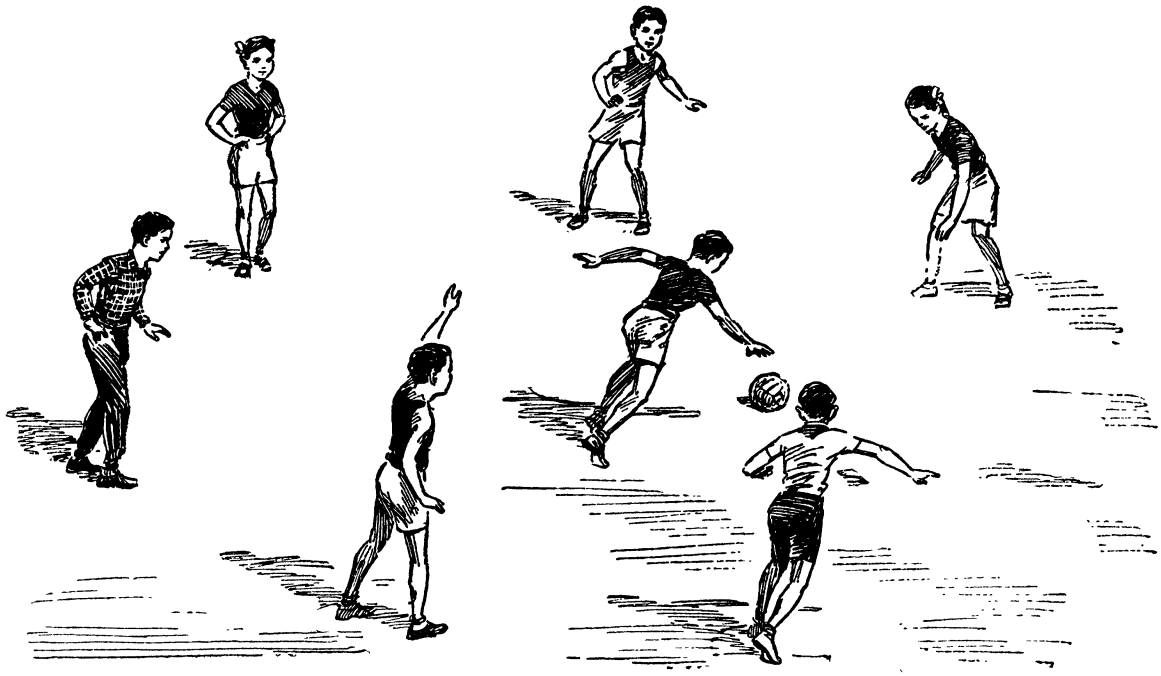
СТОЙ!

Играющие становятся по кругу и рассчитываются по порядку номеров. Один из играющих берет мяч, выходит с ним на середину круга, а затем сильно ударяет мячом о землю и громко называет один из номеров. Все игроки разбегаются в разные стороны. Тот, кого вызвали, становится водящим. Он ловит или поднимает с земли мяч и громко дает команду: «Стой!»

После этого все играющие должны сразу же остановиться. Водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого участника игры, стараясь запятнать его. Играющий может как угодно увертываться от мяча, но с места сходить ему не разрешается.

Если водящий промахнулся, он снова бежит за мячом. В это время остальные игроки могут свободно переходить с места на место, пока водящий, схватив мяч, снова скомандует: «Стой!»

Водящего сменяет тот, кого он запятнает мячом.



Мы собрались для игры,
Взяли квасу и еды:
Будем кушать, будем пить,
А вот ты пойдешь водить!

Произнося слова «считалки», один из участников указывает поочередно на всех игроков. Тот, на кого пало последнее слово, и становится водящим. А иной раз — чаще всего с малышами — считают и так, что игрок, на которого пришлось последнее слово, выбывает из круга и расчет производится снова. Считают до тех пор, пока не останется один участник, который и становится водящим. Вот пример такой считалки:

Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
А в диване спрятан слон.
Ты не веришь? Выйди вон!

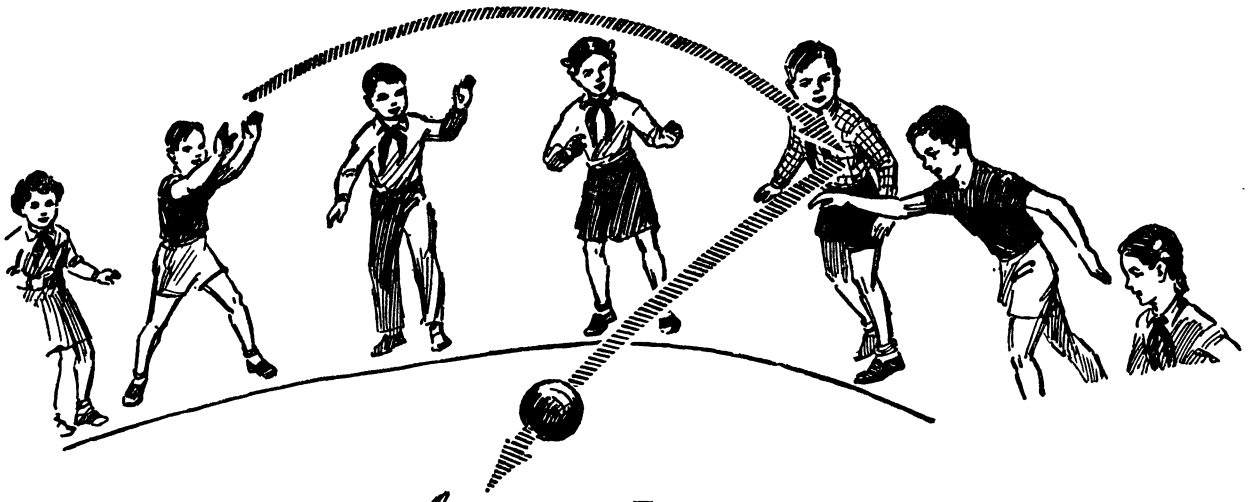
Есть много и других «считалок».

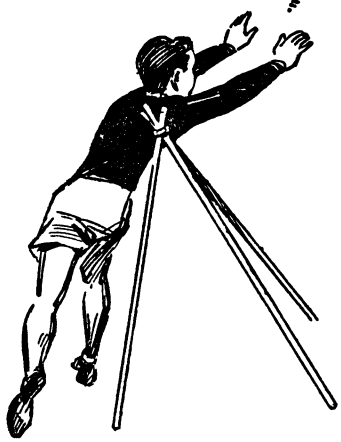
Как у нас,
На нашей
Грядке,
Сколько
Цветиков
Цветет!
Маргаритки,
Ноготки,
Астры —
Пестрые цветки,
Георгины
И левкой.
Выбираешь
Ты какой?

Тот, кого спрашивают, выбирает цветок, и «считалку» считают сначала. Кому достался выбранный цветок, тот водит.

Руководителю важно чередовать способы выбора водящих, чтобы оживить занятия, чтобы эти способы запомнили дети и применяли их во время самостоятельных игр.

ЗАЩИТА КРЕПОСТИ





Игроки становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Перед носками их ног чертят круг. В его середину ставят треножник из связанных в верхней части палок. Это «крепость». Один из игроков идет в середину круга для защиты крепости.

По сигналу руководителя игроки начинают перебрасывать мяч между собой и, улучив момент, бросают его в треножник. Водящий защищает крепость, отбивая мяч телом, руками и ногами. Он свободно передвигается в кругу.

Если мяч попал в треножник и сдвинул его с места, но не повалил, игра продолжается. Водящий может снова поставить его в середину круга. Если же крепость пала, то есть треножник повален на землю, игрок, который это сделал, идет в круг и становится новым защитником. Прежний водящий встает в круг на его место.

Если, бросая мяч, игрок заступил за черту, попадание в крепость не засчитывается.

Чтобы усложнить игру, можно поставить вместо треножника четыре или пять булав (кеглей, городков). В этом случае игра прерывается, когда все они повалены. Водящему же разрешается в ходе игры ставить сбитые булавы на место.

ОХОТА НА ЛИСИЦ

Площадка, размеры которой можно приравнять к баскетбольной (26×14 метров), ограничивается со всех сторон линиями. Из играющих выбирают водящего — «охотника». Ему дают в руки маленький мяч. Все остальные играющие — «лисицы».

Охотник выходит на середину площадки, а лисы собираются вокруг него. Охотник три раза подбрасывает мяч вверх и ловит его. После третьего броска лисицы разбегаются в разные стороны. Охотник, поймав мяч, бросает его в одну из лисиц, стараясь ее запятнать. Осаленная лисица становится помощником охотника. Она получает право поднимать с земли мяч и передавать его охотнику, облегчая ему задачу.

Таким образом, в ходе игры у охотника становится все больше помощников, а количество лисиц сокращается.

Когда у охотника появится первый помощник, в игре начинает действовать такое

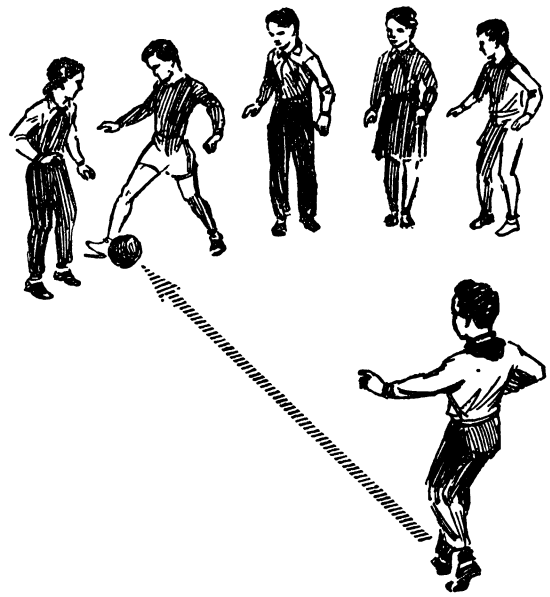
правило. Лисицы могут поднимать брошенный в них мяч и перебрасывать его между собой так, чтобы охотник с помощниками не смогли им завладеть. Теперь уже водящие стараются перехватить мяч, чтобы продолжать салить играющих.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все лисицы, кроме одной. Эта лисица, проявившая себя самой ловкой, становится новым охотником. Игра проводится еще раз.

В ходе игры нужно следить за тем, чтобы лисицы не забегали за границы площадки. Иначе каждая из них считается осаленной и становится помощником охотника.

Перед началом игры можно условиться, что салить мячом можно во все места туловища, кроме головы.

НОЖНОЙ МЯЧ В КРУГУ



Игра проводится с футбольным мячом. Играющие встают в круг на расстоянии одного метра один от другого. Участники игры выбирают водящего, который берет мяч и становится в середину круга.

Ударяя ногой по мячу, он старается выбить его за пределы круга. Игроки стараются задержать мяч, подставляя ноги, любую часть тела, кроме рук, и не давая мячу вылететь из круга.

Если игроки перехватят мяч, они начинают перекатывать его между собой. В этом случае задача водящего — отнять мяч у стоящих по кругу и снова сделать попытку выбить его за пределы круга.

Если водящему это удалось, то на его место идет тот игрок, который пропустил мяч с правой стороны от себя.

Следует условиться, что мяч считается правильно выбитым в том случае, если он пролетел не выше колен играющих. Можно принять и более сложный вариант игры. В этом случае игроки, стоящие по кругу, в ходе игры держатся за руки и не имеют права их разъединять. Остальные правила остаются прежними.

Игру лучше проводить с одними мальчиками.

МЯЧ В ВОЗДУХЕ

Участники располагаются по кругу. Они размыкаются на расстояние вытянутых рук. Выбирают водящего, который выходит в середину круга.

Стоящие по кругу начинают перебрасывать между собой волейбольный (или баскетбольный) мяч. Водящий бегает в середине круга. Он старается перехватить мяч или хотя бы дотронуться до мяча рукой, когда мяч находится в воздухе или в руках у игроков.

Если водящему удалось это сделать, на его место идет тот игрок, который последним бросил мяч, а водящий становится в круг.

Перед игрой можно условиться, что мяч можно бросать друг другу не только по воздуху, но и перекатывать по земле. Играющие могут покидать свое место в кругу, если мяч выкатился из круга. Взяв мяч и вернувшись на место, они продолжают игру. Водящий также имеет право выбегать за круг и салить там мяч.

Чтобы усложнить игру, можно выбрать двух водящих. Можно также договориться перебрасывать мяч по воздуху не выше вытянутых вверх рук и не ниже колен. За соблюдением этих правил следит руководитель, который за их нарушение вводит в игру новых водящих (из числа нарушителей правил), а прежних ставит в круг.

ЗАЙМИ КРУГ!

В середине площадки чертят круг диаметром 1—2 метра (в зависимости от числа играющих). Выбирают водящего, который становится в круг. Остальные игроки располагаются за кругом. Они становятся на равном расстоянии друг от друга и чертят вокруг себя небольшие кружки диаметром в 0,5 метра. Перед началом игры все участники входят в большой круг. Один из них подкидывает мяч вверх (и немного в сторону), а остальные, кроме водящего, разбегаются по своим кружкам.

Водящий, как только мяч коснулся земли, старается ударом руки закатить мяч в центральный круг. Однако стоящие в кругах мешают ему сделать это, также отгоняя мяч руками. При этом они имеют право выбегать из своих кругов и отбегать от них. Но вместе с тем игроки зорко следят за тем, чтобы водящий не занял их место в кружке. В противном случае игрок, оставшийся без круга, становится новым водящим.

Если водящему удалось закатить мяч в круг или прокатить его через круг, игра начинается снова. При этом руководитель назначает нового водящего.

Можно усложнить игру и условиться о том, что водящий может занимать не только свободный круг (когда из него выбежал игрок), но и прокатывать через этот круг мяч. Если это ему удастся сделать, то игрок, занимавший ранее этот круг, сменяет водящего.

Участникам игры надо объяснить, что катить мяч по земле следует, поддерживая его руками. Нельзя ударять по мячу так, чтобы он подпрыгивал выше 30 сантиметров, а также дотрагиваться до мяча ногой. Нарушивший эти правила становится водящим.

НЕ ПРОМАХНИСЬ!

Играющие становятся в круг. Перед носками их ног проводится черта. В середину круга идет водящий.

Ребята, стоящие по кругу, перебрасывают между собой волейбольный мяч. Они выбирают удобный момент, чтобы запятнать мячом водящего. Тот, кому это удастся, сменяет водящего в кругу, а водящий идет на его место.

Игру можно усложнить и проводить, соблюдая следующие условия. Водящий все время увертывается от мяча, чтобы его не могли осалить. Игрок же, бросая в него мяч, громко произносит: «Цель!» Это означает, что мяч метается в водящего, а не передается партнеру по кругу. Если при этом игрок промахнулся и не попал по цели, то он встает на одно колено. В этом положении он продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха, он встает на оба колена и в этом положении продолжает игру. Однако, если, бросая мяч в водящего, игрок в третий раз промахнулся, то он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает играть. В случае вторичного попадания он имеет право опять продолжать игру стоя. Если мяч, брошенный кем-либо, коснулся водящего, а игрок, бросивший мяч, не произнес при этом слова «цель», то попадание не засчитывается и игра продолжается без смены водящего.

ИГРЫ ДЛЯ ПИОНЕРСКОГО ОТРЯДА

(25 — 40 человек)

Пионерский отряд, где насчитывается два-три десятка школьников, — наиболее удобный коллектив для организации самых разнообразных подвижных игр.

На пионерских сборах, во время больших перемен, после уроков, на лыжной вылазке или в летнем лагере игры — верный спутник пионерского отряда.

Нужно вовлекать в игры большинство пионеров отряда. Ведь подвижные игры не только развивают детей физически и доставляют им удовольствие. Они являются замечательным средством сплочения пионерского коллектива.

Подбирать игры нужно в зависимости от конкретных условий, в которых они проводятся. В помощь себе следует шире привлекать актив детей, а если игра знакома ребятам, можно доверить ее проведение и самим школьникам.

Не все пионеры играют в спортивные игры, а подвижными увлекается большинство из них. Вот почему хорошо разыграть в отрядах первенство по одной из подвижных игр. Его лучше всего провести в форме соревнований между пионерскими звеньями. Игру для такого первенства могут выбрать сами ребята.

Нередко в школах (а летом в лагерях) также проводят первенство дружины по той или иной игре («Круговая лапта», «Мяч ловцу», «Квадраты» и другие). В этом случае каждый отряд выделяет для участия в соревновании свою команду.

При организации командных игр нужно предложить ребятам выбрать капитанов. Это придает ходу игры большую четкость и организованность.

Капитаны следят за действиями своих игроков, направляют ход игры в своих командах.

При организации игр нужно вовремя пресекать неправильные действия игроков и следить, чтобы задор и увлечение не переходили в грубый азарт. Подводя итоги игр, важно объяснять пионерам причины их успеха и неудач.

Ниже приводится ряд подвижных игр, часть из них не требует разделения на команды, другие игры носят командный характер. Они выделены в самостоятельные разделы.

ИГРЫ БЕЗ РАЗДЕЛЕНИЯ НА КОМАНДЫ

ЗАЯЦ БЕЗ НОРКИ

Все играющие, за исключением двух водящих, рассчитываются по четыре. Затем четверки размещаются по всей площадке или залу в нескольких шагах одна от другой. Игроки в четверках рассчитываются по порядку номеров. Номер первый выходит в середину, остальные трое берутся за руки. Круги изображают «заячьи норки», а стоящие в середине — «зайцев».

Водящие (один из которых назначается «охотником», а другой выполняет роль «зайца без норки») до начала игры находятся недалеко от норок. По сигналу руководителя охотник начинает преследовать зайца, а тот, спасаясь, может укрыться в любой из норок. Для этого он вбегает в норку под руками играющих. Находившийся там прежде заяц должен без задержки покинуть свою норку и продолжать убегать от охотника. Если охотник настигнет зайца, они меняются ролями, то есть охотник становится зайцем и убегает, а заяц — охотником и должен догонять его.

В игре важно соблюдать ряд правил. Охотник не может забегать в норку и пятнать там зайца. Оба зайца могут находиться в норке одновременно не более 3 секунд. Если это правило нарушено, то заяц, не успевший выбежать, становится новым охотником.

Важно также следить, чтобы спасающийся от охотника заяц не хватался руками за игроков, образующих норки: он должен либо пробежать мимо, либо быстро вбежать в норку.

После 5—7 минут игры руководитель дает общую команду, по которой внутрь круга входят вторые номера, а прежние зайцы входят в кружки и вместе с остальными образуют норки.

Когда участников много, норки могут состоять не из 3, а из 4—5 игроков.

БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ

Игроки рассчитываются по три. Они берутся за руки и образуют маленькие кружки. Каждый кружок — «гнездо». Во всех гнездах есть «белки», «орехи», «шишки». Все первые номера — белки, вторые — орехи, третьи — шишки. Один игрок считается «бездомным». Он находится в середине площадки вне гнезда.

По команде руководителя: «Белки, меняй!» — все белки должны перебежать из своего гнезда в какое-либо другое, а бездомный игрок старается занять любое освободившееся место. Тот, кто останется без гнезда, становится бездомным и должен снова захватить гнездо во время следующих перебежек.

Руководитель может подавать различные команды, например: «орехи, меняй!», «белки, шишки, меняй!», «белки, орехи, шишки, меняй!» и другие. Важно следить, чтобы в тройках собирались обязательно три разных названия. Игроки должны условиться, что все места в тройках считаются занятыми, если прибежавшие игроки успеют замкнуть кружок, схватившись за руки. Один оставшийся без места игрок становится бездомным.

ЛОВЛЯ ПАРАМИ

В одном из углов площадки чертят круг. Это «дом» водящего, который туда входит перед началом игры. Остальные игроки размещаются свободно по площадке.

По команде руководителя водящий выбегает из дома и старается осалить кого-нибудь из игроков. Затем он отводит этого игрока в дом. После этого водящий и пойманный игрок берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Настигнув кого-либо, они быстро соединяют свободные руки так, чтобы игрок очутился между их руками. Пойманный игрок отводится в дом и ждет там, пока будет захвачен и приведен в дом еще один игрок. Оба пойманных образуют вторую пару и начинают преследовать остальных игроков и т. д. Таким образом, в ходе всей игры из пойманных игроков составляются новые пары, которые выполняют роль ловцов.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все участники игры, кроме одного. Этот игрок считается самым ловким. Его можно сделать новым водящим и провести игру еще один раз.

В этой игре запрещается ловцам хватать игроков руками. Их можно только замыкать в кольцо из соединенных рук. Игроки, выбежавшие за границу площадки, считаются пойманными.

СМЕНА НОМЕРОВ

Играющие становятся в общий круг плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. Каждый запоминает свой номер. В центр круга выходит водящий. У него нет номера, и он не имеет места в кругу. Водящий громко называет любые два номера. Вызванные номера должны быстро обменяться местами, то есть перебежать из одной части круга на другое место.

Если, например, водящий вызвал номера «3» и «15», то это значит, что игроки с этими номерами должны немедлено выйти из круга и поменяться местами. Водящий старается занять одно из освободившихся мест.

Тот, кто останется без места, становится новым водящим. Для оживления игры можно вызвать одновременно три-четыре номера.

ВТОРОЙ ЛИШНИЙ НАОБОРОТ

В этой игре участники строятся по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Все стоят лицом к центру.

Начинают игру двое водящих, один из которых убегает, а другой его догоняет. Когда убегающему грозит опасность быть пойманным, он может встать впереди любого игрока, который стоит по кругу. Оказавшийся сзади считается лишним. Он становится водящим и начинает преследовать того игрока, который сам был только что в роли догоняющего. Этот момент в игре, который отличает ее от общеизвестной игры «Третий лишний», всегда вызывает веселое оживление.

В игре «Второй лишний наоборот» догоняющему игроку надо быть особенно внимательным, потому что в любой момент он может оказаться в роли убегающего.

В этой игре существует правило, запрещающее обоим водящим бегать через круг.

РЫБАКИ И РЫБКИ

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии «домов». Площадку ограничивают боковыми линиями. Участники игры выбирают двух водящих — «рыбаков». Все остальные играющие — «рыбки». Они становятся за чертой одного из домов. Рыбаки берутся за руки и становятся посередине площадки лицом к рыбакам.

По сигналу рыбаков: «Раз, два, три — беги!» — рыбы перебегают (переплывают) через площадку в другой дом, то есть с одного берега на другой. Рыбаки же ловят рыб, стараясь сомкнуть вокруг них руки. Пойманные становятся между рыбаками, берутся с ними за руки и образуют таким образом «сеть». Затем рыбаки опять подают команду, и все рыбки снова перебегают на противоположную сторону, а рыбаки ловят их, окружая сетью. Рыбы могут выскальзывать из сети до тех пор, пока она не замкнулась. Силой вырываться из сети нельзя.

Пойманные рыбки снова присоединяются к сети, и размеры ее все больше увеличиваются. Игра заканчивается, когда все играющие окажутся переловленными.

Если во время ловли сеть порвется, то есть игроки расцепят руки, то пойманные во время последнего улова рыбы уходят на свободу. Играющие, выбежавшие за границы площадки, считаются пойманными.

КОЛЕСО

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются по шести и семи. Руководитель выходит на середину круга и дает команду: «Напра-во! Первые номера на меня, остальные за ними в затылок шагом марш!» Выполнив эту команду, участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы «спицы» большого колеса.

Один игрок — водящий. Он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестерке или семерке (количество игроков в спицах не обязательно должно быть равным).

Чтобы занять место в одной из колонн, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передает касание дальше игроку, стоящему впереди, и т. д. Когда первый игрок в колонне почувствует удар, он громко произносит: «Есть!»

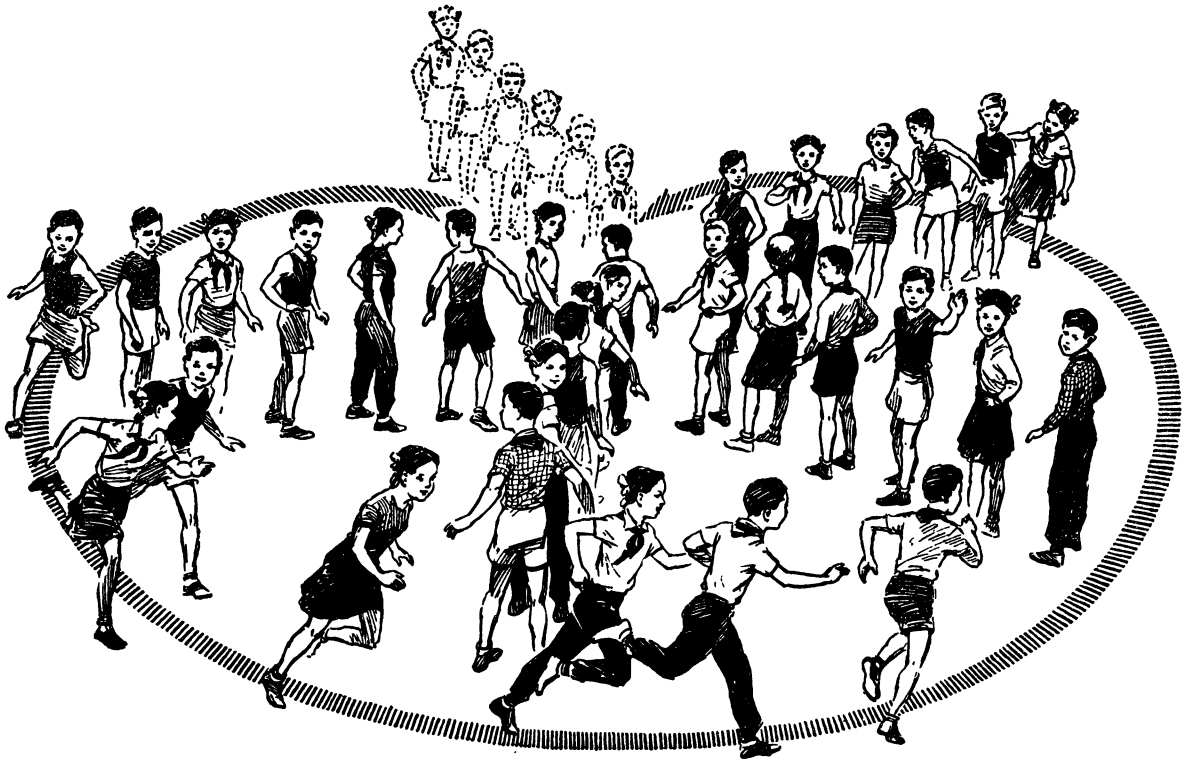
Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова «Беги!» или «За мной!». Если он крикнул «Беги!», то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спины. Все остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока обежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том же месте, где стояла раньше. Водящий тоже бежит вместе со всеми и старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остается без места и идет водить.

Если же водящий крикнул «За мной!», то он должен побежать по кругу вправо или влево, а все остальные игроки колонны бегут за ним, стараясь обогнуть круг и занять место в своей спице. Оказавшийся в колонне последним также идет водить.

В этой игре запрещается пробегать между остальными спицами и между игроками, их образующими. Во время бега игрокам нельзя держаться друг за друга.

Направляющий в спице вначале (перед пробежкой) может сделать ложное движение корпусом (или шаг в сторону). Однако менять направление после начала бега он не имеет права. Игра продолжается 15—20 минут.



ДВОЙНЫЕ ГОРЕЛКИ С МЯЧОМ

Игра проводится на ровной площадке или полянке. Чертят две параллельные черты, отстоящие одна от другой на 30—40 шагов. По жребию выбирают двух водящих. Остальные участники составляют две команды и, разбившись парами, встают за чертой на противоположных сторонах площадки.

Водящие имеют в руках по одному мячу, они занимают центр площадки. По сигналу каждый из них дважды подбрасывает свой мяч вверх, а затем ловит его.

Как только мячи первый раз поднимутся в воздух, первые пары в колоннах разъединяют руки и бегут навстречу друг другу. Задача игроков каждой команды — соединиться в новые пары с игроками, бегущими навстречу. Водящие стараются помешать им сделать это и пытаются осалить их мячами.

Если водящий промахнулся, он может сделать вторую попытку осалить игрока, если тот не успел еще соединиться со своим партнером.

Если игрокам удалось встретиться и их не запятнали, то они образуют новые пары и встают (по желанию): одна пара в конец одной колонны играющих, а вторая — в конец другой колонны.

Когда осалены сразу два игрока, то они оба идут водить, а водящие, которых они сменили, и двое других игроков встают последними.

Игра продолжается, пока все игроки не сделают по одной или по две попытки соединиться в новые пары.

В этой игре представители противоположных команд не соревнуются, а, наоборот, объединяются для достижения общей цели.

Победителями считаются все те ребята, которых водящим в ходе игры не удалось запятнать.

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

ВЫЗОВ

Играющие делятся на две равные по числу игроков команды и становятся в шеренги на противоположных сторонах площадки. Перед носками игроков каждой шеренги проводится черта.

По указанию руководителя одна из команд начинает «вызов». С правого фланга этой команды выходит игрок. Он подбегает к противоположной шеренге. Навстречу ему все игроки этой шеренги вытягивают правую руку ладонью вверх. Вызывающий три раза касается рукой то одного, то другого игрока и при этом громко произносит: «Раз, два, три!» Коснувшись третий раз чьей-нибудь ладони, вызывающий быстро убегает к себе за черту. Вызванный игрок должен догнать убегающего раньше, чем тот успеет перебежать черту своей команды.

Если вызванный догнал «противника», то он возвращается на свое место в шеренге, а пойманный становится сзади него, как пленник. Если же догнать убегающего не удалось, то вызванный сам идет в плен и становится сзади вызывавшего его игрока.

После этого другая команда направляет своего игрока на вызов в противоположную шеренгу.

Может получиться так, что игрок, за которым стоит пленник, сам не сумеет догнать противника и попадется в плен. Тогда его бывший пленник считается вырученным и переходит обратно в свою команду, вновь получая право играть наравне со своими товарищами.

Длительность игры устанавливается по усмотрению руководителя. Побеждает команда, которая к концу игры будет иметь за своей спиной больше пленников «противника».

Участникам игры важно знать, что вызывающий игрок имеет право (если он хочет) три раза подряд касаться ладони одного и того же игрока. Игрокам же не разрешается опускать руку в тот момент, когда вызывающий хочет коснуться ладони кого-либо из участников. Игрок, нарушивший правила, становится пленником.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

Посредине площадки проводят линию. Играющие делятся на две команды. Они становятся в шеренги на расстоянии одного метра от средней линии, после чего поворачиваются друг к другу спиной.

Против каждой команды в 15—20 шагах чертят линии «домов». Таким образом, каждая команда стоит лицом к своему дому. Команды получают названия: одна из них, допустим, называется «вороны», другая — «воробьи».

Руководитель становится сбоку между командами. После небольшой паузы он произносит название одной из команд. Эта команда поворачивается кругом и старается догнать и осалить игроков противоположной команды, которые убегают за линию своего дома.

Произнося название команды, руководитель выговаривает его громко и по слогам, например: «Во-ро-ны!» или «Во-ро-бьи!» Лишь уловив последний слог, игроки в командах должны быстро сообразить, что им делать: убегать или догонять.

Руководитель выкрикивает тех и других по нескольку раз и не обязательно чередует названия.

Победителем считается команда, которая за равное количество перебежек сумеет поймать больше игроков.

ГОНКА МЯЧЕЙ ПО КРУГУ

Игроки становятся по кругу на расстоянии двух шагов один от другого. Они рассчитываются на «первый-второй». Нужно условиться, что первые номера составляют одну команду, а вторые номера — другую команду. Таким образом, игрок каждой команды находится между двумя игроками «противника».

Капитанам каждой команды, которые стоят в кругу рядом, дают по одному волейбольному (или баскетбольному) мячу. По сигналу руководителя капитаны бросают мячи следующим игрокам своей команды (в разные стороны), а те перебрасывают дальше своим номерам по кругу и т. д.

Когда мяч обойдет круг и опять вернется к капитанам, последние быстро поднимают его вверх, давая сигнал, что передача закончена. Команда, которая сделала это первой, получает одно очко.

Игра продолжается, пока одна из команд первой не наберет заранее условленного количества очков (6—8).

Можно провести второй вариант игры. Он заключается в том, что перед началом игры мячи находятся у капитанов команд, стоящих, однако, в кругу напротив друг друга.

По знаку руководителя они начинают перебрасывать мячи своим игрокам, но в одну и ту же сторону по кругу. Каждый старается ловить и передавать мяч как можно быстрее, чтобы он догнал, а затем и перегнал мяч «противника». Как только это случилось, руководитель дает свисток и игра останавливается. Команда получает одно очко. Мячи передаются снова капитанам, и игра повторяется. Счет ведется также до 6—8 очков.

Игроки должны знать, что нельзя умыш-

ленно задерживать мяч противоположной команды. В ходе гонки игроки бросают мяч по очереди всем остальным игрокам, не пропуская никого. Если произошли эти нарушения, команда «противника» получает одно штрафное очко. Команда, уронившая мяч в ходе соревнования, также считается проигравшей одно очко.

СБЕЙ ГОРОДОК

Проводят две черты на расстоянии 20 шагов одну от другой. Это линии «городов», за которыми располагаются команды. Участники в командах рассчитываются по порядку номеров. Посредине площадки ставят табурет, на который кладут какой-нибудь предмет (городок или мяч).

Когда все готово, начинается игра. Руководитель громко называет номер. Игроки обеих команд, имеющие этот номер, устремляются в поле. Они бегут до черты противоположного города. Наступив на нее ногой, они делают быстрый поворот, и на обратном пути каждый из них старается первым сбить рукой с табурета городок (мяч). Тот, кто сумеет это сделать, приносит своей команде 1 очко.

Затем руководитель вызывает другой номер, третий и т. д. Если какие-либо номера в одно и то же время коснутся городка, то и той и другой команде приписывается по 1 очку.

Когда все игроки вызваны по одному разу, подводится итог. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

КТО КОГО ПЕРЕТЯНЕТ?

Все участники игры делятся на пары с таким расчетом, чтобы в каждой паре играющие примерно были равны по силам. Если отряд смешанный, то мальчики и девочки встают парами отдельно.

На земле проводится длинная черта. Пары становятся вдоль нее. Таким образом, составляются две команды: одна по одну сторону черты, другая — по другую. Расстояние между ними — 1 шаг.

По сигналу руководителя играющие берутся попарно за руки. По второму сигналу каждый старается перетянуть своего «противника» за черту.

Переступивший за черту обеими ногами считается пленным и выходит из игры, а перетянувший его может теперь помочь одному из игроков своей команды: обхватив сзади его руками, вместе с ним перетягивать упирающегося «противника». Команда, взявшая большее число пленных, считается победительницей. Игру можно провести два-три раза.

ЧЕЛНОК

Эта игра поможет определить, кто в звене лучше других прыгает в длину. Чтобы провести соревнование, участники делятся на две равные по числу игроков команды. Количество мальчиков и девочек (если команды смешанные) также должно быть равным.

Пионеры строятся в две шеренги друг против друга и рассчитываются по порядку номеров. Поперек проводится черта. Договариваются, что игроки в командах будут прыгать по очереди (через одного) и в противоположные стороны.

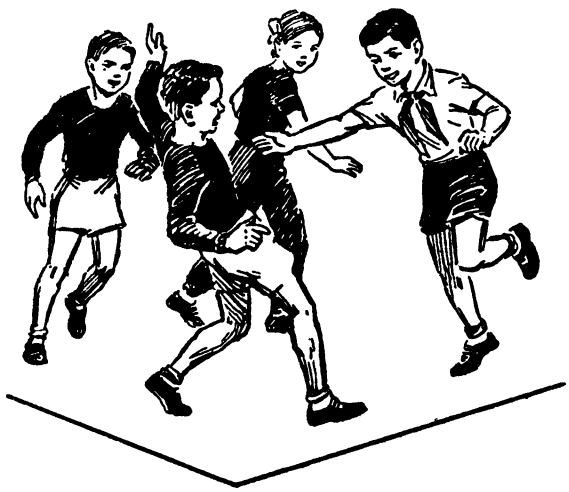
Соревнование происходит следующим образом. По знаку руководителя первый номер одной из команд подходит к черте, ставит ноги так, чтобы носки ног касались черты, а ступни были параллельны. Игрок прыгает с места как можно дальше вперед. Руководитель или один из игроков отмечает чертой на земле или мелом на полу место приземления игрока (по пяткам).

Затем выходит первый номер другой команды. Он встает ногами там, где отмечено приземление предыдущего, и прыгает в обратную сторону. Если он перепрыгнул начальную линию и приземлился за ее пределами — значит, выиграл для своей команды несколько сантиметров у предшествующего соперника, и наоборот. Место, где оказались пятки прыгнувшего, также отмечается чертой. После этого прыгает снова представитель первой команды в обратную сторону и т. д.

Последний прыжок всегда делает команда, противоположная той, которая начинала. Если последнему игроку удастся пересечь среднюю черту, его команда выигрывает столько сантиметров (или ступней), каково расстояние от черты его приземления до средней линии. Если он не допрыгнет до середины, то команда проигрывает «противнику» соответствующий отрезок.

СКАКУНЫ И БЕГУНЫ

Для игры очерчивают квадрат площадью примерно в 8×8 метров. Играющие делятся на две равные по числу игроков и по силам



команды. По жребию одна из них получает название «скакунов», а другая — «бегунов». В каждой команде выбирают капитана.

Бегуны входят в квадрат, который является их «домом». Скакуны выстраиваются в шеренгу возле дома бегунов. Руководитель засекает по часам время. После этого капитан скакунов по очереди посылает своих игроков в поле, которые, прыгая на одной ноге (оступаться и менять ногу запрещается), стараются пятнать игроков противоположной команды, свободно (на двух ногах) бегающих по площадке.

Каждый скакун находится в поле 10—15 секунд и после команды своего капитана: «Домой!» — возвращается обратно. Осаленные бегуны покидают площадку и находятся за ее пределами, пока не будут переловлены все остальные игроки. Затем команды меняются ролями, и игра проводится еще раз. Побеждает команда, затратившая меньше времени на то, чтобы вывести из игры игроков противоположной команды.

По условиям игры один и тот же скакун может выходить в поле несколько раз, если капитан его высылает. Игрокам обеих команд запрещается выходить за пределы квадрата. В противном случае бегун считается осаленным, а скакун, погнавшийся за ним, возвращается за черту и больше в игре не участвует. Поскольку игра утомительна для скакунов, руководитель должен следить, чтобы капитаны команд скакунов чаще возвращали своих игроков домой и высылали в поле новых игроков.

БОРЬБА ЗА ВЫМПЕЛ

Для этой игры может быть использована травяная или грунтовая площадка размером 30×40 метров. Играют две команды (равные по числу игроков). За одной из коротких сторон площадки находится город «защитников», за другой — город «нападающих». Выбирают капитанов, которые должны иметь отличительный знак (нарукавную повязку).

На площадке в 10—12 метрах от города защитников вешают на палке треугольный вымпел или втыкают в землю флажок. Задача нападающих — унести вымпел в свой город.

По сигналу руководителя капитан команды защитников высылает к вымпелу (для его охраны) нескольких игроков. Они располагаются в 5—6 шагах от флажка. Их задача — пятнать игроков противоположной команды, которые стараются приблизиться к вымпелу (флажку).

Большую роль играет капитан команды нападающих, который имеет право салить защитников. Они же его пятнать не могут. Таким образом, защитники, которым дается право салить игроков «противника», сами могут быть в любой момент осалены их капитаном. Осаленные защитники идут в город нападающих и больше в игре не участвуют.

Вместо них капитан высылает в поле охранять флажок новых игроков из резерва.

Нападающие, которых запятнали, также идут в город «противника». Вместо них на поле выходят новые игроки.

Чтобы одержать победу, нападающим надо доставить вымпел в свой город. Если по дороге в город игрок нападения будет осален, он выбывает из игры, а вымпел водружают на прежнее место.

Надеясь на прикрытие своего капитана, нападающие могут пожертвовать несколькими игроками, чтобы другие могли подойти к флажку и унести его. Если удастся добраться до вымпела и захватить его, то, возвращаясь в город, нападающие могут передавать вымпел друг другу.

Игра заканчивается, когда вымпел (флажок) доставлен в город нападающих или когда нападающие потеряли половину своих игроков. Тогда выигрывает команда защитников.

После окончания игры команды меняются ролями и игра проводится еще раз.

О СПОСОБАХ РАЗДЕЛЕНИЯ ИГРОКОВ НА КОМАНДЫ. Среди игр, рассчитанных на проведение в отряде, много командных. В таких играх победа добывается коллективными усилиями и вместе с тем каждый игрок может проявить свою ловкость, быстроту, находчивость. Вот почему командные игры — самые любимые у детей пионерского возраста.

Однако борьба в командных играх бывает обычно неинтересной, если силы команд неравны. Чувствуя свое превосходство, одни ребята играют небрежно, нередко допуская обидные насмешки в адрес «противника», у игроков же слабой команды не остается после игры удовлетворения.

Организуя игры в отряде, важно умело составлять команды. Очень хорошо, когда в подвижных играх используются постоянные команды, например пионерские звенья, выступающие в соревнованиях самостоятельно.

В других случаях можно пользоваться для комплектования команд различными способами. Если руководитель хорошо знает ребят, с которыми проводятся игры, он сам распределяет их по командам, вызывая из строя по одному и располагая справа или слева от себя.

Можно рассчитать играющих на «первый-второй». Тогда первые номера составят одну команду, а вторые — другую. Однако, чтобы команды получились равные по силам, нужно предварительно поставить пионеров по росту, причем мальчиков и девочек на разных флангах.

Часто ребята сами составляют команды. Они выбирают капитанов, а сами соединяются в пары по сговору. Причем каждый в паре берет себе название какого-нибудь предмета (например, «клюшка» и «мяч»). Пары по очереди подходят к капитанам, которые выбирают себе игроков, называя тот или иной предмет.

А можно сформировать команды и следующим образом: назначить капитанов, которые сами подберут игроков для своей команды. Капитаны по очереди вызывают их из общего строя, и игроки выстраиваются колоннами в затылок своим капитанам. Команды при этом получаются равные по силам, однако оставшихся в конце слабых игроков капитаны берут неохотно, что может иногда привести к обидам или ссорам. Чтобы избежать этого, руководитель нескольких последних игроков может сам рассчитать и распределить по командам.

При организации игр в отряде следует чередовать способы составления команд, сообразуясь с характером игр и с различными условиями их проведения.

ЭСТАФЕТЫ-ПОЕЗДА

Все играющие делятся на две или несколько равных команд по 8—12 человек в каждой. Команды выстраиваются в колонны на расстоянии 3—4 шагов одна от другой. Перед первыми номерами в колоннах проводят черту.

Игра начинается по общему сигналу. Игроки, стоящие первыми, бегут влево вокруг своей команды, обегают ее и, вернувшись на свое место, берут с собой следующего. Теперь вокруг команд бегут один за другим по два играющих. Таким же образом они присоединяют к себе третьего, затем четвертого игрока. Количество «вагонов» в каждом «поезде» увеличивается. Когда передний игрок — «машинист» — с полным составом возвратится на свое место (к черте), он поднимает руку.

Выигрывает та команда, которая раньше других сумеет составить поезд.

Игроки должны соблюдать правила игры: во время соревнования не сходить с места и прицепляться к поезду по одному; во время бега не держаться друг за друга.

Первый же игрок в колонне каждый раз должен добегать до черты и только после этого возвращаться назад за остальными игроками.

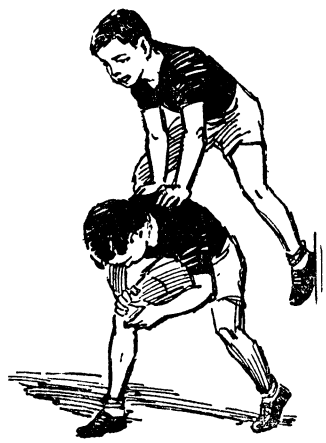
ЭСТАФЕТА ЧЕХАРДОЙ

Это народная игра, играют в нее преимущественно мальчики.

1-й вариант. Участники делятся на две команды, каждая из которых выстраивается в колонну. Расстояние между участниками в колонне 8—10 шагов. Перед первыми и последними номерами в колоннах проводят черту.

Все игроки в колоннах, кроме стоящих сзади, выставляют вперед ногу, опираясь на нее руками, и, наклонив туловище вперед, убирают голову.

По сигналу руководителя игроки, стоящие последними, отходят немного назад, разбегаются и перепрыгивают поочередно через всех игроков своей колонны. При этом они опираются руками о спины игроков и разводят ноги в стороны. Когда игрок закончил прыжки, то есть перепрыгнул последовательно через всех ребят, он делает 6 шагов вперед и становится согнувшись, как и все играющие. Это служит сигналом второму игроку, который оказался в колонне последним. Он также начинает перепрыгивать через всех впереди стоящих. Затем прыгают третьи номера и т. д.



Соревнование между командами заканчивается тогда, когда все игроки в командах выполнят упражнение. Побеждает команда, сделавшая это быстрее остальных.

2-й вариант. Можно играть на небольшой по размерам площадке. Игроки, разделившись на две-три команды, выстраиваются в колонны. Перед носками ног первых номеров проводят черту. Впереди каждой колонны (в 8—10 метрах) чертят квадраты размерами 2 × 2 метра.

Первые игроки в колоннах выходят вперед и занимают места в квадратах. Они встают в положение, описанное в предшествующем варианте, то есть так, чтобы через них было нетрудно перепрыгнуть.

По знаку руководителя игроки, стоящие в колоннах первыми, бегут вперед и перепрыгивают, опираясь руками, через стоящих в квадрате. После этого сами становятся на их место, приняв соответствующую позу. Тот, через кого перепрыгнули, быстро бежит назад, к своей колонне, и, ударив по руке стоящего впереди игрока, сам становится в конец колонны. Игрок, которого коснулись, бежит вперед и также перепрыгивает через стоящего там игрока. Таким образом, каждый, кто перепрыгивает, остается в квадрате, а тот, через кого перепрыгнули, убегает назад.

Эстафета с прыжками чехардой заканчивается тогда, когда в квадрат снова вернется игрок, который стоял там первым. Побеждает команда, выполнившая задание первой.

ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ

Участники игры делятся на две команды и строятся в две колонны. Каждая команда, в свою очередь, делится пополам. Обе группы выстраиваются одна против другой на расстоянии 10—20 шагов (в зависимости от размеров площадки). Перед носками ног первых номеров с каждой стороны площадки проводится черта.

Посередине площадки (на черте) перед каждой колонной кладут по одному обручу. По сигналу руководителя первый номер одной из колонн бежит вперед, добегает до обруча, пролезает сквозь него, оставляет обруч на прежнем месте и продолжает бег. Достигнув противоположной колонны, он ударяет по ладони первого номера этой колонны, а сам становится сзади. Это служит сигналом к продолжению бега первым номерам этой колонны, которые устремляются вперед и проделывают то же упражнение.

Эстафета заканчивается, когда все игроки перебегут на противоположную сторону, предварительно пролезая сквозь обруч. Команда, выполнившая задание первой, считается победительницей.

Во втором варианте этой игры игроки, стоящие напротив в колоннах, рассчитываются по порядку. Первым номерам, стоящим в каждой колонне друг против друга, дается по одному обручу. Таким образом, если в игре принимают участие две команды, нужно четыре обруча.

По сигналу руководителя игроки с обручами (в каждой команде) бегут навстречу друг другу. Поравнявшись, они меняются обручами, пролезают (в середине площадки) через них, а затем продолжают бег к противоположным колоннам. Отдав обруч стоящим впереди игрокам, они сами встают в конец колонны. Игроки, получившие обручи, также бегут вперед, обмениваются обручами между собой, пролезают через них и продолжают бег к следующим номерам и т. д.

КРУГОВАЯ ЭСТАФЕТА

Играющие делятся на несколько равных команд. Число игроков в каждой из них 6—10 человек. Каждая команда располагается лучами, как спицы колеса, причем игроки стоят в затылок (колоннами) спиной к центру.

Перед началом игры первым номерам в колоннах, стоящим дальше от центра, дают в руки по одному флажку (или эстафетной палочке). Соревнование между командами начинается по общему сигналу.

Игроки с флажками одновременно бегут вправо (или влево), о чем уславливаются заранее. Обежав все спицы по кругу, каждый игрок передает флажок второму из своей команды, а сам становится в конец колонны (ближе к центру).

Второй номер, получив флажок, немедленно бежит вокруг спиц и передает флажок третьему номеру и т. д.

Соревнование в командах заканчивается, когда все игроки сменят по очереди друг друга. Игрок, у которого вначале был флажок, снова получает его от последнего участника команды и поднимает вверх.

Побеждает команда, выполнившая задание первой.

В игре действуют следующие правила: если игрок уронил флажок, он должен быстро поднять его и продолжать движение. Игроки, стоящие в «спицах», не должны мешать остальным участникам пробегать мимо себя. Команда, нарушившая это правило, снимается с соревнования. Важно также, чтобы передавший палочку игрок быстро входил в центр круга и не мешал другим.

ЭСТАФЕТА С ПАЛКАМИ И ПРЫЖКАМИ

Участники делятся на две или три команды и располагаются колоннами в 3—4 шагах друг от друга. Перед первыми номерами в колоннах проводят черту. В 8—10 метрах перед каждой колонной чертят кружки диаметром 30 сантиметров. Первые номера в колоннах берут по одной гимнастической палке (длиной 80—100 сантиметров).

По знаку руководителя первые игроки в колоннах устремляются вперед. Подбежав к своему кружку, каждый из них ставит в него палку и, не отпуская другого конца, обегает кружок полностью. После этого он возвращается с палкой обратно. Остановившись с левой стороны от второго номера колонны, игрок передает ему другой, свободный конец палки. Затем оба игрока продвигаются в конец колонны, пронося палку под ногами всех игроков. Последние внимательно следят за движением своих товарищей, несущих палку, и перепрыгивают, когда она проходит под ногами.

Первый номер остается в конце колонны, а второй бежит с палкой к кружку своей команды, ставит палку и, обежав ее, возвращается к третьему номеру, чтобы вместе с ним пронести палку назад. Затем упражнение выполняет третий номер, четвертый и т. д.

Эстафета заканчивается, когда первые номера снова окажутся впереди колонны. Они поднимают палки, принесенные последними номерами, вверх. Команда, которая сделает это раньше других, выигрывает, если она, конечно, не нарушила установленных правил (через палку перепрыгивали последовательно все игроки, не роняли палку на землю).

За эти нарушения командам даются штрафные очки, что уменьшает их шансы на победу.

КРУГОВАЯ ЛАПТА

Все участники встают по кругу и размыкаются на вытянутые руки. Затем они делают шаг назад. Перед носками ног играющих проводят черту.

Стоя по кругу, игроки рассчитываются на «первый-второй». Вторые номера входят в круг. Таким образом, получатся две команды, одна из которых стоит за линией круга, а вторая находится внутри круга.

У игроков, стоящих по кругу, имеется мяч (волейбольный или маленький — для лапты). Стоящие по кругу перебрасывают мяч между собой с тем, чтобы в удобный момент запятнать им одного из игроков внутри круга. Тот может увертываться от мяча, уклоняясь, подпрыгивая или приседая. Осаленный мячом выбывает из игры, но, как правило, ненадолго.

Игроки, находящиеся в кругу, имеют право делать попытку ловить брошенный в них мяч руками. Если игрок не сможет это сделать и мяч от его рук упадет на землю, то он выбывает из игры. Однако поймавший мяч с воздуха не покидает круг, а продолжает играть. Пойманный мяч дает также право вернуть в игру одного из выбывших ранее товарищей. Поэтому игроки, стоящие за линией круга, стараются бросать мяч так, чтобы его было трудно поймать.

Игра продолжается заранее установленное время, например 10 минут. Подсчитывается число игроков, оставшихся в кругу. Затем команды меняются ролями, и игра проводится еще раз. Выигрывает команда, сохранившая за то время, которое она находилась в кругу, большее количество игроков.

Нужно условиться, что попадание мячом в голову не считается, а если из круга выбиты все участники, то игра прекращается.

В круговой лапте существует и такое правило: если из круга еще никто не выбыл, а игрок удачно поймал мяч, то команде засчитывается одно очко. Зато, если через некоторое время в игрока попадут мячом, он остается в кругу, а поощрительное очко у команды снимается. Во время игры участники, стоящие за кругом, не имеют права бросать мяч в игроков «противника», заступая за черту. В этом случае попадание мячом не засчитывается.

КВАДРАТАС

Эта игра распространена среди латвийских пионеров. Она напоминает общеизвестную игру «Охотники и утки», однако роли в этой игре у обеих команд совершенно одинаковы. В игру «Квадратас» с увлечением играют мальчики и девочки различного возраста. Название свое игра получила от разметки площадки и расположения игроков.

Играют на волейбольной площадке (сняв сетку) или на площадке больших размеров, которая состоит как бы из двух соединенных квадратов.

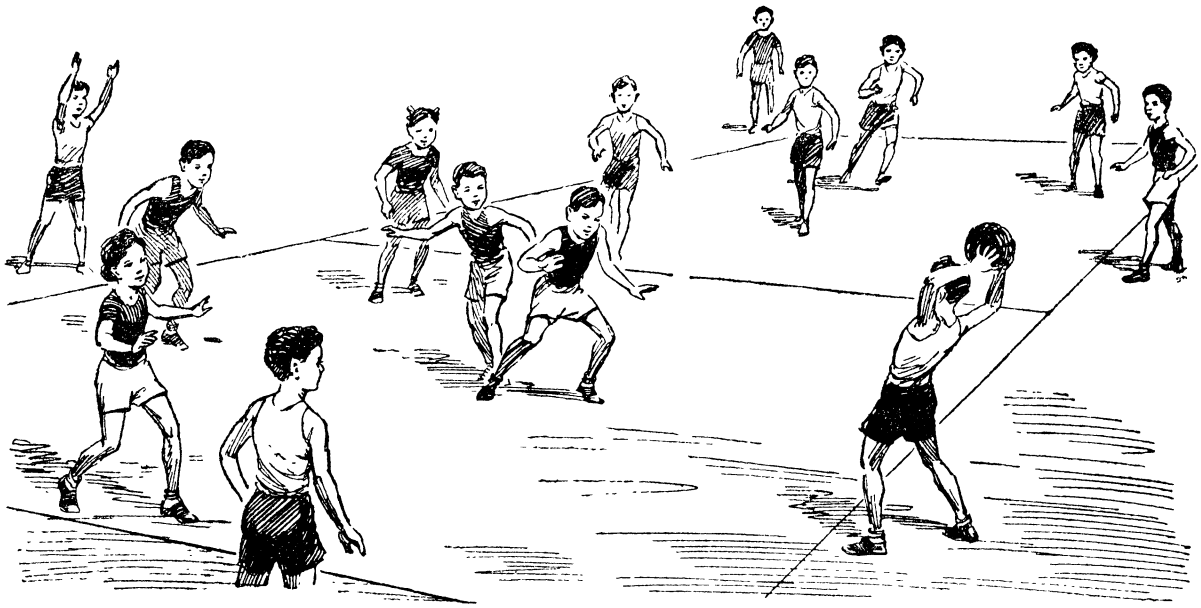
Например, площадку длиной в 20 метров делит пополам на два квадрата поперечная десятиметровая линия. В одном из квадратов располагается одна команда, во втором — другая.

Перед началом игры капитан каждой команды высылает по одному из игроков в «тыл противника». Он располагается сзади игроков противоположной команды, за лицевой чертой.

Сами капитаны выходят к средней линии, а когда судья вводит мяч в игру броском вверх, стараются отбить его на свою сторону.

Как только мячом овладевает игрок одной из команд, он, улучив удобный момент, сильно бросает мяч в квадрат «противника», пытаясь осалить одного из играющих. Тот имеет право ловить мяч или увертываться от него.

Если игрок поймает мяч в воздухе или поднимет мяч (не попавший в цель) с земли, он делает ответный бросок. Однако если игрока осалили мячом, он покидает квадрат, но не выходит из игры, а меняется местом с игроком, стоявшим ранее за лицевой линией на стороне «противника». Такая смена происходит лишь в начале игры. В дальнейшем все игроки, которых выбивают из квадратов, занимают места за линиями, ограничивающими квадрат «противника». Они продолжают играть, то есть, получив мяч от игроков из своего квадрата или завладев мячом за границами квадрата «противника», имеют право пятнать игроков противоположной команды, которые в случае попадания также выбывают из квадратов.



В ходе игры все меньше ребят остается внутри квадратов, зато увеличивается их число за его пределами.

Игра продолжается до тех пор, пока в одном из квадратов не будут выведены из игры все находящиеся там участники. Эта команда проигрывает состязание. Игру можно провести еще раз, поменяв команды квадратами.

Во время игры ребята должны соблюдать следующие правила: не покидать пределов квадрата и не переступать среднюю линию; им не разрешается также бегать с мячом в руках, не ударяя его о землю. За эти нарушения мяч передается противоположной команде. Можно условиться, что игрок не считается осаленным, если мяч попал в него после отскока от земли или если мяч попал в голову играющего.

В игре «Квадратас» действует и такое правило: если игрок оказался в невыгодном положении, то есть стоит возле средней линии, а мяч в руках у «противника», этот игрок имеет право наступить ногой на среднюю линию. Тогда «противник» должен трижды ударить мячом о землю, и только после этого ему дается право метать его в цель. За это время игрок, находившийся в опасности, успевает отбежать на несколько шагов от опасной средней черты.

МЯЧ ЗА ЧЕРТУ

Игра проводится на площадке, которая ограничена в виде прямоугольника. Его длина 50—80 метров, ширина 30—40 метров. Под игру можно приспособить детское футбольное поле. Вся площадка по длине делится на три равные части. Для этого внутри площадки проводят две линии (параллельные поперечным). Эти линии можно назвать коновыми линиями. Для разметки площадки можно использовать 8 флажков, поставив их в месте пересечения линий.

Перед началом игры участники делятся на две команды и расходятся по двум крайним квадратам. Средний участок поля, ограниченный коновыми линиями, остается свободным.

В командах выбирают капитанов, которые расставляют своих игроков на площадке. Им лучше расположиться на игровом поле в шахматном порядке, чтобы во время игры контролировать все ее участки.

Для игры нужен футбольный мяч. Перед началом соревнования (согласно жребию) мяч передают в одну из команд. Назовем ее командой «А», игроков же другой команды, расположившейся на другой площадке, — командой «Б».

Руководитель дает свисток к началу игры, и один из участников команды «А» (стоящий возле коновой черты) бросает мяч как можно дальше через среднюю зону в поле «противника». Нужно, чтобы мяч перелетел

за коновую черту. Тогда команда получает одно очко.

Игроки команды «Б» стараются поймать мяч с воздуха. Если это сделать не удалось, то игрок команды «Б» делает ответный бросок на сторону «противника» с того места, где мяч первый раз ударился о землю.

Если же игроку команды «Б» удалось поймать мяч на лету, то он делает три нормальных шага вперед и после этого бросает мяч обратно, стараясь, таким образом, выиграть для своей команды одно очко.

Мяч перебрасывается с одной стороны на другую, пока одной из команд удастся забросить его за конечную черту и выиграть очко.

После этого команда занимает первоначальное положение, и бросок от коновой линии делает команда, проигравшая очко.

Команда, которая первой наберет условное количество очков (например, 10), считается победившей. После этого можно поменяться сторонами площадки и сыграть еще раз.

Правила игры «Мяч за черту» разрешают игрокам обеих команд сразу же после начального броска, для того чтобы ловить мяч с воздуха, выходить в среднюю зону площадки.

Важно также бросать мяч на сторону «противника» в порядке очередности, установленной капитаном. Очко команде засчитывается лишь тогда, когда первое касание мячом земли произойдет за коновой чертой.

ПРОБЕЙ СТЕНКУ

Эта игра рассчитана на мальчиков. Она поможет им научиться точно бить ногой по мячу, останавливать его и передавать партнерам. Поэтому игра особенно полезна для юных футболистов.

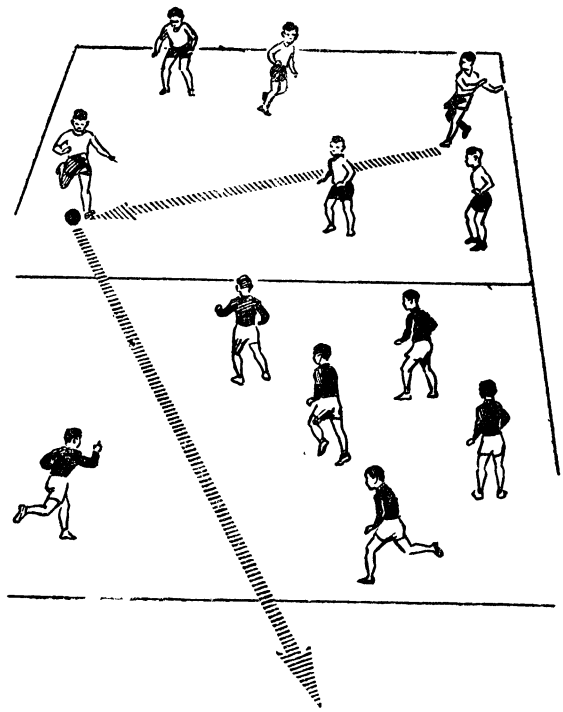
Площадку 20 × 30 метров делят поперечной чертой на два поля. Участники игры образуют две команды, каждая из которых занимает одну половину поля. Игроки располагаются в шахматном порядке. В ходе игры они не имеют права заступать за среднюю линию поля на половину «противника».

Судья вводит мяч в игру в середине поля ударом о землю. Мяч отскакивает к одной из команд. Ее игрок передает мяч ногой партнеру или сам ударяет по мячу так, чтобы он проскочил через всю половину поля «противника» и выкатился за ее заднюю черту. Если это удалось сделать, бьющая команда получает одно очко, и игра начинается с центра поля.

Но игроки «противника» выстраивают своеобразную стенку, они стараются ногами задержать мяч, остановить его, а затем, в свою очередь, попытаться пробить живую стенку, которая образована игроками противоположной команды.

Первая половина игры продолжается 15 минут. Затем команды меняются сторонами площадки, и игра повторяется. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Важно, чтобы во время игры ребята соблюдали следующие правила: останавливали мяч любой частью туловища, головой, но не хватали его руками. Ударяя мяч, играющие не должны поднимать его выше пояса. За эти нарушения мяч передается противоположной команде, а очко не засчитывается. Игрокам не разрешается переступать среднюю линию.



МЯЧ СРЕДНЕМУ

Игра проводится с волейбольным или баскетбольным мячом. Игроки делятся на две равные по количеству команды и выстраиваются в два круга. Игроки стоят на расстоянии вытянутых в стороны рук. Круги располагаются в трех шагах один от другого. Перед носками ног игроков проводится черта. Игроки рассчитываются в кругах по порядку номеров. Первый номер выходит в середину круга с мячом в руках.

По сигналу руководителя начинается соревнование между игроками в кругах. Стоящий в центре перебрасывает мяч второму номеру, а тот возвращает ему обратно. Тут же происходит обмен бросками с третьим, а затем по порядку с четвертым, пятым номерами и т. д.

Когда мяч обойдет круг и снова вернется к игроку с номером 2, тот, поймав мяч от среднего, выбегает с ним в центр круга и начинает, в свою очередь, перебрасываться со всеми по очереди игроками, начиная с третьего номера и т. д. Игрок, начинавший соревнование, встает в круг на место сменившего его второго номера.

Затем в роли центрального выступает третий номер, четвертый и т. д.

Игра в каждой команде заканчивается тогда, когда в середине круга побывают все игроки и мяч снова попадет к первому номеру. Он выбегает с ним в центр и поднимает мяч вверх.

Та из двух соревнующихся команд, которая закончила передачу раньше, считается победительницей при условии, если она не нарушила следующих правил: центральные игроки, перебрасывая мяч, не пропустили никого из стоящих по кругу; участники игры передавали мяч заранее установленным приемом (от груди, ударом о землю и т. д.). Если мяч упал на землю, игрок, уронивший его, должен поднять мяч, встать на свое место и продолжать игру.

Соревнования в кругах проводятся два-три раза.

ПИОНЕРБОЛ (Два мяча)

Играют на волейбольной площадке две команды по 6—10 человек. Площадку пополам делит сетка или веревочка с флажками, натянутая на высоте до 2 метров (170—200 сантиметров). Для игры нужны два волейбольных мяча.

Каждая команда располагается на одной половине площадки. Игроки стоят в шахматном порядке, чтобы защитить по возможности все участки поля. Начальный бросок может сделать по указанию капитана любой игрок, находящийся не ближе 3 метров от сетки.

Этот начальный бросок делают одновременно два игрока из разных команд после свистка судьи. Каждый из них перебрасывает мяч на сторону «противника» через сетку. После этого задача каждой команды поскорее поймать мяч или поднять его с земли и снова перебросить его обратно за сетку. Чтобы выиграть очко, надо, чтобы на половине «противника» оказалось одновременно два мяча. При этом они должны касаться либо пола, либо быть в руках у игроков. Если это произошло, судья дает свисток, мячи снова распределяются по двум командам, и игра продолжается.

Выигрывает команда, которая быстрее наберет 10 очков. Эта игра может состоять из трех партий, как волейбол. В игре сохраняются и некоторые правила волейбола. Например, нельзя пробивать мяч под сеткой или в ходе игры заступать за среднюю линию. При начальном броске мяч также не должен касаться сетки. Броски должны делаться точно, и мяч не должен приземляться за чертой, ограничивающей площадку «противника».

Если команда нарушила эти правила, то ее противнику начисляется одно выигрышное очко. В игре участники могут меняться местами на площадке, то есть делать переход, как в волейболе.

Игру «Пионербол» можно проводить как подготовительную к игре в волейбол. В этом случае подачу (первый удар) игроки производят как в волейболе, то есть подбрасывают мяч вверх, ударяя затем по нему ладонью одной руки. Если подача неудачна и мяч не перелетел через сетку—команда теряет очко.

«Пионербол» можно проводить не только с двумя, но и с четырьмя мячами. Тогда очко проигрывает команда, на стороне у которой окажутся одновременно три мяча. Однако этот вариант нужно вводить, когда дети освоят игру с двумя мячами.

ШУТОЧНЫЕ И МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ

На школьных и лагерных вечерах и праздниках, на пионерских сборах полезно не только померяться силами, попрыгать, побегать, но и весело посмеяться, принять участие в забавной игре. Здесь приводится несколько веселых шуточных подвижных игр.

Любят ребята и поиграть под музыку, исполнить в игре любимую песню: ведь под хорошую мелодию веселее и легче двигаться. Игры с музыкальным сопровождением развивают у детей слух, чувство ритма, внимание. Многие из них требуют знания танцевальных шагов, умения исполнять элементы плясок.

Музыкальные игры носят, как правило, массовый характер. Игры с музыкой и пением так же, как и шуточные игры, нужно шире включать в программу веселых праздников и сборов.

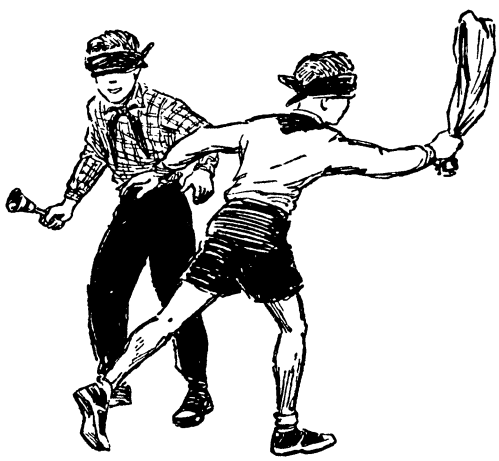
ШУТОЧНЫЕ ИГРЫ

ЖМУРКИ СО ЖГУТОМ

Для игры понадобится несколько чистых повязок на глаза (или бумажных колпаков, надевающихся на голову и закрывающих лицо). Нужно подготовить также два жгута, то есть два небольших полотенца, сложенных вдвое. Удар таким жгутом не причинит боли.

Руководитель строит ребят в большой круг и выбирает двух водящих из числа наиболее живых и ловких ребят, которые входят внутрь круга. Одному из них он завязывает глаза и дает в руки жгут. Другой также с завязанными глазами, но в руках у него колокольчик (или свисток).

Игра проводится так: игрок с колокольчиком или свистком через каждые 10—15 секунд дает сигнал, а сам перебегает на новое место. Другой игрок со жгутом старается точнее определить, откуда раздался свисток, приблизиться к этому месту и запятнать жгутом своего партнера. Но, как правило, он машет жгутом по пустому месту, что вызывает у зрителей веселое оживление.



Руководитель все время следит за игрой, находясь тут же, в кругу. Как только игроку со жгутом удалось осалить убегающего, руководитель останавливает игру. Роли водящих меняются или выбирается новая пара из числа других ребят, желающих принять участие в игре.

В конце игры руководитель может выбрать двух или трех водящих, завязать им глаза и дать в руки жгуты. Когда это сделано, четвертому игроку дают в руки свисток, но глаза не завязывают. Этого не видят водящие, хотя остальные игроки начинают понимать, в чем заключается шутка.

Игрок со свистком бегает внутри круга, время от времени подавая сигналы и ловко обегая водящих. Те машут жгутами по воздуху, пытаясь осалить игрока со свистком. Часто при этом они награждают ударами жгута друг друга.

Если под рукой нет звонка или свистка, можно провести игру и без них, хоть это и не так интересно. Тогда один из водящих в ходе игры громко спрашивает: «Где ты?» — а другой сейчас же отвечает: «Я здесь!» — и перебегает на новое место. Задача остается прежней — запятнать жгутом того, кто, подавая сигнал голосом, старается затем остаться неосаленным.

Можно провести игру и без жгутов. Тогда один водящий старается не осалить другого, а поймать его.

КОМИЧЕСКИЙ БОКС

Для проведения этого шуточного поединка необходимо заранее подготовить две пары боксерских перчаток и две веревки длиной 5 метров каждая. Нужно также приготовить две повязки, которыми участникам состязания завязывают глаза. К месту состязания приносят два стула или табуретки.

Руководитель выстраивает зрителей большим квадратом, они как бы образуют ринг. Затем вызывает двух ребят постарше, желающих боксировать, и двух других игроков, которые будут в предстоящем поединке секундантами. Каждому «боксеру» надевают на правую руку перчатку, а к левой ноге привязывают один конец веревки. Другой конец веревки держит «секундант». Боксерам, стоящим в середине круга на расстоянии вытянутой руки, завязывают глаза. Затем им предлагают отойти назад, усаживают на стулья, после чего секунданты делают боксерам легкий «массаж» и дают последние «наставления». Одновременно веревки, к которым привязаны боксеры, секунданты незаметно укорачивают на 1 метр. Затем судья-руководитель предлагает боксерам сойтись и поздороваться. Так как расстояние между боксерами увеличилось (веревки стали короче), то судья, надев себе на обе руки перчатки, подает одну руку одному боксеру, а другую — другому. После этого начинается бокс.

Ничего не подозревая, боксеры делают удары по воздуху, а руководитель изредка подставляет свои перчатки то одному из них, то другому, а иной раз и наносит им легкие удары по корпусу, после чего боксеры машут руками еще энергичнее. Таким образом проходят два раунда, между которыми боксерам дают короткий отдых, сажая на стулья, снимая с глаз повязку и обмахивая платками. Во время перерывов между раундами руководитель тоже снимает и прячет перчатки, а при возобновлении поединка снова их надевает.

По окончании «матча» участники соревнования пожимают друг другу руки, их разводят в разные углы и снимают повязки. После этого руководитель выводит их на середину ринга, поднимает руку одного и другого боксера вверх и объявляет матч ничейным.

УЗНАЙ СВОЙ ЦВЕТ

Для игры заранее вырезают из толстой бумаги листки размером 5 × 10 сантиметров. Количество листков равно количеству участников игры. Половину листков красят в черный или синий цвет, другая половина листков остается белой.

Все играющие образуют круг, становясь лицом к его центру. Руководитель обходит круг сзади и прикрепляет к спине каждого игрока по листку. Тот, к кому прикреплен белый листок, относится к одной команде. Игрок, на спине у которого черный листок,— к другой.

По сигналу руководителя все игроки разбегаются по площадке, а затем каждая команда должна выстроиться в одну шеренгу в заранее условленном месте. Но сделать это не легко, потому что ни один из участников игры не знает, к какой команде он принадлежит. Ему не известен цвет лист-

ка, прикрепленного к спине. Он может узнать это, подсчитав, сколько игроков на площадке с белыми, а сколько — с черными метками. Если, например, с черными больше — значит, у него белая метка и наоборот.

Сделать такой подсчет нелегко, так как игроки не стоят на месте, а передвигаются по площадке, стараясь обежать друг друга сзади, чтобы узнать цвет прикрепленной к спине метки. Вся эта процедура вызывает много смеха и веселья.

Игра заканчивается, когда игрокам одной из команд удастся собраться вместе и построиться в шеренгу. Эта команда выигрывает.

СЧЕТ В КРУГАХ

В этой игре победит та команда, игроки которой не только быстро бегают, но и хорошо знают таблицу умножения, а главное, очень внимательны.

Играющие образуют два круга (две команды) с равным числом игроков. По сигналу вожатого играющие в каждом круге начинают считать от 1 до 70. Считают по очереди справа налево.

Число, в состав которого входит цифра 7 или которое делится на семерку, произносить нельзя. Вместо этого игрок должен молча обежать круг справа налево. Как только он встанет на свое место в кругу, игра продолжается.

Выигрывает та команда, которая раньше просчитает до 70. Кто ошибется и назовет «запрещенную» цифру или побежит не туда, куда следует, должен обежать круг не один, а два раза.

НАСЕДКА И КОРШУН

Играющие (12—16 человек) встают друг за другом плотной колонной. Каждый стоящий сзади обхватывает за пояс стоящего впереди. Во главе колонны находится «наседка», а замыкает колонну «цыпленок».

Выбирают водящего — «коршуна». Он встает перед колонной в 3—4 шагах.

После сигнала коршун старается схватить цыпленка. Для этого ему нужно обогнуть колонну и пристроиться сзади. Но сделать это нелегко, так как наседка поворачивается и старается все время быть к коршуну лицом. Остальные игроки, образующие колонну, зорко следят за коршуном и вслед за наседкой быстро перемещаются на площадке так, чтобы хвост колонны находился от коршуна как можно дальше.

Такое состязание вызывает веселое оживление среди игроков и зрителей. Игра заканчивается, когда коршун сумеет схватить цыпленка. Если сделать этого в течение 3—4 минут коршуну не удалось, выбирают нового коршуна и новую наседку.

БЕГ ВСЛЕПУЮ

Игру лучше провести в зале или коридоре, где нет посторонних предметов.

В 15—20 шагах от стены проводят поперечную черту, перед которой выстраиваются все игроки. Они завязывают себе глаза. Можно надеть играющим на головы заранее заготовленные бумажные колпаки.

Цель игры — добежать до противоположной стены, коснуться ее рукой и вернуться обратно.

По знаку руководителя все участники соревнования поворачиваются на месте два раза кругом, а затем отправляются в путь. Когда каждый игрок считает, что он выполнил задание и вернулся, он останавливается на месте. Все игроки снимают повязки одновременно по сигналу руководителя. Выигрывает тот, кто окажется ближе к черте. Игроки должны знать и соблюдать следующее правило: если участники в ходе игры набрели друг на друга, они должны разойтись в разные стороны и продолжать выполнять задание самостоятельно.

ПАРНАЯ КОМИЧЕСКАЯ ЭСТАФЕТА

Играющие делятся на две команды, игроки которых выстраиваются парами перед чертой. Для игры берут две одинаковые кружки, наливают их водой и ставят перед первыми парами. В 10—15 метрах перед командами чертят по одному кругу диаметром 1 метр. В каждый круг кладут по два спичечных коробка.

По первой команде руководителя «Приготовиться!» игроки первой пары берут одну кружку вдвоем (любым способом). По команде «Марш!» они бегут с кружкой вперед, стараясь не расплескать воду. Достигнув круга, игроки осторожно ставят кружку на землю, берут из круга по одному коробку и кладут его себе: один на правое плечо, другой на левое. Затем они берутся за руки (соединяют руки крест-накрест) и бегут к своей команде. Игроки пересекают черту и после этого отдают коробки второй паре, которая таким же образом (с коробками на плечах и взявшись за руки) устремляется к стоящей перед командой кружке. Положив спички в круг и взяв кружку, они вдвоем возвращаются обратно к третьей паре и т. д.

Выигрывает эстафету команда, все игроки которой первыми выполнят задание. При определении победителя учитывается также, сколько раз коробок во время движения падал на землю и сколько воды осталось в кружках. Если команда закончила первой, но условия игры выполнила хуже, победа ей не засчитывается.

Правила в этой эстафете немногочисленны: не выбегать раньше времени за черту старта, а если в ходе движения коробок спичек упал, остановиться, поднять его, положить на плечо и продолжать движение.

БЕГ НА ТРЕХ НОГАХ

Все участники игры делятся на две команды. Они встают в колонны парами. Перед носками ног стоящих впереди игроков проводят черту. В 10 — 15 метрах перед каждой командой ставят стул.

Игроки, стоящие парами, с помощью ремня или небольшой веревки связывают левую ногу одного с правой ногой другого, перевязав их в двух местах (см. рис.). Таким образом, каждая пара составляет как бы одного участника состязания. У двух игроков получается три ноги.

Игра проводится в виде эстафеты. По сигналу руководителя первые пары в колоннах бегут вперед. При этом игроки поворачиваются один к другому и кладут друг другу руки на плечи.

Достигнув стула, оба игрока должны сесть на него, а затем встать и продолжать движение к своей команде. Как только первая пара пересекла начальную черту, вперед выбегает вторая пара и т. д.

Выигрывает команда, игроки которой, передвигаясь на трех ногах, первыми закончат все перебежки.

ИГРЫ, ПРОВОДИМЫЕ ПОД МУЗЫКУ

ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Эту игру проводят под музыку. Участники игры становятся по кругу и выбирают водящего, который выходит на середину. Лучше всего, если в начале игры роль водящего выполнит сам руководитель.

Руководитель объясняет игру. Он уславливается с игроками, что все его движения играющие будут повторять за ним без промедления. Однако одно движение, например «Руки на пояс», повторять нельзя. Тот, кто повторит это движение, выходит из игры.

Начинается игра по общему сигналу. Руководитель делает под музыку различные гимнастические упражнения или танцевальные движения на месте или продвигаясь по кругу. Он следит, чтобы все подражали ему, но вместе с тем «штрафует» всех ошибающихся.

КРУГОВЫЕ САЛКИ

Играющие строятся в два круга: один — наружный, а другой — внутренний. Под музыку все игроки продвигаются танцевальным шагом по кругу: один круг — влево, другой — вправо. При этом играющие внутреннего круга держатся за руки.

По сигналу руководителя музыка прекращается, и оба круга останавливаются. Игроки наружного круга должны при этом быстро присесть, а стоящие во внутреннем кругу — быстро обернуться (расцепив руки) и постараться осалить играющих, не успевших присесть.

Тот, кого осалили, становится в цепь внутреннего круга. Игра продолжается, причем круги движутся под музыку в обратные стороны. В ходе игры количество игроков во внутреннем кругу все увеличивается, зато сокращается количество участников во внешнем кругу.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет осалено большинство игроков внешнего круга. После этого участники игры меняются ролями.

Руководитель должен следить, чтобы игроки наружного круга не отходили от внутреннего круга более чем на один шаг, иначе салить очень трудно. Умышленно нарушающих это правило нужно считать осаленными и ставить во внутренний круг.

ПАРНЫЕ КРУГИ

Все участники делятся на пары и строятся в два круга, так, чтобы один круг находился в другом. Выбирают водящего, который становится в центре. У водящего нет пары. Его задача в ходе игры найти себе пару.

По знаку руководителя играющие в каждом кругу берутся за руки. Под музыку польки, галопа или марша один круг движется вправо, а другой таким же порядком — влево.

Внезапно музыка обрывается. По этому сигналу каждый игрок должен встать в пару с тем, с кем стоял в начале игры. Водящий имеет право также составить себе пару и встать с тем, с кем захочет.

Если водящий успеет это сделать, тот, кто остался без пары, идет водить.

ПТИЦЫ И КЛЕТКА

Перед началом игры участники образуют два круга, как и в предыдущей игре. Находящиеся во внутреннем круге берутся за руки. Они в ходе игры изображают «клетку». Игроки внешнего круга за руки не держатся. Это — «птицы». Под музыку или песню клетка движется вправо, а птицы — влево. По сигналу руководителя клетка останавливается, игроки поднимают руки вверх. В это время игроки внешнего круга — птицы — могут свободно вбегать в клетку и выбегать из нее. Клетка не может задерживать птиц. По второму сигналу руководителя клетка захлопывается, то есть все опускают соединенные руки вниз и приседают.

Пойманные птицы становятся во внутренний круг, который увеличивается в размерах. После этого игра возобновляется. Так она проводится три-четыре раза. Подсчитывается количество непойманных птичек. Игроки в кругах меняются ролями. Теперь тот, кто изображал клетку, становится птицей и наоборот. Игра повторяется также три или четыре раза.

Выигрывает тот круг, который сумел в ходе соревнования поймать больше птиц.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Участники игры становятся по кругу и берутся за руки. Выбирают водящего, который идет в середину круга. Ему дают палку и завязывают глаза.

Остальные игроки движутся по кругу с песней, пока водящий не стукнет палкой об пол.

Круг останавливается, и песня утихает. Водящий прикасается к одному из стоящих по кругу своей палкой. Тот должен сказать или пропеть измененным голосом три слова из исполняемой песни.

Если водящий узнал по голосу говорившего, то меняется с ним местом, если не узнал, то продолжает водить.

Если стоящий в кругу трижды не смог узнать говорившего, руководитель назначает нового водящего.

ПРИГЛАШЕНИЕ ГУСЬКОМ

Играющие образуют большой круг. Один из игроков — водящий. Под марш или танцевальную музыку он продвигается через круг, подходит к любому игроку, останавливается перед ним и, сделав поклон, приглашает его следовать за собой.

Тот, кого пригласили, идет, за водящим и делает под музыку движения, которые выполняет водящий. Они оба подходят к новому игроку и таким же образом приглашают и его. После этого вся тройка поворачивается кругом, и приглашать идет уже тот игрок, которого пригласили первым.

Затем тройка приглашает четвертого игрока, и все, повернувшись кругом, направляются к пятому и т. д.

Таким образом, впереди (в качестве приглашающего) оказываются все время новые игроки, а общая цепь играющих, продвигающихся под музыку, все время увеличивается.

Когда большинство участников игры соберется в общую большую цепочку, руководитель неожиданно дает свисток (или обрывается музыка). Игроки должны быстро разбежаться и встать в общий круг, независимо от того, какое место занимал раньше.

Тот, кто запоздает, встанет последним, исполняет по желанию играющих стихотворение, песню или другое более простое задание.

Запоздавшего можно сделать новым водящим, после чего провести игру еще раз.

СЛУШАЙ СИГНАЛ

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Если участников много, можно построить два круга, один в другом.

По команде руководителя «Начинай!» все участники, держась за руки, идут в правую сторону и запевают хорошо знакомую всем песню. Направление движения меняется: при исполнении одного куплета идут в правую сторону, при исполнении другого — в обратную сторону.

Если во время песни руководитель даст отрывистый свисток, все должны моментально прекратить пение. Если же руководитель во время пения сделает хлопок над головой, все участники игры должны быстро присесть, но продолжить незаконченный куплет песни.

Кто ошибется два-три раза, выходит из игры.

МАСКИРОВКА

Играющие распределяются по колоннам и встают лицом к руководителю. Договариваются, что под музыку каждая колонна

начинает движение и продвигается по залу в любом направлении вслед за ведущим. Руководитель в любой момент может громко дать один из сигналов: «Кочки», «Дорожка» или «Копна». Каждая колонна должна быстро прекратить движение и изобразить то, что указал руководитель. По сигналу «Копна» ребята могут встать в небольшой

круг и сцепить руки, подняв их над головой. «Кочки» можно изобразить, присев и опустив голову, а «дорожку», — встав в ряд и положив руки друг другу на плечи.

Команда, выполняющая задание быстрее, определяется как победитель. Движение игроков по залу может сопровождать любая музыка.

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ НА ПРОГУЛКЕ

Участники игры распределяются по парам. Один игрок берет другого под руку. Пары под музыку (пение) медленно прогуливаются по залу (площадке). Они идут в одном направлении на расстоянии 3 — 4 шагов одна от другой.

Двое играющих — водящие. Один из них — салка, другой — убегающий.

Спасаясь от игрока-салки, его партнер бегает между парами (гуляющими по кругу) в любом направлении. Когда ему грозит опасность, он подбегает к любой паре и берет одного из игроков под руку. Игрок, которого он взял под руку, продолжает «гулять», а игрок, оказавшийся третьим лишним, начинает убегать от игрока-салки. Если одному игроку удалось осалить другого, они меняются ролями.

Зазевавшегося игрока, который, сделавшись третьим, продолжает идти, водящий имеет право салить.

Если участников игры много (10—15 пар), лучше выбрать две пары водящих, чтобы игра пошла живее.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЗМЕЙКИ

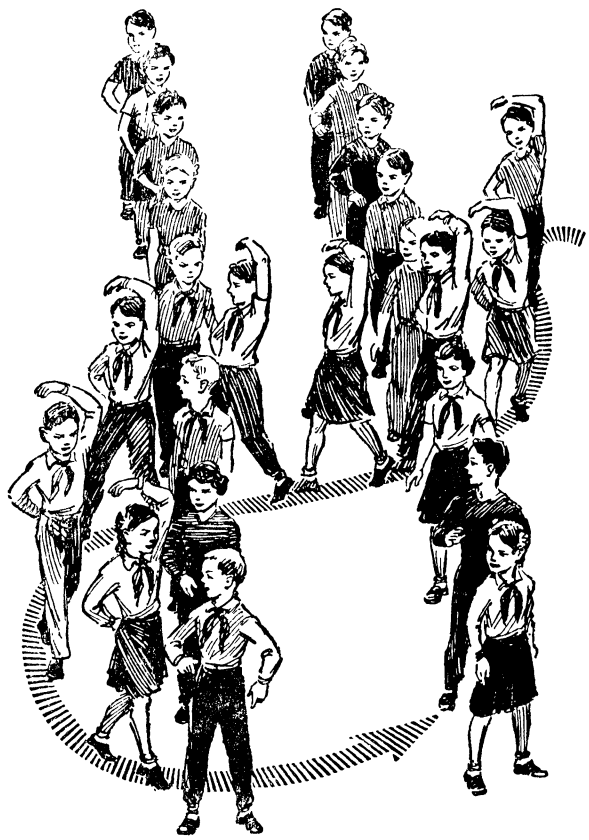
Участники игры строятся в три или четыре колонны параллельно одна другой. В каждой из них может быть от 6 до 20 участников. Колонны являются командами с равным числом игроков. Каждая команда называется «змейкой». Ей дают свою музыкальную мелодию. Одна змейка, например, в ходе игры движется шагом вальса, другая — полькой, третья исполняет шаг венгерки или русский шаг и т. п.

Перед началом игры змейки стоят лицом к руководителю. Начинает играть музыка, и змейка, которой принадлежит этот мотив, вслед за направляющим в колонне движется по площадке (залу). Ведущий в колонне может делать различные движения, которые все участники его команды повторяют.

Вдруг музыка обрывается, а затем баянист играет другую мелодию. Начинает движение вторая змейка, а та, что шла раньше, немедленно останавливается. Звучит новый мотив, и по залу продвигается третья змейка и т. д. Направляющий в каждой колонне меняет направление, и змейки в ходе игры могут проходить одна через другую, переплетаться...

Музыка в процессе игры меняется несколько раз в неизвестной игрокам последовательности, а змейки то останавливаются, то продолжают движение.

Когда все змейки перепутаются, руководитель дает сигнал, по которому все змейки должны построиться лицом к руководи-



телю, а он может занять любое место на площадке.

Выигрывает та змейка, игроки которой быстрее и организованнее построятся. Важно, чтобы змейки располагались по отношению к руководителю в таком же порядке, в каком они стояли перед началом игры.

Игру можно повторить несколько раз и при этом давать змейкам новые музыкальные мелодии.

ИГРЫ НА ЛЬДУ И НА СНЕГУ

Игры на воздухе в зимнее время полезны и разнообразны. Они могут проводиться со снежками, на санях, на лыжах или на коньках. При проведении игр в зимних условиях важно соблюдать ряд правил, пренебрежение которыми может снизить интерес к игровым занятиям, а нередко и повредить здоровью ребят.

Во-первых, следует подбирать такие игры, в которых одновременно смогут принять участие все пионеры звена или отряда. Иначе дети, которым придется долго находиться в роли зрителей, будут зябнуть. Вместе с тем нужно избегать и перегревания организма детей на морозном воздухе. Поэтому движения в играх должны сменяться коротким отдыхом.

Во-вторых, важно заранее подготовить инвентарь для игр и разметить площадку, чтобы не заниматься этим, когда дети вышли на мороз. Содержание и правила игры нужно объяснять как можно короче, а лучше всего сделать это предварительно, собрав играющих в помещении.

В перерыве между играми не следует разрешать разгоряченным на морозе ребятам стоять на одном месте без движения. По окончании игры те, кто легко одет, пусть сразу же идут в теплое помещение.

Ребята, разгоряченные играми, любят пить холодную воду, глотать снег или сосать льдинки. Ни в коем случае не следует разрешать им этого делать.

При температуре ниже 16 градусов игры на открытом воздухе проводить не рекомендуется. Не следует также играть при резком ветре или сильном снегопаде, независимо от того, какая на улице температура.

Зимой на воздухе можно проводить и многие из тех игр, которые проводились летом. Однако существует немало и специальных зимних игр, для проведения которых необходим снег. Проводить их можно, когда стоит мягкий зимний день и хорошо лепится снег. В ясные морозные дни лучше организовать другие игры — на санях, лыжах или на коньках.

ИГРЫ СО СНЕЖКАМИ

КТО САМЫЙ МЕТКИЙ

Два звена (команды) располагаются на расстоянии 10 метров одно против другого. Затем игроки в каждой команде размыкаются в шеренги с интервалами между игроками в 3 метра. Каждый участник игры очерчивает вокруг себя круг радиусом в 0,5 метра. Руководитель становится сбоку и начинает подавать команды или сигналы играющим. Игроки внимательно следят за руководителем.

По его сигналу: «Первый, начинай!» — крайний игрок первого звена делает снежок и бросает им в игрока другого звена, который стоит напротив. При этом бросающий не имеет права выходить из круга. Тот, в кого бросают, может увертываться любым способом (приседать, подпрыгивать), но ни в коем случае не может выйти за пределы круга даже одной ногой. Тот, кто нарушит это правило, выбывает из игры.

После того как станет ясен результат броска, руководитель дает вторую команду: «Первый, отвечай!» — и игрок второго звена, в свою очередь, бросает снежок в игрока, стоящего напротив.

Когда игроки бросят по одному разу снежки друг в друга, те, в кого попал снежок, выбывают из соревнования, а оставшиеся встают один против другого.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут выведены из строя все участники одного звена.

СНЕЖНЫЕ БАБЫ

В игре могут принять участие несколько команд — пионерских звеньев. Предварительно скатав из снега большие комы для «снежных баб», каждое звено устанавливает их на одной общей линии. Затем участники игры делают небольшие головы к «бабам» и приставляют их к «туловищу». Прикреплять головы не нужно, чтобы их легче сбить снежками.

Параллельно «бабам» на расстоянии 10—12 шагов обозначают черту метания. Дается время — 5 минут, в течение которого игроки каждой команды заготовляют себе снежки. Затем они располагаются за этой чертой.

По сигналу руководителя каждая команда начинает метать снежки в свою «бабу», стараясь сбить ей голову. В игре победителем выходит то звено, которое быстрее выполнило эту задачу. Однако закончить игру следует лишь тогда, когда все команды собьют головы своих снежных баб.

В ходе игры нужно следить, чтобы игроки, метая снежки, не заступали за черту.

СНАЙПЕРЫ

На листе фанеры чертят углем круги диаметром 50 сантиметров. Против каждого круга располагаются команды по 5—6 игроков в каждой.

Участники игры делают себе по нескольку десятков снежков.

Задача каждой команды заключается в том, чтобы, метая снежки с расстояния 6—8 шагов (от установленной отметки), залепить снежками свои мишени. Выигрывает команда, которая сумеет сделать это быстрее.

Нужно обратить внимание на правильный замах рукой, особенно у девочек. Он делается из-за спины.

Можно провести это соревнование второй раз, однако условиться, что метать снежки можно только левой рукой.

МЕЖДУ ДВУХ ОГНЕЙ

На снеговой площадке размечают флажками или краской коридор длиной в 20—30 метров. Ширина коридора 10—12 метров. Играющие делятся на две равные команды. Одна из них располагается вдоль двух сторон коридора. Другая команда находится в «городе», то есть за короткой чертой, ограничивающей с одной стороны коридор. Задача этих игроков — перебраться через поле в противоположный город (за черту в другом конце коридора) и вернуться обратно.

Игроки, находящиеся за боковыми границами коридора, стараются попасть снежками в перебегающих. Осаленный снежком выходит из игры. Чтобы понести меньше «потерь», игрокам лучше перебегать не всем сразу, а по одному или по два человека.

После того как игроки закончили перебежку, судья подсчитывает, сколько игроков осталось в строю. Затем игроки в том же порядке должны вернуться обратно в город, снова увертываясь от летящих в них снежков.

Руководитель устанавливает, сколько человек сумели благополучно вернуться в город, после чего дает команду поменяться местами.

Выигрывает то звено (команда), где к концу игры осталось больше играющих.

Перед началом игры командам дают время, чтобы они заготовили себе по нескольку снежков.

Можно установить в игре такое правило: если игрок отбил снежок рукой, он не считается осаленным, если же в него попали вторым снежком, то он выходит из игры.

Можно также условиться, что игроки, расположившиеся вдоль линии коридора, метая снежки, не могут сходить с места.

ПРОСТЫЕ ПЕРЕБЕЖКИ

Для игры можно принять ту же разметку площадки, которая описана в предшествующей игре. Однако игра «Простые перебежки» отличается от предыдущей тем, что водящим здесь является один игрок. Он с большим запасом снежков находится сбоку от коридора.

По сигналу руководителя остальные участники игры (одно или два звена) стараются как можно скорее перебежать через коридор, сначала в противоположный город, а затем обратно. Водящий метает в перебегающих снежками. Каждый, в кого попали снежком, покидает коридор. Он становится помощником водящего и получает право наравне с ним салить перебегающих снежками.

Игру можно закончить, когда израсходованы все заготовленные заранее снежки. В этом случае ребята, которые умело увертывались и не были осалены, считаются победителями.

Можно продолжать игру до тех пор, пока все участники не будут осалены.

НА ЛЫЖАХ И САНЯХ

Игры на лыжах являются обычно лишь частью лыжной прогулки или специального занятия, где ребята обучаются лыжным ходам, готовятся к соревнованиям. Ниже приводится несколько таких игр.

Игры и эстафеты на санях особенно интересуют пионеров младшего и среднего возраста. Их можно организовать во время пребывания детей на воздухе или специально отвести время, чтобы устроить между пионерскими звеньями интересные состязания.

ВСЕ НА МЕСТА!

Играющие втыкают палки в снег, а сами медленно движутся на лыжах по кругу. Они идут колонной один за другим. Впереди пристраивается водящий. Вначале им может быть руководитель. Он ведет колонну за собой, все время меняя направление. Водящий отводит лыжников в сторону от круга, на котором остались воткнутые в снег палки каждого играющего.

По команде «На места!» все стремятся скорее вернуться в круг и взяться за любую пару палок. Кто сделает это последним, становится новым водящим. По его сигналу начинается новый тур игры.

СКОРЕЕ К ЦЕЛИ

Участвующие в игре лыжники делятся на две команды. Команды образуют две колонны, стоящие рядом (парами). Однако в парах находятся игроки разных команд и стоят они через одного, то есть каждый игрок в паре стоит в затылок своему «противнику». Перед командами в 50—80 метрах ставятся два флажка, обозначающие линию финиша. Этой условной границей может быть дерево, куст и пр.

По сигналу руководителя все играющие бегут на лыжах, стараясь обогнать один другого (можно справа или слева). Равнение в парах нарушается. Если игроку одной команды удастся обогнать игрока из другой команды, то последний выбывает из игры и отходит в сторону, чтобы не мешать остальным. Если же игрока обошел лыжник из своей команды, то оба остаются в игре.

В этом состязании побеждает та команда, в которой большее число игроков дойдет до финиша.

Для подготовленных лыжников расстояние от старта и до финиша может достигать 500 метров.

Участников игры нужно предупредить, чтобы они не преграждали умышленно дорогу игрокам противоположной команды.

ЭСТАФЕТА С ЛЫЖНЫМИ ПАЛКАМИ

В эстафете могут принять участие две-три команды с равным числом игроков. В каждой команде они рассчитываются на «первый и второй» и выстраиваются двумя колоннами друг против друга. Расстояние между встречными командами 40—50 метров.

Все игроки на лыжах, но без палок. Палки имеют только первые номера, которые начинают игру.

По сигналу руководителя они устремляются вперед. Задача каждого из них как можно скорее пройти 50 метров и передать палки второму номеру своей команды, стоящему напротив.

Только после того как палки оказались у него в руках, он пересекает линию и, в свою очередь, устремляется к противоположной колонне.

Затем в эстафету вступает третий игрок каждой команды и т. д. Команда, последний участник которой первым придет к финишу, то есть пересечет линию на противоположной стороне, выигрывает. В ходе игры участники должны поменяться сторонами на площадке.

При повторном проведении игры можно увеличить ее продолжительность в два раза. В этом случае, оказавшись на противоположной стороне площадки, игроки в ходе соревнования делают затем вторую перебежку так, чтобы к концу эстафеты все они могли вновь оказаться на исходных местах.

ЭСТАФЕТА НА „ПЕРЕКЛАДНЫХ“

Для игры нужно заранее наметить круговую дистанцию с общим стартом и финишем. Она может проходить в парке, вокруг дома или на просторной поляне. Протяженность дистанции в зависимости от условий может быть от 100 до 500 метров, причем вся она делится на этапы. Число этих этапов должно быть равно числу игроков в командах. Каждый этап отмечается флажком или вешкой.

Команды, участвующие в игре, а их может быть две или три, расставляют своих игроков следующим образом. На старте находятся по два участника от каждой команды с санями. В конце первого этапа и на всех последующих этапах возле флажков стоят по одному игроку от каждой команды. Конец последнего этапа является финишем.

По предварительному указанию руководителя игроки каждой команды на старте занимают исходное положение: один игрок садится на сани, другой берется за веревочку. По сигналу «Марш!» игроки трогаются в путь.

Добежав до конца первого этапа, игрок, везущий сани, останавливается. Тот, кто ехал на санях, быстро слезает с них и берет сани за веревку. Игрок, ожидавший на этапе, садится на сани, и они катятся к флажку. Здесь также происходит смена, и снова ехавший на санях становится впереди санок, а на них садится новый игрок. Сани направляются к третьему этапу, затем к четвертому и т. д.

Сани (с меняющимся седоком и везущим),

не снижая скорости, должны объехать весь круг. Успех в эстафете решается усилиями всех игроков.

Выигрывает та команда, которая быстрее финиширует.

НА САНЯХ ВОКРУГ ФЛАЖКА

Всех участников делят на две или три команды. В свою очередь, играющие в командах распределяются по тройкам. Для каждой команды нужно подготовить одни санки.

Команды встречаются тройками. Перед первыми из них проводится черта, а в 20—30 шагах перед командами втыкается в снег по одному цветному флажку.

Перед началом игры один из каждой тройки садится на сани, другой берет их за веревку, а третий становится сзади саней для подталкивания.

По сигналу руководителя игроки везут сани вперед, объезжают флажки и возвращаются обратно за линию старта. Затем они передают санки следующей тройке своих команд, а сами встают в конец колонны.

Эстафета продолжается до тех пор, пока все тройки не примут участия в игре. Игру следует повторить три раза, с таким расчетом, чтобы каждый игрок в тройке побывал два раза в роли везущего (впереди и сзади) и один раз в роли седока на санях.

Каждый раз выигрывает команда, заканчивающая соревнование первой.

Можно распределить участников не по тройкам, а по парам. Тогда один игрок в паре везет партнера до флажка, а тот везет его от флажка обратно.

ВЫЗОВ НОМЕРОВ

Эта игра поможет быстрее добраться до дома после утомительной прогулки. Лыжники строятся в две параллельные колонны. Они идут рядом. Дистанция между впереди и сзади идущими — длина вытянутой вперед палки. Каждая колонна считается командой. Игроки рассчитываются по порядку. Руководитель занимает место сбоку.

Игра проходит следующим образом: руководитель громко называет какой-либо номер. Два игрока в колоннах (идущие рядом), имеющие этот номер, сейчас же выходят из колонн на внешнюю сторону. Остальные игроки в командах с предельной скоростью устремляются вперед. Игрок, вышедший в сторону, пропускает их мимо себя, и как только последний лыжник его команды поравняется с ним, быстро пристраивается сзади на общую лыжню. Очко присуждается лыжникам той колонны, которая быстрее сделает бросок вперед и вызванный игрок которой первым займет место в ее конце. Через минуту-две, когда лыжники выровняют расстояние между собой, руководитель вызывает новый номер, и команды повторяют описанный выше маневр.

Чтобы игра шла интереснее, лучше вызывать тех игроков, которые идут в передней части колонны. У вызванных игроков номера сохраняются.

Состязание можно закончить после того, как руководитель вызовет все номера. Однако при небольшом числе участников одну и ту же пару можно вызывать два-три раза.

В итоге игры побеждает команда, сумевшая набрать большее количество очков.

НА КОНЬКАХ

Игры на льду лучше проводить с теми ребятами, которые хорошо стоят на коньках. Чтобы играющие не уставали и не мерзли, следует чередовать игры на коньках со свободным катанием.

Многие мальчики любят играть в хоккей.

Ниже, наряду с играми на коньках, приводится несколько игр, которые помогут мальчикам хорошо научиться кататься на коньках и играть в хоккей.

ШАЙБА-САЛКА

Играющие — на коньках. В руках у них клюшки или палки. Выбирают двух водящих. Им дают по одной шайбе.

После сигнала к началу игры водящие, подбивая шайбу клюшкой, стараются приблизиться к «противнику» — одному из игроков, и осалить его шайбой. Шайба должна коснуться коньков играющего. Тот, кого задела шайба, становится новым водящим.

Не следует сильно метать шайбу и поднимать ее выше колен. В этом случае игрок не считается осаленным.

Игра пройдет с не меньшим интересом, если вместо шайбы использовать хоккейный или обычный маленький резиновый мяч.

ВЫБЕЙ ИЗ КРУГА

Играющие на коньках с клюшками в руках становятся в круг. В центр выходит водящий с клюшкой и шайбой.

Его задача ударом клюшки вывести шайбу из круга так, чтобы она пролетела между ногами или сбоку от играющих. Однако при этом шайба не должна быть поднята в воздух выше коньков и ступней ног играющих. Тот, кто пропустит шайбу между ног или справа от себя, идет водить.

Поэтому игроки, стоящие по кругу, стараются задержать шайбу, подставив конек или клюшку. Они могут перехватить шайбу и начать перепасовывать ее по кругу между собой. В этом случае водящий старается отнять шайбу, чтобы снова сделать попытку выбить ее за пределы круга. Следует ввести правило, ограничивающее силу удара. Не разрешайте также ребятам делать большой замах клюшкой перед ударом по шайбе (или мячу): можно задеть и ушибить клюшкой одного из играющих.

КАРУСЕЛЬ

Для игры хорошо использовать толстую веревку или канат. Руководитель становится в центре площадки. Игроки делятся на две равные по количеству группы и выстраиваются в одну шеренгу, одна половина справа, другая — слева от руководителя, но так, чтобы шеренги стояли лицом в разные стороны. Все берутся руками за канат.

Руководитель дает сигнал и начинает поворачиваться на месте в левую сторону. Сначала он движется медленно, а затем все быстрее и быстрее. Одновременно обе шеренги начинают двигаться против хода часовой стрелки, причем крайним от руководителя игрокам приходится интенсивно ускорять свой бег, чтобы не отстать от игроков, находящихся ближе к центру. Поэтому игроки, стоящие по краям каната, должны лучше других уметь кататься на коньках.

Участники игры вертят «карусель» (кружатся) 3—4 минуты. Затем по сигналу руководителя карусель останавливается, и игра заканчивается.

Можно игру провести и без каната. В этом случае участники стоят лицом в ту же сторону, но берутся за руки. В ходе игры, по сигналу руководителя, крайние игроки постепенно отцепляются от карусели и один за другим катятся в разные стороны.

ЭСТАФЕТЫ-ЗМЕЙКИ

В игре участвует несколько команд (пионерских звеньев). Игроки выстраиваются в колонны перед отмеченной на льду линией. Ее можно провести разведенной меловой краской или синькой. Затем разметку площадки обычно заливают тонким слоем воды. Она замерзает, и разметка может служить несколько дней.

Перед каждой командой насыпают на расстоянии 3—4 шагов один от другого неболь-

шие холмики снега. В каждый холмик втыкают вешку. Вместо этого можно расставить на льду несколько небольших флажков на крестовинах или несколько перевернутых кверху ручкой легкоатлетических гранат (городков). Такая разметка пригодится для нескольких игр.

а) По сигналу первые номера бегут вперед, объезжая каждый флажок (вешку) с левой или правой стороны, а затем таким же образом возвращаются обратно к своей колонне. Как только вернувшийся игрок пересечет линию старта, вперед выезжает следующий номер в команде и т. д.

б) В руках у первых номеров клюшки. Перед каждым на льду хоккейный мяч (шайба или деревянный шар). Участники игры поочередно ведут мяч зигзагообразно между флажками и таким же образом возвращаются на старт.

Каждый игрок, выполнивший задание, передает свою клюшку товарищу, а сам становится в конец колонны.

в) Игроки каждой команды, стоящие в колоннах, берутся за руки таким образом, чтобы каждый держал левой рукой руку впереди стоящего товарища, а правой рукой — руку стоящего сзади.

Команды по сигналу начинают движение вперед. Поочередно огибая каждое препятствие, пионеры стараются быстрее вернуться на линию старта, не расцепив во время движения рук и не сбив ни одного флажка.

Во всех этих играх выигрывает то звено, все пионеры которого, первыми закончив соревнование, выстроятся перед линией старта в том же порядке, в котором стояли перед началом забегов.

ЗАЩИТА ГОРОДОВ

Ледяную площадку (30×40 метров) ограничивают линиями. Проводят среднюю черту. Кроме того, возле коротких границ площадки чертят по одному квадрату 3×3 метра. Это «города». Участники делятся на две команды по 10—12 человек. В руках у игроков — клюшки. Игру можно проводить с хоккейным мячом или шайбой.

Перед началом игры команды выбирают капитанов и располагаются произвольно на своих половинах площадки.

Игра начинается с центра. Капитаны стараются отбить введенный руководителем в игру мяч игрокам своей команды.

Задача каждой команды заключается в том, чтобы, перепасовывая мяч между собой и не давая его «противнику», приблизиться к городу противоположной команды и закинуть туда мяч.

За это команда получает одно выигрышное очко, и игра возобновляется с центра поля. Продолжительность соревнования 20 минут. После первых 10 минут сделайте пятиминутный перерыв, а затем проведите вторую половину игры.

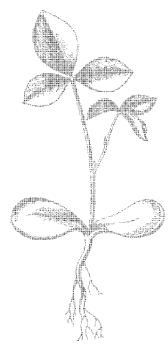
Выигрывает команда, сумевшая забросить в город «противника» большее число мячей, то есть набравшая больше очков.

Правила игры заключаются в том, что каждый игрок может свободно передвигаться на ледяной площадке, однако никто не имеет права заходить за линию, ограничивающую квадрат.

Не разрешается выбивать мяч за границы площадки, делать сильный (опасный) замах клюшкой.

За нарушения правил мяч передается игрокам противоположной команды, которые вводят его в игру вблизи места нарушения.

СЮЖЕТНЫЕ И МАССОВЫЕ ИГРЫ



Scan AAW

Игры, помещенные в этом разделе, не совсем обычны. Они являются сложными, комплексными играми, сочетающими в себе как элементы театрализации, инсценировки, так и чисто познавательные моменты.

Организация этих игр требует обычно предварительной подготовки. Проведение каждой из игр может быть итогом большой и интересной совместной работы членов географических, литературных или юннатских кружков с театральными, художественными кружками, с кружками «Умелые руки». Для каждой игры нужно подготовить костюмы, инсценированную викторину, подобрать вопросы, выдержки из литературных произведений. Но зато они проходят интересно, празднично, охватывают одновременно большое число играющих.

Одной из отличительных черт помещенных здесь игр является наличие сюжета. В географической игре «Спеши в Москву» сюжетом является воображаемая поездка по Советскому Союзу, в литературной игре — поиски утерянных страниц, в юннатской игре «Ключ старого леса» — поиски ключа и т. д.

Обычно в познавательных играх выигрывает тот, кто обладает бóльшим запасом знаний, лучшей памятью. Ну, а если кто-либо из участников игры кое-что забыл или не сталкивался с вопросом, о котором спрашивают по ходу игры? Не отказаться же от участия в ней! Он может пополнить свои знания в так называемом «справочном бюро». Правда, при этом он проигрывает во времени, но зато не рискует совсем выбыть из игры.

Несмотря на свою сложность, сюжетные игры доступны детям различного возраста. Организаторы игры с помощью учителей всегда смогут подобрать вопросы применительно к знаниям и возрасту тех школьников, которые участвуют в игре.

Однако надо избегать одновременного участия в одной и той же игре детей старшего и младшего возраста. У них разные интересы, неодинаковый уровень знаний. При неудачном подборе участников игры одним будет скучно, другим же трудно.

Вопросы, предложенные в играх, приводятся лишь в качестве примера. Можно подобрать и другие вопросы. По образцу описанных нами игр педагоги и пионервожатые могут разработать игры и на ином материале. Можно, например, провести «путешествие» не по всей стране (как в игре «Спешим в Москву»), а лишь по своему городу или по области. Искать можно не «Ключ старого леса», а «Ключ Медной Горы». Можно разработать литературные игры не только по страницам произведений Гайдара, но и по страницам произведений других знакомых детям писателей. Важно только, чтобы игры и вопросы были занимательны, доступны ребятам, расширяли их кругозор.

Помимо сюжетных игр, о которых речь шла выше, к этому разделу отнесены и другие массовые игры, объединенные в различные по своему содержанию программы: «Кто хочет, тот добьется» — игра-соревнование пионерских звеньев, «Игры на школьных вечерах» — примерная программа игр и развлечений на вечерах учащихся старших классов. В этот же раздел включено описание школьного праздника игры и игрушки.

СЮЖЕТНЫЕ ИГРЫ

КЛЮЧ СТАРОГО ЛЕСА

(Игра на местности)

Эту игру можно провести в лагере. Место для игры лучше всего выбрать на пересеченной местности, в лесу, где много деревьев, кустарников, где есть овраги. В игре могут участвовать все пионеры лагеря, но ее можно провести и с одним-двумя отрядами.

Что надо подготовить для игры. В лесу, в котором будет проходить игра, на расстоянии 200—300 метров друг от друга размещаются игровые пункты: «Цветочная поляна», «Старый пень», «Древесное семечко», «Листок» и «Белый гриб». Их расположение не должно быть заранее известно ребятам. Участникам игры придется эти пункты разыскивать.

В каждом игровом пункте находятся его хозяева — два-три костюмированных пионера. Они ведают коллекциями. На «Цветочной поляне» надо приготовить коллекцию полевых цветов, у «Старого пня» — кору различных деревьев, у «Древесного семечка» — набор древесных семян и семян кустарников, у пункта «Листок»—коллекцию листьев, а у «Белого гриба» — коллекцию грибов.

Кроме того, играющие, двигаясь от пункта к пункту, обязательно встретят на своем пути «мухоморов». О них речь впереди.

В помощь играющим за день-два до начала игры в клубной комнате лагеря организуется выставка коллекций, чтобы ребята учились распознавать семена, листья, цветы, грибы. Это «справочное бюро» может работать и в день игры неподалеку от того места, где она будет проходить.

Как начинается игра. На утренней линейке руководитель игры зачитывает объявление. Это объявление затем переписывают на большой лист бумаги и вывешивают на видном месте:

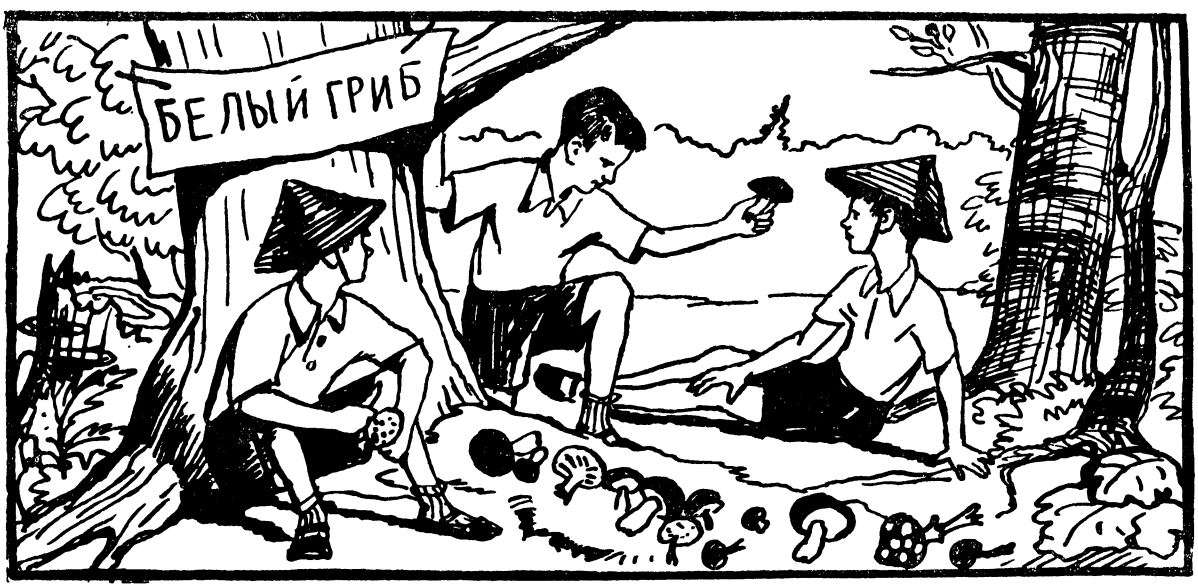
«Ребята, ищите ключ старого леса!

Тот, кто найдет ключ, никогда не заблудится в лесной чаще; ему будут понятны и разговор птиц и следы на влажной земле, но найти его нелегко!

Отправляясь на поиски волшебного ключа, прежде всего надо найти «Цветочную поляну». Там вам зададут несколько вопросов, и если вы ответите на них, то вам разрешат отыскать «Старый пень», от него идите искать «Древесное семечко», вблизи найдете «Листок», а оттуда рукой подать и до «Белого гриба». Там-то и хранится ключ старого леса!

Если заблудитесь в лесу, спросите дорогу у «мухоморов».

Кто из вас найдет ключ и принесет его на «Красную поляну», тот получит в подарок «аленький цветочек».



Игра начинается по сигналу горна сразу после полдника и заканчивается ровно через два часа по второму сигналу.

Как проходит игра. Первой ребята должны отыскать «Цветочную поляну».

Тому, кто нашел «Цветочную поляну», ее хозяева покажут свою коллекцию цветов. Цветов в коллекции должно быть не менее десяти, и тому, кто сумел назвать хотя бы восемь из них, будет дан специальный листочек бумаги или картона с нарисованным на нем цветком. С этим значком можно идти искать «Старый пень». «Старый пень» будет разговаривать только с теми, кто предъявит значок с «Цветочной поляны». Хозяева «Старого пня» покажут свою коллекцию древесной коры и предложат назвать деревья, с которых она снята. Из десяти образцов надо назвать не менее восьми, чтобы получить значок с изображением дерева—пропуск к «Древесному семечку». И так, пока играющие не пройдут все пункты игры.

Каждый последующий игровой пункт принимает только тех ребят, кто побывал на предыдущих пунктах. А найти их нелегко. Тут на помощь могут прийти «мухоморы». Но «мухоморы» — ядовитые грибы, и они указывают дорогу только тем, кто отгадает не менее двух загадок. Не отгадавшим они дорогу не указывают, а говорят:

«Ты ко мне не подходи,
А своим путем иди.
Я пути не укажу,
Про дорогу не скажу».

Наконец кто-то из участников игры первым пройдет все испытания и заслужит, таким образом, право получить ключ старого леса. Где находится ключ, знает только «Белый гриб», и тем, кто ответил на все его вопросы, он дает конверт, в котором указано место, где хранится ключ, но место указано в зашифрованной форме, например: «Найди старую березу с дуплом, отсчитай от нее на север 10 шагов и там ищи ключ».

В указанном месте зарыт сделанный из фанеры позолоченный ключ. Таких ключей можно приготовить пять или шесть, и все они могут быть спрятаны в разных местах, тогда и записки в конвертах также должны быть разные.

Если все ключи будут найдены до истечения двух часов, то сигнал горна, означающий конец игры, дается раньше срока. Если же в течение двух часов ни один из

ключей не будет найден, игра на этом заканчивается и может быть продолжена лишь на следующий день. Тогда, конечно, игровые пункты нужно разместить в новых местах.

Как закончить игру. По сигналу горна все участники игры собираются на полянку поблизости от последнего пункта. Это и есть «Красная поляна». Ее следует заранее обозначить флажками. Здесь уже находится руководитель игры. Он принимает у победителей ключи.

Костюмированные «хозяева игровых пунктов» выдают призы всем победителям игры. Это и есть «аленький цветочек», о котором говорилось в объявлении.

СПЕШИМ В МОСКВУ

(Географическая игра)

Многие из читателей, вероятно, играли в настольную игру, которая называется «Цирк»? Мы вам ее напомним. Вы бросали на стол игровой кубик, отсчитывали по клеткам количество выпавших очков и в случае удачи поднимались по лесенке сразу на несколько клеток вверх. Кто-нибудь другой, попав на «несчастливую» клетку, спускался на несколько клеток вниз. Выигрывал тот, кто раньше других добирался до последней клетки на игровом поле.

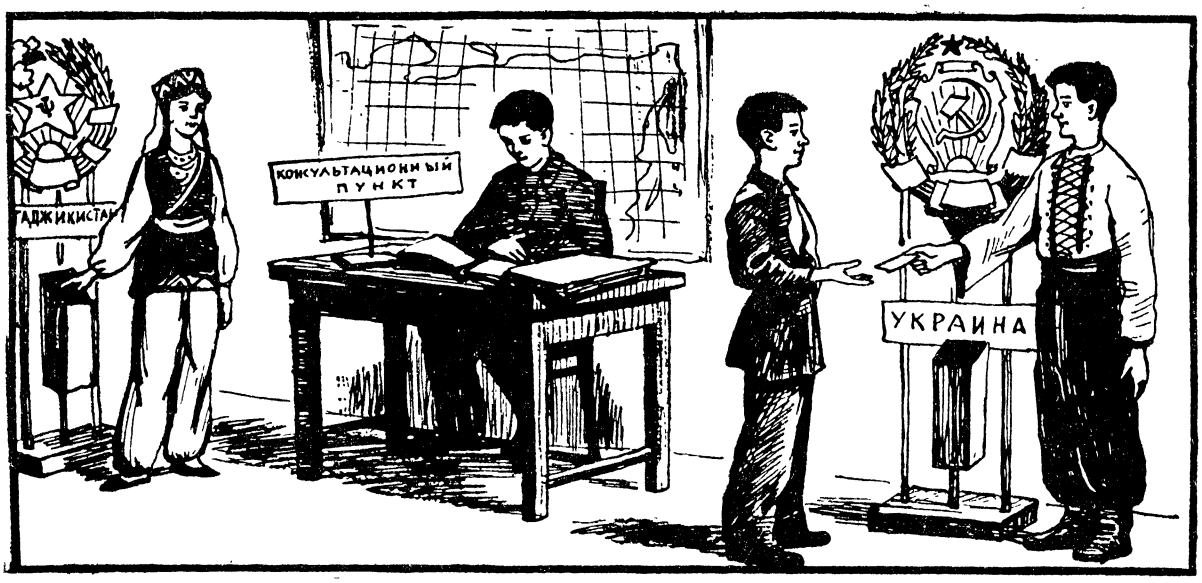
Мы напомнили об этой игре потому, что она немного похожа на нашу «Спешим в Москву», хотя в последней есть существенное отличие: если, играя в «Цирк», можно продвигаться вверх, в зависимости от количества случайно выпавших очков, то в игре «Спешим в Москву» счастливый случай не поможет тому, кто плохо знает географию.

Игра проходит так: каждый из участников игры получает билет в одну из столиц союзных республик. Приехав в указанный на билете город, играющий обязан ответить там на несколько географических вопросов, и если ответы правильные, то он получает билет вперед по направлению к Москве. Если ответ неправильный, то неудачника направят в обратный путь. В конечном итоге тот, кто знает географию, быстро обгонит своих товарищей и первым приедет в Москву, став победителем в игре.

Путешествие по столицам союзных республик начинается из Алма-Аты, а затем уже по ходу часовой стрелки участники объезжают все столицы республик и заканчивают поездку в Таллине. Таллин — последний пункт путешествия. Отсюда путь лежит прямо в Москву.

В игре могут участвовать одновременно до 100 ребят.

Что надо приготовить к игре. Столицы республик во время игры располагаются обязательно в следующем порядке: Москва,



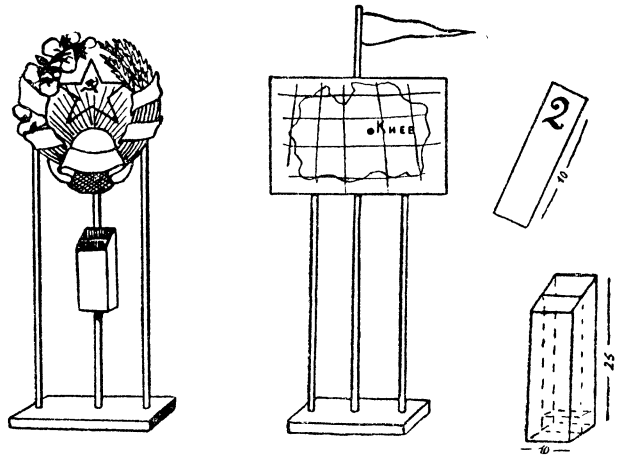
Таллин, Рига, Вильнюс, Минск, Киев, Кишинев, Тбилиси, Ереван, Баку, Ашхабад, Сталинабад, Ташкент, Фрунзе, Алма-Ата. В школьном коридоре города размещаются не рядом, а на некотором расстоянии друг от друга. Пусть, например, несколько городов расположатся в классах нижнего коридора, несколько — во втором этаже и т. д. Эту игру можно провести и в лагере, тогда города расположатся в различных уголках лагеря, но тоже в том порядке, какой указан выше.

Для того чтобы обозначить города, надо изготовить 15 гербов союзных республик или 15 союзных флагов. Под каждым из гербов — название города и порядковый номер, начиная с № 1 (Алма-Ата) и кончая № 14 (Таллин). Москва обозначается флагом Советского Союза. Если трудно будет нарисовать герб союзной республики, то город можно обозначить красным флажком на рейке и фанерным или картонным кружком, на котором написан номер города и его название.

В зале, где будет начинаться игра, находится старт игры и «справочное бюро». Их обозначают специальными табличками. В «справочном бюро» должна висеть административная карта Советского Союза.

В каждом городе, то есть у каждого знака, находится посредник, который принимает «путешественников» и направляет их дальше по маршруту. Посредников нужно подготовить и проинструктировать заранее. Всего должно быть 15 посредников, один дежурный на старте, один сотрудник «справочного бюро» (желательно преподаватель географии или старшеклассник) и руководитель игры, у которого должно быть 5—6 связных. Связные, распределив между собой города, следят за тем, чтобы у всех посредников было достаточное количество необходимых билетов. Если билетов не хватает, то руководитель игры выдает их из своего резерва.

Теперь осталось изготовить проездные билеты и коробочки (кассы) для них. Из плотной бумаги нарезаются полоски размером 3 × 10 сантиметров и на них пишутся номера городов от первого до четырнадцатого. Билетов каждого номера надо приготовить не менее чем по 20—30, если играть будет 60—100 человек. Коробочки-кассы должны быть такого размера, чтобы в них свободно помещались билеты. Каждая касса перегородкой разделяется на две половины: в одной будут находиться билеты по направлению к Москве, а в другой — билеты в обратном направлении.



Как проходит игра. На старте выдаются билеты только в один из первых трех городов по направлению маршрута в следующем порядке: Алма-Ата, Фрунзе, Ташкент, то есть № 1, 2, 3, 1, 2, 3... Участник игры, определив по номеру город, отправляется туда и предъявляет свой билет посреднику. Посредники каждого из первых трех городов в обмен на сданные билеты разрешают «путешественникам» вытянуть из своей кассы новый билет в один из трех следующих городов.

В первых трех городах никаких вопросов не задают — эта зона считается в игре сортировочной. Сделано это не случайно. Если в первых же городах задавать играющим вопросы, то уже в самом начале игры здесь образуется скопление играющих, а так они постепенно расходятся по дальнейшим пунктам.

В следующих восьми городах — Сталинабаде, Ашхабаде, Баку, Ереване, Тбилиси, Кишиневе, Киеве, Минске — играющему задают по три вопроса. Каждый правильный ответ дает право продвинуться на один город вперед. Например, если в пункте «Сталинабад» ответить на все три вопроса, то можно получить билет сразу в Ереван, если на два, то только в Баку, а ответившему на один вопрос билет выдается лишь в Ашхабад.

Самый трудный этап — последний. В эту зону входят Вильнюс, Рига и Таллин. В каждом из этих трех городов тоже задают по три вопроса, но, в отличие от второй зоны, только в том случае, если правильно ответишь на все три вопроса, получаешь право проехать в следующий город. Три правиль-

ных ответа в пункте «Вильнюс» дают право проезда в Ригу, три правильных ответа в Риге — право проезда в Таллин, и, наконец, при трех правильных ответах в Таллине участнику игры выдается билет с пометкой «Москва».

На любом этапе, кроме первого, если участник игры не ответил правильно ни на один вопрос, посредник предлагает ему вытянуть из кассы билет в обратном направлении (или вовсе выбыть из игры). В кассах посредников есть обратные билеты во все города. Так, у посредника пункта «Сталинабад» (четвертый пункт маршрута) есть билеты в Ташкент (№ 1), Фрунзе (№ 2) и Алма-Ата (№ 3), а в кассе Таллина имеются билеты всех 13 предыдущих городов. Билеты в кассах положены так, что номеров не видно, и тот, кто вытаскивает билет в обратном направлении, может рассчитывать только на удачу. Ему может достаться билет в ближайший пункт, но может получиться и так, что придется начать путешествие сначала.

Словом, чем ближе к Москве, тем труднее становится продвижение вперед и тем дальше от цели может оказаться «путешественник», если он плохо знает географию.

Получив от посредника вопросы, участник игры имеет право не отвечать на них сразу, а сначала пройти в «справочное бюро» и посмотреть там карту, посоветоваться с товарищами, получить помощь от дежурного. Правда, в этом случае он теряет драгоценное время, но зато уверен в том, что ему не придется возвращаться назад.

Все те, кто ведет игру (посредники, дежурные, связные), должны заранее собраться и хорошо изучить все ее правила. Лучше всего за день до начала игры провести репетицию. Пусть все посредники станут по порядку городов, а ведущий подходит к ним в качестве «путешественника».

Вопросы и ответы посредники могут даже выучить наизусть, чтобы не заглядывать потом в бумажки. Они должны также хорошо знать, какие города расположены от них и в сторону Москвы и в обратную сторону.

Как начать игру. К началу игры все ее участники собираются в зале. Игра начинается торжественным прологом — выходом посредников, одетых в национальные костюмы. Первым выходит представитель Москвы с красным знаменем в руках. Он останавливается посредине сцены, а справа и слева от него полукругом располагаются все остальные. Звучит торжественная музыка. Вперед выходит ведущий игру и говорит:

«На политической карте мира одна шестая часть суши покрыта красным цветом. Это великая страна. На тысячи километров протянулись ее границы, и когда на западе этой страны заходит солнце, на востоке уже утро. Двенадцать государств граничат с этой великой державой. Моря трех океанов омывают ее берега. На юге этой чудесной страны зреют цитрусовые плоды и белеют хлопковые поля, а на севере, взламывая океанский лед, проходят ледокольные пароходы.

Эта страна — наша Родина, Союз Советских Социалистических Республик, собравший в дружную семью много различных национальностей.

В центре страны, сверкая звездами Кремля, — столица Советского Союза — Москва.

Советский человек, где бы он ни жил и как бы ни любил свой край, всегда будет стремиться побывать в Москве. Сделаем это сегодня в нашей игре и мы».

Под звуки марша посредники сходят со сцены, направляясь к своим местам. Ведущий остается на сцене и объясняет правила игры. После этого ведущий со своими связ-

ными помогает дежурному на старте в выдаче билетов.

Как заканчивается игра. Как только ведущему стало известно, что 10 человек «приехали» в Москву, он дает условный сигнал «конец игры», и все ребята снова собираются в зале.

Звучит торжественный марш, и посредники выстраиваются на сцене. Победителям вручают призы.

Хорошо бы после этого всем участникам игры спеть одну из любимых пионерских песен или песню о Москве.

Что еще надо знать организаторам игры. Самый ответственный момент игры — это выдача билетов на старте. Здесь может образоваться затор. Чтобы избежать этого, ведущий со своими связными должен помочь дежурному на старте.

В приложении помещены вопросы для посредников. Их больше, чем посредник должен задать каждому участнику. Сделано это для того, чтобы рядом стоящие ребята не слышали задаваемых вопросов, и для того, чтобы посредник имел достаточный выбор. Очень хорошо будет, если посредники, посоветовавшись с преподавателями, составят себе дополнительные вопросы.

Игра может продолжаться час-полтора, и если к этому времени не окажется десяти победителей, то можно выдать призы и меньшему количеству ребят, прибывших в Москву.

В школе или лагере, где есть радиоузел, можно организовать радиорепортаж о ходе игры:

«Внимание, внимание! Начинаем репортаж с трассы путешествия по Советскому Союзу. Наш микрофон установлен в Таллине... Вот подъезжает Витя Петров... Он хорошо отвечает... нет, нет, он не ответил на последний вопрос и уехал обратно в Алма-Ату.

Переезжаем в Кишинев... Тоня Синичкина приехала из Баку, но... уехала обратно в Сталинабад. Отвечает Клава Теркина. Одну минуту внимания. Она задумалась... Все еще думает. Молодец Клава: она получила билет в Ереван.

Мы снова в Таллине. Подъехал Ваня Скворцов... ответил на два, нет, на три вопроса... ответил на все вопросы. Посредник поздравляет его и выписывает билет на Москву. Итак, первым в Москву прибыл Ваня Скворцов, ученик нашей школы седьмого класса «Б».

Внимание, внимание! До конца игры осталось 15 минут. Спешите в Москву!»

Такой репортаж оживляет игру.

Может случиться, что такую же игру захотят провести с учащимися младших классов. Для них будут трудны предложенные нами вопросы. В этом случае надо подготовить вопросы полегче.

Если трудно осуществить театрализованный пролог, то игру можно начать с объяснения правил, а посредников направить прямо на пункты.

В заключение напомним еще раз, что успех игры зависит от хорошей ее подготовки — от четкой работы всех ведущих и посредников.

По результатам игры можно выпустить и специальный номер стенгазеты, рассказать о ходе игры, о тех, кто занял призовые места.

Возможно, после этого у ребят появится желание провести такую же игру в другом составе или подготовить к ней другие вопросы, более сложные. Надо поддержать это стремление ребят. В разработке вопросов для игры им смогут помочь преподаватели географии, вожатые, родители пионеров. Драматический кружок поможет подготовить театрализованную часть игры, достать необходимые костюмы.

Приложение 1

Распределение билетов по кассам

Номер и название города	Номера билетов в кассе по направлению к Москве (вперед)	Номера билетов в кассе по направлению от Москвы (назад)
1. Алма-Ата	2, 3, 4	Обратных билетов нет
2. Фрунзе	3, 4, 5	Обратных билетов нет
3. Ташкент	4, 5, 6	Обратных билетов нет
4. Сталинабад	5, 6, 7	1, 2, 3
5. Ашхабад	6, 7, 8	1, 2, 3, 4
6. Баку	7, 8, 9	1, 2, 3, 4, 5,
7. Ереван	8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 6
8. Тбилиси	9, 10, 11	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
9. Кишинев	10, 11, 12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
10. Киев	11, 12, 13	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
11. Минск	12, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
12. Вильнюс	13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
13. Рига	14	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
14. Таллин	Москва	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

Приложение 2

Вопросы для посредников

В городах Алма-Ате, Фрунзе, Ташкенте вопросы не задаются.

Для Сталинабада

1. Сталинабад — столица какой республики? *(Таджикской ССР.)*

2. Какой канал проходит по Таджикской ССР? *(Ферганский канал.)*

3. В Таджикистане есть большая долина, она названа по имени большой реки, воды которой ее орошают. Как называется эта река? *(Река Вахш.)*

4. В каком городе построен в Таджикистане крупнейший хлопкоочистительный завод? *(В городе Курган-Тюбе.)*

5. С какими советскими республиками граничит Таджикистан? *(С Узбекской и Киргизской ССР.)*

6. С какими иностранными государствами граничит Таджикистан? *(С Афганистаном и Китаем.)*

Для Ашхабада

1. Ашхабад — столица какой республики? *(Туркменской ССР.)*

2. Какие две большие реки протекают по территории Туркменской ССР? *(Аму-Дарья и Сыр-Дарья.)*

3. Какое море находится на территории Туркменской ССР? *(Каспийское море.)*

4. Какая пустыня находится на территории Туркменской ССР? *(Пустыня Кара-Кум.)*

5. Как перевести по-русски «Кара-Кум»? *(Черные пески.)*

6. Как называются участки пустыни, где растут деревья, зеленеют травы, посевы культурных растений, водятся птицы и животные? *(Оазисы.)*

7. С какими республиками граничит Туркменская ССР? *(С Узбекской и Казахской ССР.)*

Для Баку

1. Баку — столица какой республики? *(Азербайджанской ССР.)*

2. С какими союзными республиками граничит Азербайджан? *(С Армянской и Грузинской ССР.)*

3. У какого моря расположен Азербайджан? *(У Каспийского моря.)*

4. Какими ископаемыми богат Азербайджан? *(Нефтью.)*

5. Как называется полуостров, на котором находятся нефтяные промыслы? *(Апшеронский полуостров.)*

Для Еревана

1. Ереван — столица какой республики? *(Армянской ССР.)*

2. С какими союзными республиками граничит Армения? *(С Грузинской и Азербайджанской ССР.)*

3. Какое большое озеро расположено в Армении? *(Озеро Севан.)*

4. С какими зарубежными странами граничит Армения? *(С Турцией и Ираном.)*

5. Как называется и где находится самая высокая часть армянского плоскогорья? *(Карабахское плоскогорье.)*

Для Тбилиси

1. Тбилиси — столица какой республики? *(Грузинской ССР.)*

2. С какими союзными республиками граничит Грузия? *(С РСФСР, Армянской и Азербайджанской ССР.)*

3. На берегу какого моря расположена западная часть республики? *(На берегу Черного моря.)*

4. Какие курорты расположены на берегу Черного моря? *(Сочи, Мацеста, Гагра.)*

5. Как называется река, на которой расположена столица Грузии? *(Река Кура.)*

6. Назовите имя древнего поэта Грузии. *(Шота Руставели.)*

Для Кишинева

1. Кишинев — столица какой республики? *(Молдавской ССР.)*

2. С какой народной республикой граничит Молдавия? *(С Румынией.)*

3. Какая большая река протекает по Молдавии? *(Река Днестр.)*

4. Какой город Молдавии связан с именем великого русского полководца? *(Измаил был взят Суворовым.)*

5. Какой великий русский поэт жил некоторое время в Кишиневе? *(Пушкин.)*

6. Какое произведение Пушкина написано под впечатлением пребывания поэта в Молдавии? *(Поэма «Цыганы».)*

Для Киева

1. Киев — столица какой республики? *(Украинской ССР.)*

2. Назовите три большие реки Украины. *(Днепр, Сев. Донец, Днестр.)*

3. Какие мощные электростанции построены и строятся на Украине? *(Днепрогэс и Каховская ГЭС.)*

4. Какое важное историческое событие отмечалось советским народом в 1954 году и как звали государственного деятеля, являвшегося организатором этого события? *(В 1954 году отмечалось 300-летие воссоединения Украины с Россией. Государственный деятель — Богдан Хмельницкий.)*

5. Какие горы находятся в пределах Украинской ССР? *(Карпатские горы.)*

6. Какая область Российской Федерации была включена недавно в состав Украинской ССР? *(Крымская область.)*

Для Минска

1. Минск — столица какой республики? *(Белорусской ССР.)*

2. С какими союзными республиками граничит Белоруссия? *(С РСФСР, Литовской, Латвийской, Украинской.)*

3. Как называется возвышенность, проходящая по территории Белоруссии? *(Белорусская гряда.)*

4. Как называется заповедник, расположенный в Белоруссии? *(Беловежская пуща.)*

5. Почему на радиаторах автомобилей, выпущенных на минском автозаводе, имеется изображение зубра? *(Потому что в Белоруссии имеется Беловежская пуща — питомник зубров.)*

6. С какой народно-демократической страной граничит Белоруссия? *(С Польской Народной Республикой.)*

Для Вильнюса

1. Вильнюс — столица какой республики? *(Столица Литовской ССР.)*

2. Если из столицы Литовской ССР поехать прямо на юг, то какая первая республика встретится по дороге? *(Если из Вильнюса поехать на юг, то приедешь в Белоруссию.)*

3. Назовите три крупные реки Прибалтики. *(Западная Двина — впадает в Рижский залив; Нарва — впадает в Финский залив; Неман — впадает в Курский залив.)*

4. Назовите прибалтийские республики. *(Эстонская, Литовская и Латвийская ССР.)*

5. Назовите пять крупных портов Прибалтики. *(Таллин, Рига, Лиепая, Калининград, Клайпеда.)*

6. Назовите три больших залива на Балтийском море. *(Финский, Ботнический, Рижский.)*

Для Риги

1. Рига — столица какой республики? *(Латвийской ССР.)*

2. Какие два крупных острова расположены при входе в Рижский залив? *(Остров Сарема (Эзель) и остров Хиума (Даго).)*

3. Какие народы составляют основное население Прибалтики? *(Литовцы, латыши и эстонцы.)*

4. Какая область РСФСР расположена в Прибалтике? *(Калининградская область.)*

5. Какая возвышенность находится в Прибалтике? *(Белорусская гряда.)*

6. Какие два больших озера расположены на границе Эстонской ССР? *(Чудское и Псковское.)*

Для Таллина

1. Таллин — столица какой республики? *(Эстонской ССР.)*

2. Москва — столица какой республики? *(РСФСР.)*

3. Что обозначают буквы «РСФСР»? *(Российская Советская Федеративная Социалистическая Республика.)*

4. Москва — порт пяти морей. Каких морей? *(Черного, Белого, Каспийского, Азовского и Балтийского.)*

5. Какие каналы сделали Москву портом пяти морей? *(Беломорско-Балтийский канал имени Сталина, Канал имени Москвы (Москва—Волга), Волго-Донской канал имени Ленина.)*

6. Кто считается основателем Москвы? *(Юрий Долгорукий.)*

7. Кем и когда основан Московский университет? *(Ломоносовым, в 1755 году.)*

8. Почему одна из улиц Москвы называется Ордынка? *(Потому что во время татарского нашествия в этом месте располагалась орда.)*

СОБРАННЫЕ СТРАНИЦЫ

(Литературная игра)

Ученики, придя в школу, узнали, что через два дня состоится литературная игра. А узнали они об этом из объявления, которое было написано на большом листе бумаги и вывешено в школе:

«Ребята! В воскресенье, в 12 часов дня, в школе для учащихся пятых и шестых классов состоится литературная игра «Собранные страницы».

Приходите в назначенное время и захватите с собой карандаши».

Как началась игра. Когда ребята пришли в школу, им раздали напечатанные на машинке игровые листки и пригласили в зал. Игра началась несколько необычно.

На сцену вышел ведущий и сказал:

Ведущий. Ребята! Я просто не знаю, как проводить сегодняшнюю игру. Посмотрите *(показывает растрепанную книгу)* на эту книгу. А вот и Петя Курочкин, ученик пятого класса. *(На сцену выходит Петя Курочкин.)* Это твоя книга?

Курочкин. Моя.

Ведущий. Кто тебя учил так обращаться с книгами? Посмотри, ее противно в руки взять: листы испачканы, загнуты, некоторые странички вырваны, переплет весь в пятнах. Ну вот что, садись, бери резинку, клей, бумагу, и чтобы через полчаса книга была в полном порядке. Нам по ней игру начинать надо.

Курочкин некоторое время смотрит на книгу, потом начинает тереть ее резинкой.

Буквы *(из-под стола)*. Ой-ой-ой, что ты делаешь!

Курочкин. Кто это пищит?

Буквы. Мы не пищим, а говорим... Не смей тереть нас резинкой!

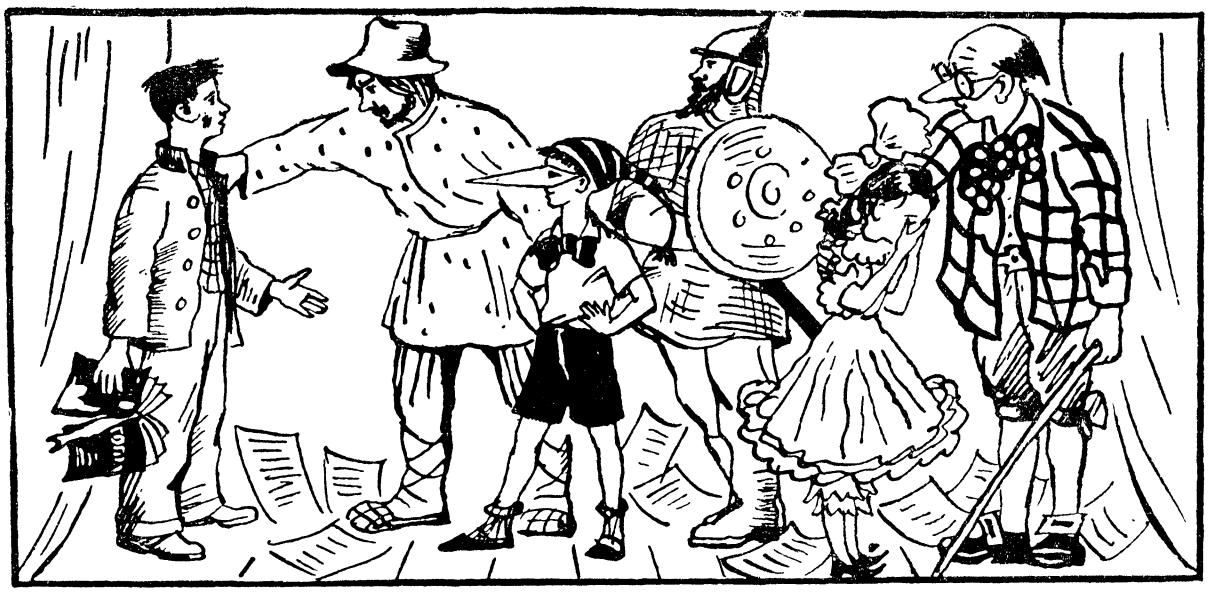
Книга вдруг срывается со стола и летит в сторону, листы ее разлетаются. Это ее незаметно из-за кулис сдернули со стола ниткой.

(Буквы вырываются на сцену, вылезают из-под стола.) Негодный мальчишка! Пачкун! Еще смеет тереть нас резинкой. Да мы сейчас из тебя кляксу сделаем! *(Наступают на Курочкина, читают хором.)*

Мы не хотим с мальчишкой жить,
Мы не хотим ему служить,
Уйдем из книги навсегда,
Вот он наплачется тогда.
По школе будем мы гулять,
Пускай попробует собрать:
Где «И», где «Эс», где «Пе», где «Ка».
Вот он наплачется тогда...

(С шумом и гамом выстраиваются на сцене так, чтобы получились слова «Собранные страницы», и гуськом убегают через зал.)

Мальвина *(вбегает)*. Мои платьица... мои туфельки... мои хорошенькие ленточки...



Он все перепачкал, негодный мальчишка! Он должен быть наказан.

Балда *(преследуя Курочкина)*.

Теперь моя череда?
Условия сам назначу,
Задам тебе, враженок, задачу.
Посмотрим, какова у тебя сила...

Курочкин. Я больше не буду, я вас вытру резинкой.

Руслан *(врывается с мечом)*.

Еще при мне мой верный меч,
Еще глава не пала с плеч...

Рыбак *(удерживая Руслана)*. Постой, не шуми, не пугай мальчонку. *(Пете.)* Ох, выдрал бы я тебя, да времени у меня нет!

Голова. Нет, ты не ускользнешь от меня! Мы его в темную камору!

А там разбудим писаря, соберем десятских, переловим всех этих буянов и сегодня же и резолюцию всем им учиним!

Оля. Вот он, это и есть тот самый мальчишка... Мало того, что вы облазили и обломали все сады, мало того, что от вас бегают даже собаки... вы просто... просто негодяй.

Буратино *(приплясывая)*.

Птичка польку танцевала
На лужайке в добрый час.
Нос налево, хвост направо,
Это полька «Карабас»...

Папа Карло. Да стой ты на месте! Ох-ох, на горе себе я сделал этого деревянного мальчишку.

Корабельщики.

Мы объехали весь свет,
Торговали мы не даром
Неуказанным товаром.
А лежит нам путь далек,
Восвояси на Восток!

(Уходят, за ними потянулись и остальные.)

Ванька Жуков. Пойдемте, дяденька, на деревню к дедушке...

Руслан. Разъедемся, пора, вы правильно сказали. Безвестной вверимся судьбе.

Все. Да, да. Уйдем из книги. Пусть остается без иллюстраций. *(Уходят.)*

Ведущий *(входя)*. Ушли. Все ушли. Пренеприятная история. *(К Курочкину.)* Вот видишь, что ты наделал?

Курочкин скрывается.

(Обращаясь к ребятам.) Ребята! Ведь книга нужна не только Курочкину. Надо попытаться ее собрать. Я предлагаю это сделать вам, то есть я предлагаю начать нашу игру. Обойдите здание школы и найдите плакатики. На них написаны имена литературных героев, литературные отрывки, названия произведений и фамилии авторов. На выданных вам листках напишите имена героев, которых вы только что видели, названия произведений, фамилии авторов и номера литературных отрывков, которые относятся к этим произведениям. Имейте в виду, что надо вписывать в листок только тех литературных героев, которых вы видели на сцене. Кроме того, найдите разбежавшиеся буквы. Из них составьте любые пять имен существительных в именительном падеже.

Первые пять человек, сдавшие мне листки с правильными ответами, получат призы. Но только помните, что наша игра будет продолжаться ровно один час.

Итак, начинайте собирать страницы книги.

В чем же заключается игра? Об этом уже рассказал ведущий — участник пролога. Прослушав пролог, ребята должны разойтись по комнатам и заполнять свои листки. Через час по сигналу все должны сдать эти листки ведущему, пометив на них свои фамилии и имена. Пока преподаватель с помощниками будут проверять листки, можно устроить массовые игры и аттракционы.

Что надо приготовить для игры. Прежде всего драмкружку надо разучить пролог игры. В прологе участвуют следующие действующие лица:

Ведущий.

Петя Курочкин.

Голова («Майская ночь, или утопленница» Н. В. Гоголя).

Руслан («Руслан и Людмила» А. С. Пушкина).

Балда («Сказка о попе и работнике его Балде» А. С. Пушкина).

Ванька Жуков («Ванька» А. П. Чехова).

Папа Карло («Золотой ключик» А. Толстого).

Буратино («Золотой ключик» А. Толстого).

Мальвина («Золотой ключик» А. Толстого).

Корабельщики («Сказка о царе Салтане» А. С. Пушкина).

Рыбак («Белеет парус одинокий» В. П. Катаева).

Оля («Тимур и его команда» А. П. Гайдара).

Буквы («Собранные страницы»).

Надо приготовить игровые листки и плакатики. Плакатики делаются размером 20×50 сантиметров (см. приложение 1).

Как заканчивается игра. По мере поступления листовок с ответами организатор игры со своими помощниками проверяют ответы. Когда листовки будут проверены, все снова собираются в зале, на сцену выходят литературные герои и вручают победителям призы.

Для того чтобы выиграть, нужно правильно заполнить листок. Вот образец правильно заполненного листка (см. приложение 2).

1. Плакатики с именами литературных героев: Голова, Руслан, Балда, Ванька Жуков, Папа Карло, Буратино, Мальвина, Корабельщики, Рыбак, Оля (участники пролога).

2. Плакатики с фамилиями авторов: Гоголь, Пушкин, Чехов, А. Толстой, Катаев, Гайдар.

3. Плакатики с названиями литературных произведений: «Майская ночь, или утопленница», «Руслан и Людмила», «Сказка о попе и его работнике Балде», «Ванька», «Золотой ключик», «Сказка о царе Салтане», «Белеет парус одинокий», «Тимур и его команда».

4. Плакатики с литературными отрывками:

№ 1 Хлопцы, слышали ли вы?
Наши ль головы не крепки!
У кривого головы
Вдруг рассыпалися клепки...

№ 2 Я еду, еду не свищу,
А как наеду, не спущу.

№ 3 Ест за четверых,
Работает за семерых.

№ 4 Подмастерья надо мной насмехаются, посылают в кабак за водкой и велят красть у хозяев огурцы, а хозяин бьет чем попало.

№ 5 Он зажег лампу, взял ножницы, клей и обрывки цветной бумаги. Вырезал и склеил курточку из коричневой бумаги и ярко-зеленые штанишки. Смастерил туфли из старого голенища и шапочку — колпачком, с кисточкой — из старого носка.

№ 6 ...он сейчас сунул в чернильницу свой нос и страшно испугался, когда с носа на бумагу упала чернильная клякса.

№ 7 Не в силах выносить грубые выходки хозяина, она убежала из театра и поселилась в уединенном домике на Сивой полянке.

№ 8 Мы объехали весь свет,
Торговали мы конями,
Все донскими жеребцами...

№ 9 Глаза старика были неподвижны, страшные своей глубокой пустотой. Губы мягко жевали. Он долго молчал. Наконец покачал головой и укоризненно произнес: «Видели вы, господа, такое дело, чтобы ухи детям обрывать?»

№ 10 Она положила аккордеон на колени, перекинула ремень через плечо и стала подбирать музыку к словам недавно услышанной ею песенки...

Буквы пишутся на картонках размером 50×60 сантиметров. Все плакатики развешиваются по классам или по коридорам. В одном месте вешаются плакатики с именами литературных героев, в другом — с фамилиями авторов, в третьем — с названиями произведений, в четвертом — с литературными отрывками и в пятом вывешиваются буквы.

Приложение 2

«Собранные страницы»

Фамилия *Петров* Имя *Витя* Класс *5-й «А»*

Литературные герои	Произведение	Автор	Номера отрывков	Литературные герои	Произведение	Автор	Номера отрывков
Мальвина	„Золотой ключик“	А. Толстой	№ 7	Папа Карло	„Золотой ключик“	А. Толстой	№ 5
Голова	„Майская ночь, или утопленница“	Гоголь	№ 1	Балда	„Сказка о попе и его работнике Балде“	Пушкин	№ 3
Руслан	„Руслан и Людмила“	Пушкин	№ 2	Оля	„Тимур и его команда“	Гайдар	№ 10
Рыбак	„Белеет парус одинокий“	Катаев	№ 9	Корабельщики	„Сказка о царе Салтане“	Пушкин	№ 8
Буратино	„Золотой ключик“	А. Толстой	№ 6	Ванька	„Ванька“	Чехов	№ 4

Слова, составленные из букв

Сбор, рост, нора, трон, бор, страна (слова могут быть и другие).

ГЕРОИ ЛЮБИМЫХ КНИГ

(Литературная игра)

В чем заключается игра. Все участники игры еще до ее начала получают листовки-вопросники (см. приложение 1 на стр. 74). Игра проводится в три тура.

Первый тур игры начинается в зале, куда собираются все ребята, участвующие в игре. На сцене разыгрывается живая викторина. Задача играющих — отгадать героев литературных произведений и правильно заполнить первую часть вопросника.

После этого начинается второй тур игры. В коридоре или в одной из больших комнат развешаны иллюстрации к произведениям А. П. Гайдара и написанные на отдельных таблицах отрывки из его произведений. Задача играющих — правильно заполнить вторую часть вопросника, то есть подобрать иллюстрации и отрывки, относящиеся к произведениям, перечисленным в листовке.

Третий тур игры состоит в правильном подборе карточек, на которых написаны названия литературных произведений и имена литературных героев. Карточки разложены на двух столах в одной из комнат. На одном столе лежат карточки с названиями литературных произведений (текстом вниз), на другом столе — карточки с именами героев (текстом вверх). Участник игры, выполнивший два первых задания, подходит к столу, берет наугад одну карточку с названием произведения, читает название и, подойдя ко второму столу, подбирает к взятому произведению литературного героя. За правильностью ответов следит один из членов жюри.

Выполнив третье задание и подписав листовку, участник игры сдает ее в жюри. Теперь ему останется только дожидаться объявления результатов игры.

Как готовить игру. За месяц до проведения игры в школе вывешивается объявление:

Скоро в нашей школе
для учащихся пятых-шестых классов
состоится массовая литературная игра
«ГЕРОИ ЛЮБИМЫХ КНИГ»,
посвященная творчеству *А. П. Гайдара.*
Победителям будут вручены призы.
ЧИТАЙТЕ
произведения А. П. Гайдара

К назначенному сроку драмкружок школы готовит живую театрализованную викторину. Ребята, играющие по ходу викторины героев произведений Гайдара, должны сами прочитать эти произведения и хорошо представить себе тех, чьи роли они исполняют.

Организаторы игры с помощью школьных художников подготавливают восемь увеличенных иллюстраций к произведениям Гайдара, специально для этого отобранных, и столько же плакатов с крупно написанными текстами из этих же восьми произведений. На плакатах пишутся номера от 1 до 8, а на иллюстрациях — от 9 до 16 (см. приложения 2 и 3).

Для последнего, третьего, тура игры надо приготовить 40—50 небольших (с почтовую открытку) картонных карточек, на которых написаны имена литературных героев и названия произведений Гайдара (см. приложение 4).

Кроме того, по числу участников игры нужно заготовить игровые листовки-вопросники. Такие листовки можно либо отпечатать на машинке, либо написать от руки через копирку по нескольку экземпляров (см. приложение 1).

Для проведения игры должно быть создано жюри во главе с пионервожатым или учителем. Жюри руководит всей подготовкой, наблюдает за ходом игры и затем присуждает призы.

Для проверки всех поступивших листовок и подведения итогов игры нужно привлечь 5—6 человек, вручив каждому из них образец листовки с правильными ответами (ответы см. в приложении 5).

Необходимо еще позаботиться о том, чтобы ребята не скучали, пока идет проверка листовок. В это время можно организовать концерт художественной самодеятельности, разгадывание шарад, подвижные игры и аттракционы.

Игра началась. У входа в зал ребята получают листовки и усаживаются на места. Предстоит первый тур игры — живая викторина.

В ней, кроме ведущего, участвуют драмкружковцы, играющие Петьку *(«Дальние страны»)*, Натку *(«Военная тайна»)*, Сережу *(«Судьба барабанщика»)*, Жигана и Димку *(«РВС»)* и Женю *(«Тимур и его команда»)*.

На сцену выходит ведущий и обращается к собравшимся.

Ведущий. Ребята! Литературная игра, которую мы начинаем, поможет вам вспомнить произведения, написанные талантливым советским писателем Аркадием Петровичем Гайдаром. Победителем игры будет тот, кто лучше знаком с этими произведениями.

Мы вам сейчас покажем некоторых героев произведений Гайдара, а вы постарайтесь вспомнить, кто они, и в своих листках напишите имя каждого из них и из какого он произведения.

Петька *(появляясь)*. Простите, пожалуйста. Зачем же вы будете, например, обо мне рассказывать? Не лучше ли, если я сам о себе расскажу...

Ведущий. А вы, собственно говоря, кто? Герой?

Петька. Ну, какой же я герой... Нет во мне ничего героического. Я такой же мальчуган, как и многие другие, немножко храбрый, немножко робкий, иногда искренний, иногда скрытный и хитроватый. Из-за страха за свою небольшую беду я долго скрывал большое дело.

Много раз я пытался пробраться в лес, забрать фуражку и утопить проклятый компас в реке или в болоте, а потом рассказать о находке, но каждый раз необъятный страх овладевал мною и я возвращался домой с пустыми руками.

Ведущий. Вы узнали этого мальчика, ребята? В таком случае напишите в вашей листовке его имя и из какого он произведения.

Натка *(из зрительного зала)*. Можно мне?

Ведущий. Что можно?

Натка. Можно и мне рассказать о себе?..

Ведущий. А ты кто такая?

Натка. Ишь вы какой!.. А я не скажу, кто я. Вы сами вместе с ребятами догадайтесь. *(Выходя на сцену.)* Я хотела быть летчиком или капитаном морского парохода. А вот случилось так, что направили меня сначала в совпартшколу, а теперь послали на пионерскую работу: иди, говорят, и работай.

Ведущий. Так, значит, мы с тобой товарищи по работе? Давай познакомимся. Моя фамилия *(называет себя)*. А тебя как зовут?

Натка. Э, нет, вы меня не поймаете... Мне кажется, я не на своем месте. Но все же с работой я справляюсь: на конкурсе по подготовке к пионерским лагерям мы взяли по краю первое место. За это я получила путевку на отдых в лучший пионерский лагерь, в Крым...

Ведущий *(смеется)*. Ну, так я узнал, кто ты такая. Ты...

Натка. Тс-с! Пусть они сами отгадают, кто я и из какого произведения. Запишите, ребята, мое имя на своих листовках. До свидания. *(Уходит.)*

Сережа *(из первого ряда зрительного зала)*. А со мной, ребята, по глупости, конечно...

Ведущий. Ты тоже о себе хочешь рассказать?

Сережа. Не то что о себе, а так, хотел поделиться с вами тем, что со мной в жизни произошло.

Ведущий. Тогда поднимайся на сцену.

Сережа. Да нет, я уж лучше отсюда...

Ведущий. Нет, брат, у нас такой порядок: каждый рассказывает о себе со сцены.

Сережа *(поднявшись на сцену)*. Да, собственно, нечего и рассказывать. Большая беда со мной случилась, когда арестовали моего отца, а мачеха уехала на Кавказ. С одного солнечного утра жизнь моя круто повернула в сторону и увела бы, вероятно, кто знает куда, если бы я не вспомнил отца, как он гулял со мной и пел мне хорошие солдатские песни...

Хоть и поздно, но понял я, в какую попал беду, и внутренний голос сказал мне: «Выпрямляйся, встань и не гнись! Пришла пора!»

И я сжал браунинг. Встал и выпрямился!

Ведущий *(к зрителям)*. Вы догадались, кто это? Запишите его имя и из какого он произведения. *(За сценой шум.)* Постойте, кто там шумит?

Димка *(входя на сцену вместе с Жиганом)*. Это ты пел?

Жиган. Я.

Димка. А ты кто? Ты вот песни здорово поешь?

Жиган. Я, брат, всякие знаю. На станциях по эшелонам завсегда пел. Все равно хоть красным, хоть петлюровцам, хоть кому... Ежели товарищам, скажем, тогда «Алеша» либо про буржуев, белым — так тут надо другое: «Раньше были денежки, были и бумажки», «Погибла Россия», ну, а потом «Яблочко», конечно, на обе стороны петь можно, слова только переставлять надо.

Димка. А ты зачем сюда пришел?

Жиган. Крестная у меня тут бабка Онуфриха. Я думал хоть с месяц отожраться. Куды там! Чтобы, говорит, тебя через неделю, через две здесь не было!

Димка. А потом куда?

Жиган. Куда-нибудь. Где лучше.

Димка. А где?

Жиган. Где? Кабы знать, тогда что. Найти надо.

Димка. Приходи утром на речку. Раков ловить.

Жиган. Не соврешь? Обязательно приду... *(Уходит.)*

Ведущий. Бойкие ребятки! Я-то их хорошо знаю, а вы? Запишите их имена. Ну вот и все наши герои...

Женя *(вбегая)*. Нет, еще я осталась. Фу! Устала, чуть-чуть не опоздала.

Я живу на даче со своей старшей сестрой. У меня есть очень хороший товарищ, пионер, которого вы все, ребята, знаете и любите. Но сестра моя его считает хулиганом и не разрешает мне с ним играть... По-моему, это неправильно. Ведь верно, ребята, это неправильно?

Ведущий. Ну, мы в этом разберемся. Мы разберемся и в том, кто ты такая и из какого ты произведения. Ну, кажется, все...

На этом заканчивается первый тур игры и начинается второй. Пойдите в комнату *(указывает место, где будет продолжаться игра)*, найдите там восемь картинок и восемь отрывков, относящихся к тем произведениям, которые указаны в ваших листовках, и против каждого названия произведения пометьте номера относящихся к ним иллюстраций и отрывков.

Когда выполните это задание, приходите в комнату жюри, которая находится *(указывает место)*, и там вам придется выполнить последнее задание. Ну, желаю успеха!

Чем заканчивается игра. По мере сдачи ребятами листовок жюри, состоящее из нескольких человек, подсчитывает количество правильных ответов. Ребята, не сделавшие ни одной ошибки, выделяются на премирование.

Если случится так, что не будет ни одной листовки со всеми правильными ответами, то можно премировать тех, кто допустил наименьшее число ошибок.

Для раздачи премий на сцену выходят все участники живой викторины и торжественно вручают победителям призы.

Игровая листовка

Приложение 1

Игра проводится в три тура:

Первый тур — живая викторина. Перед тобой на сцене пройдут герои литературных произведений, постарайся определить их и указать, из каких они произведений.

1. Имя героя . . . Произведение . . . . .
2. Имя героя . . . Произведение . . . . .
3. Имя героя . . . Произведение . . . . .
4. Имя героя . . . Произведение . . . . .
5. Имя героя . . . Произведение . . . . .
6. Имя героя . . . Произведение . . . . .

Второй тур. В . . . . . .(указать, где именно) развешаны восемь картинок и восемь отрывков из произведений Гайдара. Рядом с названием произведения поставь номер картинки и номер отрывка, к ней относящихся.

«Дальние страны»	№ отрывка...	№ картинки...
«Четвертый блиндаж»	№ отрывка...	№ картинки...
«Р. В. С.»	№ отрывка...	№ картинки...
«Судьба барабанщика»	№ отрывка...	№ картинки...
«Тимур и его команда»	№ отрывка...	№ картинки...
«Голубая чашка»	№ отрывка...	№ картинки...
«Чук и Гек»	№ отрывка...	№ картинки...
«Школа»	№ отрывка...	№ картинки...

Третий тур. Зайди в комнату (указать какую) и выполни последнее задание. Подпиши листовку и сдай ее в жюри.

Фамилия . . . . Имя . . . Класс . . .

Приложение 2

Восемь отрывков из произведений (№ 1—8)

№ 1.

На утро четвертого дня матери самой пришлось колоть дрова.

Заяц был давно съеден, и кости его расхватаны сороками. На обед они варили только кашу с постным маслом и луком. Хлеб был на исходе, но мать нашла муку и испекла лепешек.

№ 2.

Димка тронул его за плечо, и, когда тот, открыв глаза, увидел перед собой мальчугана, что-то вроде слабой улыбки обозначилось на его пересохших губах. Напившись, уже ясней и внятней незнакомец спросил:

— Красные далеко?

№ 3.

Но так как дело было уже сделано, а возвращаться с компасом назад ему было и страшно и стыдновато, он утешил себя тем, что, во-первых, он не виноват, во-вторых, кроме собаки, его никто не видал, а в-третьих, компас можно спрятать подальше, когда-нибудь позже, к осени или к зиме, когда никакой уже палатки не будет, сказать, что нашел, и оставить себе.

№ 4.

— До нас не дострелят, — еще всхлипывая, но уже успокаивая своих друзей, сказал Колька.—Мы вон как глубоко сидим! И стены из камня и потолок из железа. Ты... не плачь, Нюрка, и ты не плачь, Васька. Вот скоро кончат стрелять, тогда мы вылезем да и побежим.

№ 5.

Бывший мой дядя оказался человеком веселым, энергичным. За чаем он приказал мне разобрать мой склад в ванной, а также сходить к дворничихе, чтобы она перечистила посуду, вымыла пол и привела квартиру в порядок.

— Неприлично,— объяснил он. — Ко мне могут прийти люди, товарищи в боях, друзья детства, — и вдруг такое безобразие!

№ 6.

— Папа, — сказала она мне. — А может быть, он вовсе и не такой уж фашист? Может быть, он просто дурак? Ведь правда, Санька, что ты просто дурак? — спросила Светлана и ласково заглянула ему в лицо.

В ответ Санька только сердито фыркнул, замотал головой, засопел и хотел что-то сказать. А что тут скажешь, когда сам кругом виноват, и сказать-то, по правде говоря, нечего.

№ 7.

Дома она уткнулась головой в подушку, но тотчас же вскочила и гневно посмотрела на спящую девчурку. Опомнилась, одернула одеяло, столкнула с подушки рыжего котенка.

Она зажгла свет на террасе, в кухне, в комнате, села на диван и покачала головой. Так сидела она долго и, кажется, ни о чем не думала.

№ 8.

Но напрасно вызывался я в опасные разведки. Напрасно, стиснув зубы, бледнея, вставал во весь рост в цепи, в то время, когда многие, даже бывалые бойцы стреляли с колена или лежа. Никто не уступал мне своей очереди на разведку, никто не обращал внимания на мое показное геройство.

Приложение 3

Восемь рисунков-иллюстраций к произведениям Гайдара (№ 9—16)

Источники иллюстраций

Картинка № 9: Собрание сочинений Гайдара в 4 томах, том II, стр. 40.
Картинка № 10: Собрание сочинений Гайдара в 4 томах, том I, стр. 319.
Картинка № 11: Собрание сочинений Гайдара в 4 томах, том I, стр. 64.
Картинка № 12: Собрание сочинений Гайдара в 4 томах, том II, стр. 376.
Картинка № 13: «Тимур и его команда». Детгиз, 1952 г., стр. 15.
Картинка № 14: Собрание сочинений Гайдара в 4 томах, том II, стр. 264.
Картинка № 15: «Чук и Гек». Детгиз, М. — Л., 1951 г., стр. 42.
Картинка № 16: Собрание сочинений Гайдара в 4 томах, том I, стр. 208.

Приложение 4

Имена литературных героев и названия произведений для карточек, необходимых для третьего тура игры:

Ефим —	«Пусть светит».
Иван Кудряшкин —	«Горячий камень».
Борис Гориков —	«Школа».
Алька —	«Военная тайна».
Старик Яков —	«Судьба барабанщика».
Светлана —	«Голубая чашка».
Нина Карнаухова —	«Совесть».
Маруся Егорова —	«Маруся».

Для игры нужно приготовить несколько комплектов таких карточек (в зависимости от числа играющих).

Приложение 5

ОТВЕТЫ

Первый тур — живая викторина.

Имя героя — Петька.
Произведение *«Дальние страны»*.
Имя героя — Натка.
Произведение *«Военная тайна»*.
Имя героя — Сережа.
Произведение *«Судьба барабанщика»*.
Имя героя — Димка.
Произведение *«Р.В.С.»*.
Имя героя — Женя.
Произведение *«Тимур и его команда»*.

Второй тур.

«Дальние страны»	— отрывок № 3, картинка № 9
«Четвертый блиндаж»	— отрывок № 4, картинка № 10
«Р В. С.»	— отрывок № 2, картинка № 11.
«Судьба барабанщика»	— отрывок № 5, картинка № 12.
«Тимур и его команда»	— отрывок № 7, картинка № 13.
«Голубая чашка»	— отрывок № 6, картинка № 14.
«Чук и Гек»	— отрывок № 1, картинка № 15
«Школа»	— отрывок № 8, картинка № 16

КТО ХОЧЕТ, ТОТ ДОБЬЕТСЯ

(Игра-соревнование пионерских звеньев)

Игра «Кто хочет, тот добьется» состоит из ряда игровых заданий, которые должны быть выполнены в порядке соревнований между пионерскими звеньями, принимающими участие в игре.

Характер заданий различен, но все они требуют от играющих ловкости, сноровки, настойчивости, сообразительности.

Задания могут выполняться коллективно, всем звеном, или индивидуально каждым из пионеров звена, но оценка во всех случаях дается общая всему звену. Поэтому пионеры во время таких игр звена должны действовать сообща, совместными усилиями добиваясь наилучших результатов.

Игра может проводиться в школе, в клубе, летом — в пионерском лагере или в детском парке. В последнем случае характер заданий несколько меняется. В ней могут участвовать одновременно 15—20 звеньев (среднего или старшего пионерского возраста).

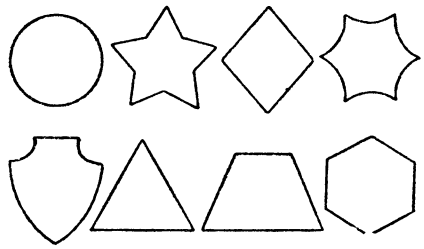
Подготовкой игры руководит совет пионерской дружины. По его поручению в отрядах или звеньях проходят предварительные тренировки, отдельные пионеры подготовляют необходимый для игры инвентарь. Совет дружины определяет день и час начала игры, извещает об этом пионеров, проводит инструктивный сбор вожатых звеньев тех отрядов, которые приглашаются к участию в игре.

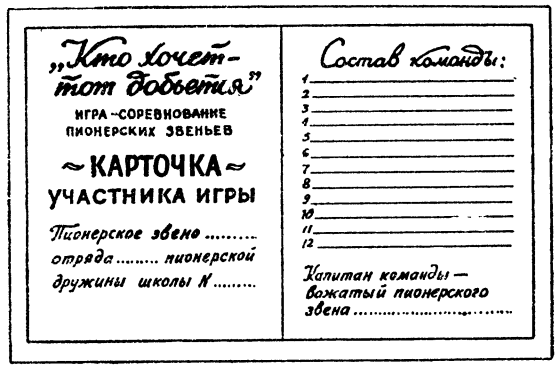
Успех игры во многом зависит от ее организации. Игра должна проходить четко, в быстром темпе, без сутолоки, ненужных и скучных пауз, поэтому на тщательную подготовку игры должно быть обращено особое внимание. Не следует ее затягивать более чем на 1,5—2 часа.

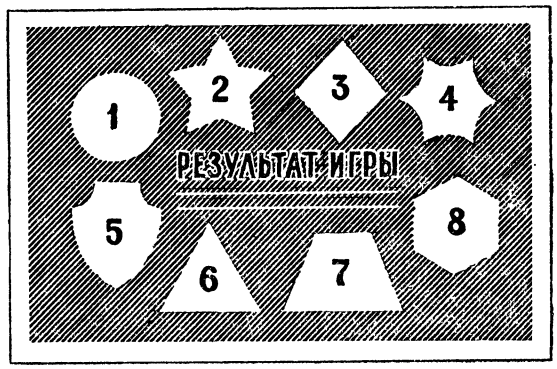
Звенья, участвующие в игре, должны обойти восемь различных игровых пунктов (их описание приводится ниже). Выполнив на каждом пункте все необходимые задания, звено получает оценку и направление на следующий пункт. Оценки в этой игре даются в виде условных знаков — цветных листочков различной формы, которые наклеиваются на «карточку участника игры». Образец карточки на рисунке справа.

Карточки надо заготовить заранее по числу пионерских звеньев, участвующих в игре. Условные знаки, определяющие оценку результатов, вырезают из бумаги трех цветов. Форма и размеры условных знаков должны точно соответствовать тем, которые указаны на карточке участника игры. На каждую карточку должно быть изготовлено по три комплекта условных знаков, то есть по 24 экземпляра. Один из цветов (по договоренности) будет означать оценку «отлично», второй — «хорошо», а третий — «слабо». Оценка определяется количеством набранных очков.

Игра начинается с линейки. Звенья выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу. Впереди — вожатый звена.







Председатели и члены советов отрядов и дружины играют в составе своих звеньев и стоят в общем строю. Во всех звеньях должно быть одинаковое число участников, например 10 человек. Если в каком-либо звене окажется меньше или больше участников, то в первом случае один из пионеров (по очереди) выполняет каждое задание дважды, во втором случае — играет «не в зачет».

Вожатые звеньев (капитаны команд) сдают рапорт руководителю игры о составе звена и готовности к игре. Руководитель объясняет правила игры и раздает вожатым карточки участников.

Затем звенья получают маршрутные номера (талончики с номерами от 1 до 8) и отправляются по указанным пунктам. Каждое звено должно посетить все восемь пунктов, поэтому в каждом пункте звеньевой сдает руководителю свой маршрутный номер и получает взамен новый номер, указывающий следующий пункт.

Выдача маршрутных номеров, определяющих путь следования звена от одного пункта к следующему, производится в соответствии со схемой, изображенной на рисунке. Эта схема исключает возможность скопления звеньев на одном пункте. Она позволяет звену, начав игру с любого пункта, побывать на всех остальных.

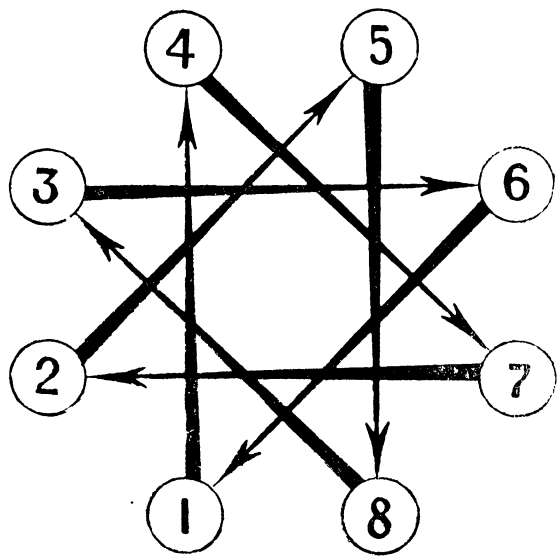
Для игры должны быть изготовлены талончики с маршрутными номерами (от 1 до 8) в таком количестве, чтобы каждый номер повторялся столько раз, сколько в игре участвует звеньев.

На одном из пунктов вместо очередного маршрутного номера звено получает пакет, который можно вскрыть только в пункте, указанном на конверте. Текст письма примерно следующий:

«Найдите девочку в зеленом платье. Она сидит у окна и читает книжку. Пусть один из вас — самый младший или самый старший — подойдет к ней, вежливо поздоровается (остальные должны стоять в стороне) и торжественно произнесет слова: «Кто хочет, тот добьется». Девочка вам ответит: «Кто ищет, тот всегда найдет!» Тогда попросите ее открыть книгу на 46-й странице, достать и вручить вам письмо, которое для вас подготовлено. Из письма вы узнаете, что делать дальше».

В письме, которое будет добыто таким путем, должно содержаться указание, как пройти к следующему игровому пункту (и в данном случае номер пункта должен соответствовать приведенной ниже схеме). Однако текст этого письма должен быть зашифрован (можно зашифровать его ребусом, пропускать в словах гласные буквы, использовать азбуку Морзе и т. п.).

Пакетов и зашифрованных адресов должно быть заготовлено столько, сколько звеньев принимает участие в игре. Письма долж-



ны выдаваться звеньям на пункте с такими интервалами, которые позволят избежать встречи двух звеньев, направляющихся на поиски «девочки в зеленом платье».

С этой же целью можно, если это необходимо, посадить не одну, а двух-трех девочек в платьях разного цвета и не в одном, а в разных местах. Конечно, при заготовке писем это должно быть учтено.

В каждом из восьми пунктов должен находиться посредник, который объясняет участникам игры задания, следит за их выполнением и в зависимости от числа набранных очков определяет оценку, выдает маршрутный номер на следующий пункт. Посредники назначаются обычно из числа учителей, отрядных вожатых или учащихся старших классов.

Игровые пункты могут быть размещены в различных комнатах, коридорах школы или клуба, летом — в различных местах лагеря, сада, но недалеко один от другого. На каждом пункте должен быть указан номер для того, чтобы его легко было найти.

Звенья от пункта к пункту передвигаются в строю (за нарушение дисциплины снижаются оценки). Получив листочек соответствующей формы и цвета, определяющий оценку, вожатый звена (или кто-либо из пионеров по его поручению) тут же на пункте наклеивает его на карточку (клей и кисточка должны быть на каждом пункте).

После того как звено пройдет через все пункты, выполнит все задания и соберет восемь оценок, карточка сдается руководителю игры, который определяет результаты соревнований. Подсчет производится по цвету наклеенных на карточку знаков-оценок.

Для того чтобы оценки за выполненные звеном задания на пунктах давались без ошибок, нужно заранее заготовить таблички для посредников.

Такая табличка составляется исходя из следующего: задание выполняют 10 пионеров. Каждый пионер, выполнивший задание, приносит своему звену $^1/_2$ очка.

Таблица оценок

Количество пионеров, выполнивших задание (или победивших в соревновании)	Оценка (цвет условного знака)	Примечание
8—10	красный	5 очков
5—7	зеленый	3 очка
4 и меньше	желтый	2 очка

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ

Игровые задания на пунктах могут быть различными. Они зависят от возраста играющих, их интересов, от размеров помещения и наличия инвентаря, а также от того, проводится ли игра зимой в помещении или летом на воздухе. Здесь приведены лишь примерные задания, содержание и характер которых могут изменяться и варьироваться по усмотрению руководителя. Руководитель может составить и другие игровые задания, пользуясь материалами, помещенными в различных разделах этой книги.

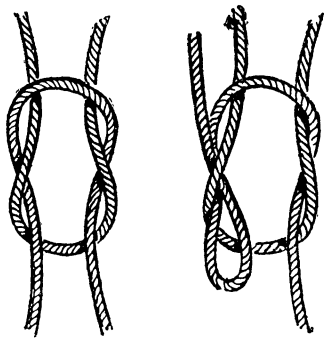
Пункт № 1. „ВЕСЕЛОЕ ПЯТИБОРЬЕ“

Участники игры усаживаются вдоль столов. Перед каждым из них кладется комплект различных предметов, необходимых для игры:

1. Иголка с ниткой.
2. Пуговица и кусочек материи.
3. Кусок шнура или веревка.
4. Конверт, в котором лежит разрезанный на несколько частей рисунок (или геометрическая фигура).
5. Листочек с ребусом или занимательной задачей.

По сигналу руководителя все приступают к выполнению заданий одновременно. Сначала каждый участник состязания должен продеть нитку в ушко тонкой

иголки и завязать на конце нитки узелок. Затем он пришивает пуговицу к кусочку материи, сделав при этом по десять стежков крест-накрест. После этого он обязан завязать на шнуре один или два узла (по условию), точно придерживаясь нарисованной схемы. Для этого можно взять простейшие морские узлы. Покончив с узлами, надо вынуть из конверта детали и сложить из них рисунок. Это может быть разрезанная на несколько частей художественная открытка. Наконец каждый разгадывает ребус, криптограмму или буквенную задачу, (например, написать по три имени существительных, которые начинаются на «к» и кончаются на «о», начинаются на «о» и кончаются на «к»).



Оценка результатов игры зависит от быстроты, с которой выполняются все задания. Руководитель может установить контрольный срок. Каждый, кто уложится в этот срок (соблюдая все условия), получает для звена $1/2$ очка.

Пункт № 2. „И ТОТ, КТО С ПЕСНЕЙ ПО ЖИЗНИ ШАГАЕТ...“

На этом пункте руководителем должен быть учитель пения, баянист или кто-либо из старших школьников, играющих на музыкальном инструменте.

Ребята усаживаются на стулья. Руководитель проводит музыкальную викторину. Он играет мелодии знакомых песен, а ребята должны отгадать название песни, вспомнить фамилию композитора, автора слов. Затем организуется какая-либо музыкальная игра (играющие должны хлопать в ладоши в условленном месте в ритм музыки, не ошибаясь).

В заключение пионеры должны дружно исполнить любую (по своему выбору) пионерскую песню.

Оценка производится руководителем по своему усмотрению, в зависимости от количества верных ответов и качества исполнения песни.

Пункт № 3. „ПРОНЕСИ, НЕ УРОНИ“

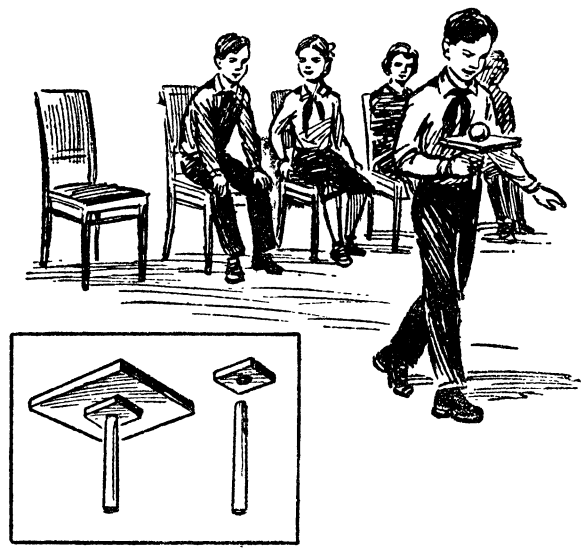
На этом пункте могут быть использованы аттракционы и игры, основанные на умении сохранять равновесие.

Приводим описание двух таких игр.

Не урони шарик. Для игры нужны два шарика или мяча (как для лапты) и два столика-подставки. (Как их изготовить, показано на рисунке справа.) Кроме того, понадобятся десять стульев или табуреток. Если нет стульев, можно заменить их двумя скамейками.

Перед началом игры стулья расставляются в два ряда по пять стульев в каждом на расстоянии 6—8 шагов один ряд от другого.

Звено делится на две группы по 5 человек. Группы садятся на противоположные ряды стульев. Звеньевому дается в руки подставка с положенным на нее мячиком. Задача играющих состоит в том, чтобы,



держа подставку в вытянутой руке, перенести мячик на подставке к противоположному ряду стульев и, не уронив его, передать подставку товарищу, а самому сесть на его место. Это задание выполняют все 10 пионеров по очереди. Если в звене меньше 10 человек, то кто-то (по назначению звеньевого) выполняет задание дважды.

Оценка дается в зависимости от количества успешных попыток (когда мячик ни разу не слетел с подставки).

Чтобы ускорить игру, можно иметь на пункте две подставки и столько же мячей.

С палкой по бревну. Аттракцион проводится летом на площадке. Играющий берет тонкую, ровную (без сучков) палку длиной около метра, кладет ее на указательные пальцы вытянутых вперед рук и сдвигает пальцы к середине палки. Этим определяется центр тяжести палки. В том месте, где пальцы сойдутся, палку можно удержать в равновесии.

Теперь, не меняя положения рук, надо пройти по бревну (или по укрепленной на ребро доске) так, чтобы не уронить палку (см. рисунок).

По желанию вместо палки можно дать в руки играющему две кружки с водой. Держа их в вытянутых руках, надо пройти по бревну, не разлив воду.

Оценка дается в зависимости от числа пионеров, успешно выполнивших задание.

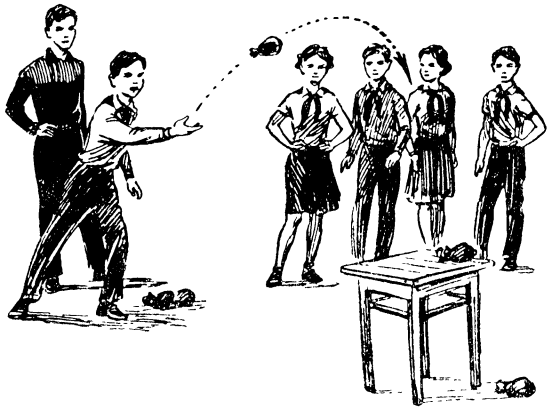
Пункт № 4. „МЕТКИЕ СТРЕЛКИ“

На этом пункте происходят соревнования в меткости.

Метание колец. Каждый из играющих получает по пять колец. Задача состоит в том, чтобы набросить кольца на колышки с расстояния в 4 метра (см. рис.).

Первые два кольца считаются пробными, а следующие три — зачетными.

Кольца можно изготовить из прутьев или из проволоки, можно выпилить их и из фанеры. Для прочности обмотайте каждое кольцо тесьмой. Диаметр колец 12—20 сан-



тиметров. На пункте должно быть не менее десяти колец.

Метание мешочков. Для игры нужны пять мешочков, сшитых из кусочков сатина, шелка или коленкора и наполненных до половины песком, горохом или бобами.

Играющий берет мешочки и с расстояния в 4—5 метров бросает их по одному на табуретку, стараясь сделать это так, чтобы мешочки остались на ней. (Они должны описывать в воздухе кривую и падать на крышку сверху вниз.)

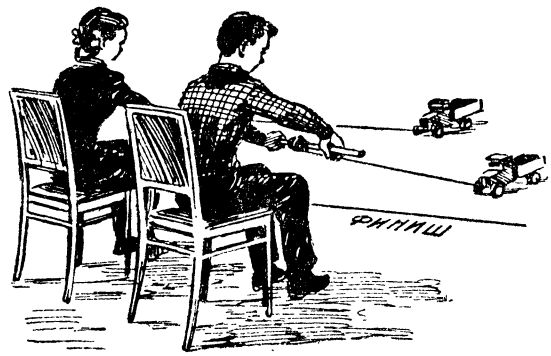
Крышка табуретки должна быть гладкой и скользкой, чтобы мешочки соскальзывали вниз, если они неудачно брошены.

Оценка дается в зависимости от числа пионеров, которые хоть по одному разу успешно набросят кольцо или мешочек.

Пункт № 5. „БЫСТРОТА И ЛОВКОСТЬ“

Автогонки. Возьмите шнурок или веревку длиной 6—7 метров. К одному ее концу привяжите игрушечный автомобиль, а к другому концу — небольшую (длиной 40—50 сантиметров) гладко обструганную палочку. Для этой игры вам понадобятся два или три таких приспособления, чтобы одновременно могли соревноваться по два или три играющих.

Играющие садятся на стулья, каждый берет в руки палочку. Держать ее нужно за концы обеими руками. Автомобили отводятся на линию старта (на всю длину шнурка). На расстоянии 1 метра от сидящих игроков чертится или отмечается флажками линия финиша (см. рис.).



По команде руководителя играющие, держа палочку обеими руками, начинают накручивать на нее шнурок и тем самым все ближе и ближе придвигают автомобильчики к финишу. Вставать со стула, дергать шнурок или поднимать руки с палочкой нельзя. Нарушивший это правило выбывает из соревнования.

Выигрывает тот, чей автомобиль раньше достигнет линии финиша.

На этом пункте соревнования происходят одновременно между 2—3 звеньями. Сначала играют первые номера каждого звена, затем вторые и т. д. Каждая победа дает звену $1/2$ очка. Оценку руководитель дает, пользуясь общей таблицей оценок.

Автомобили или тележки могут быть самодельными. Их может заменить любая игрушка на колесах.

На этом пункте могут быть применены и другие аналогичные игры, основанные на парных соревнованиях.

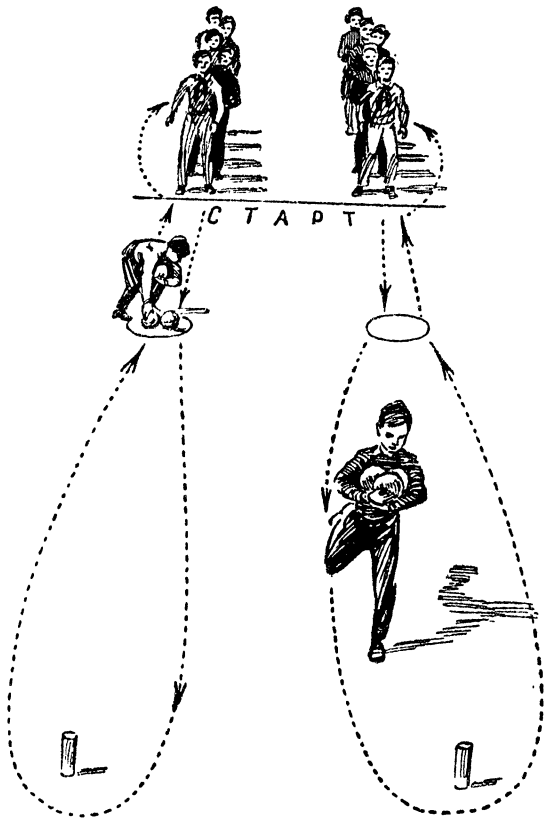
Летом в пионерском лагере на этом пункте могут быть проведены соревнования по прыжкам (в длину или в высоту) или любые шуточные соревнования (бег с ложкой, бег с обручами и т. п.). Каждая победа в парных соревнованиях дает звену $1/2$ очка.

Пункт № 6. „КТО БЫСТРЕЕ?“

На этом пункте можно проводить различные эстафеты. Приводим описание двух.

Эстафета с колечками. Для проведения этой эстафеты необходимо приготовить десять городков и столько же колец (их можно приготовить из проволоки или прутьев). Играют одновременно два звена. Они выстраиваются в колонны по одному. Против каждой колонны в 10—15 шагах ставятся по пять городков.

Перед началом игры звеньевые получают пять колец и флажок. По команде руководителя первые номера (звеньевые) бегут, надевают на каждый городок по кольцу, затем возвращаются к своему звену и передают флажок второму номеру, а сами встают в свою команду последними. Теперь по команде руководителя бегут вторые номера. Они снимают кольца и, возвратившись к звену, передают флажок и кольца третьему номеру. Таким образом, нечетные номера раскладывают кольца, а четные их снимают.



Надевать и снимать кольца надо осторожно, так, чтобы не уронить городок. Кто уронит городок, должен вернуться, поставить его и только после этого продолжать игру.

Эстафета «Переноска мячей». Для этой игры понадобятся шесть волейбольных или больших резиновых мячей. Команды строятся в колонны у линии старта в 2—3 метрах одна от другой.

В 2—3 метрах от линии старта чертятся кружки и в них кладутся по три мяча. Первые номера получают флажки — эстафету.

По команде руководителя первые номера бегут, берут каждый в своем кружке сразу все три мяча и с ними обегают вокруг стоящего в 10—15 метрах городка, затем снова кладут мячи в кружок, а флажок передают второму номеру своей команды. Кто сделает это быстрее, считается победителем. Затем бегут вторые номера и т. д. по порядку.

Если во время бега мячи упадут, надо их собрать и только тогда бежать дальше. Помогать в этой игре друг другу не разрешается.

Подобные игры-эстафеты описаны в разделе сборника «Подвижные игры». Оттуда, в случае надобности, они могут быть заимствованы.

На этом пункте соревнования происходят между двумя звеньями. Победитель в каждой паре соревнующихся дает звену $1/2$ очка.

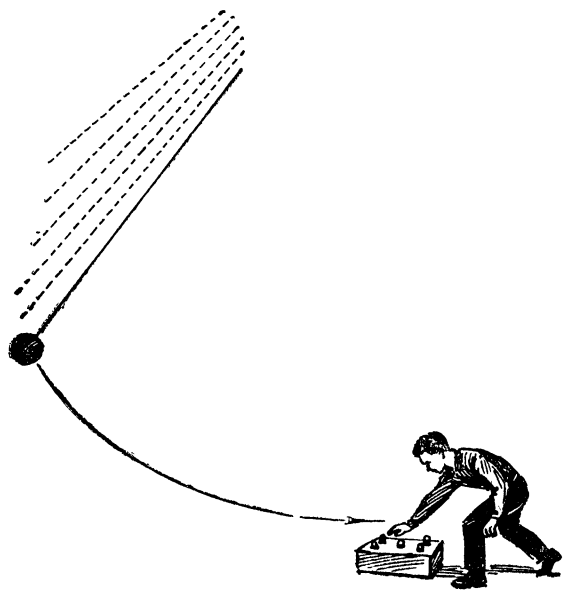
Оценка звену дается по общей таблице.

Пункт № 7. „СНОРОВКА И ПРОВОРСТВО“

На этом пункте проводится аттракцион, требующий быстрых, точных и уверенных движений.

Успей взять! Для проведения этого аттракциона возьмите покрышку от волейбольного мяча и набейте ее бумагой или травой. Можно использовать и обыкновенный волейбольный мяч с камерой. К мячу привяжите шнурок или веревку длиной 4—5 метров. Мяч подвесьте на какой-нибудь сук или перекладину на высоте в 3—4 метра так, чтобы он мог свободно качаться, как маятник. Под мячом на перевернутый вверх дно́м ящик или большую коробку положите пять камешков или шишек. Их надо разложить так: четыре по углам, а одна в середине (см. рис.).

Играющий берет в руки мяч, висящий на веревке, и отходит назад, отводя его за собой до тех пор, пока он не окажется на уровне подбородка. Отпустив мяч, он дол-



жен подбежать к ящику, собрать шишки (все пять) и успеть унести их так, чтобы его не настиг и не ударил мяч, вернувшийся в прежнее положение.

Отбегать в сторону или увертываться от мяча нельзя. Убегать от мяча назад разрешается по узкому коридору шириной 0,5—0,8 метра.

Оценка звену дается в зависимости от количества человек, выполнивших задание. Каждый пионер, выполнивший задание, получает для звена 1/2 очка.

Пункт № 8. „НАСТОЙЧИВОСТЬ И ТЕРПЕНИЕ“

В этом пункте для соревнований используются различные настольные игры и головоломки, которые должны быть изготовлены заранее.

Надо подобрать не менее пяти игр, рассчитанных на одновременное участие 10 человек. По каждой игре происходят соревнования двух играющих — представителей двух разных звеньев. Победа одного из играющих дает его звену 1/2 очка.

Больше всего для этой цели подходят игры, описанные в разделе «Соревнования-поединки» (стр. 311), «Проверь себя» (стр. 316) и «Загонялки» (стр. 290).

ИГРЫ НА ШКОЛЬНЫХ ВЕЧЕРАХ

Некоторые думают, что играть любят только малыши. Это неверно. Играют с большим увлечением и старшие школьники. Все зависит от подбора игр и умения их организовать.

При подготовке различных школьных вечеров и праздников обычно главное внимание уделяют официальной и художественной части, а о программе веселых игр и развлечений нередко забывают. В заключение вечера чаще всего организуют одни только танцы. Между тем существует множество интересных игр и развлечений, которые с большим успехом можно проводить на школьных вечерах.

В этой главе приводится описание ряда игр и аттракционов, которые много раз проводились на вечерах молодежи и проверены на практике.

Основная задача организатора игр состоит в том, чтобы создать на вечере такую обстановку, при которой каждый мог бы найти себе занятие по вкусу. Поэтому игр должно быть много и притом достаточно разнообразных. Наряду с массовыми можно организовать и индивидуальные игры, чтобы охватить и увлечь ими как можно больше участников вечера.

Программа вечера должна быть построена так, чтобы по возможности занять присутствующих с момента их прихода. Поэтому, пока идет сбор участников вечера, в разных местах следует организовать веселые конкурсы, соревнования, аттракционы.

В заключительной, массовой части вечера танцы и игры лучше всего чередовать. Особо следует позаботиться о тех, кто не умеет или не любит танцевать, постоянно вовлекать их в такие игры и аттракционы, которые могут проводиться одновременно с танцами в зале или в других комнатах.

Проведение игр и развлечений желательно поручить специальному распорядителю— опытному организатору-массовику. Однако ему одному с этим делом не справиться. Поэтому в помощь распорядителю обычно выделяют нескольких участников вечера — хороших затейников. Организатор вместе с помощниками составляет программу игр и развлечений, подготовляет необходимый инвентарь и реквизит, определяет, в каких помещениях будут проходить те или иные игры, назначает дежурных.

Успех многих игр, описанных ниже, в большой мере зависит от яркого, красочного оформления. О нем нужно позаботиться заранее: все плакаты, пояснительные тексты написать крупно, цветными красками и повесить так, чтобы они были хорошо видны; для игр, в которых ответы даются в письменной форме, подготовить бумагу и карандаши.

Призы и премии победителям лучше всего выдавать в конце вечера со сцены в торжественной обстановке. Для подсчета очков и подведения итогов из числа организаторов вечера должно быть создано жюри в составе 3 — 5 человек.

ЛОТЕРЕЯ ПРИЗОВ

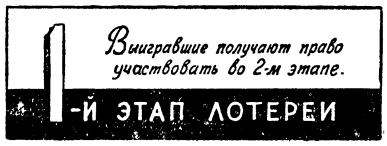
Лотерея призов обычно проводится в начале вечера, чтобы занять и лучше организовать пришедших, пока идет сбор гостей. Она начинает действовать с того момента, когда на вечер пришли первые 5 — 10 человек.

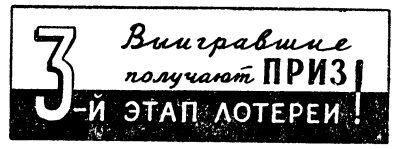
В первой комнате, куда попадают участники вечера из гардероба, на видном месте вывешивается плакат такого примерно содержания:

КАЖДЫЙ МОЖЕТ ВЫИГРАТЬ ПРИЗ!
ДЛЯ ЭТОГО НАДО ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ИГРЕ.

Тут же или в соседних комнатах размещаются пункты, где участники лотереи могут вытянуть билет. На каждом пункте помещается соответствующая надпись.

Около плаката «1-й этап лотереи» на столе стоит ваза с лотерейными билетами (красиво оформленный ящик или лотерейная вертушка). Дежурный приглашает всех входящих в комнату принять участие в игре, то есть подойти к вазе и вытащить билет. В вазу на 1-м этапе лотереи нужно





положить столько билетов, сколько предполагается участников вечера. Например, если приглашаются 150 человек, в вазе должно быть 150 билетов, в том числе 75 пустых и 75 с цифрой «2». Тот, кто вытащит билет с цифрой «2», считается «выигравшим» и имеет право участвовать во 2-м этапе лотереи. Таким образом, получается, что на 1-м этапе лотереи половина всех участников выигрывает и отправляется искать следующий пункт.

Около плаката «2-й этап лотереи» у дежурного в вазе должно быть лишь 75 билетов (по числу выигравших на первом этапе). Из них 25 пустых и 50 с цифрой «3».

Участники лотереи, имеющие билеты с цифрой «2», сдают их дежурному и взамен вытягивают новый билет. Тот, кому достанется билет с цифрой «3», получит право участвовать в 3-м, последнем, этапе лотереи.

Таким образом, из общего числа участников лотереи до 3-го этапа дойдет только 50 человек.

На 3-м этапе так же, как и на 2-м, участники лотереи, имеющие билеты с цифрой «3», сдают их дежурному, а взамен вытаскивают новые билеты. Если они вытащат билет с надписью «Приз» (таких билетов должно быть столько, сколько имеется призов), значит они выиграли. Приз можно получить в комнате, где висит плакат «Выдача призов».

В числе призов могут быть самые различные предметы: карандаши, блокноты, открытки и т. п. Желательно иметь и несколько более ценных вещей (хорошую книгу, набор красок, коробку конфет и пр.). Но особенно важно иметь как можно больше шуточных призов. Можно, например, объявить, что в числе призов имеется «Победа» (положить в пакет игрушечную автомашину), «телевизор» (игрушечный фильмоскоп), «универсальный пылесос» (платяную щетку), «женские платья» и «головные уборы» (сделать из цветной бумаги) и т. п. Это внесет в игру большое оживление.

Выдача призов должна быть обставлена очень интересно. Призы вкладываются в бумажные пакеты различных размеров, которые совсем не соответствуют упакованным в них предметам. На пакетах — номера.

Каждый может выбрать тот пакет, который ему больше всего нравится (ощупывать пакеты нельзя). При этом может, например, получиться, что в самом большом пакете окажется зубная щетка или крем для ботинок, а в самом маленьком — коробка конфет.

КОМУ ДОСТАНЕТСЯ БУКЕТ?

Соберите букет цветов. Желательно, чтобы в букете были цветы и полевые и садовые (15 — 20 названий). Букет поставьте в вазу так, чтобы на него можно было смотреть со всех сторон и чтобы каждый цветок был хорошо виден. Рядом повесьте плакат (см. рис. на стр 86).

Находящийся около букета дежурный принимает ответы и следит за тем, чтобы играющие не трогали цветы руками.

Играющим разрешается советоваться друг с другом. В случае, если цветок, кроме принятого в ботанике, имеет еще иное, местное, название, то при определении победителя преимущество должно отдаваться тому, кто напишет название цветка, принятое в ботанике.

Игра продолжается 30 — 40 минут. По истечении этого времени букет и ответы уносятся к судьям для определения победителя. Если победителей, давших достаточно точный ответ, окажется двое или трое, букет придется разделить между ними.

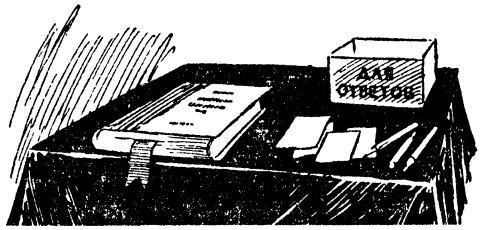
Для того чтобы при определении результатов не возникло споров, необходимо заранее составить список цветов, указав все возможные варианты названий. С этой целью лучше всего посоветоваться со специалистом.

НА КАКОЙ СТРАНИЦЕ ЗАКЛАДКА?

Возьмите книгу, желательно толстую, и вложите в нее закладку (цветную ленточку). Положите книгу на полочку так, чтобы она была всем хорошо видна. Рядом повесьте плакат (см. рисунок).

Под плакатом на столе положите несколько карандашей, нарезанную бумагу и коробку для ответов.

Возле книги должен находиться дежурный, который никому не разрешает заглядывать в книгу и трогать ее руками. Игра может продолжаться 30 — 40 минут. По истечении указанного времени дежурный уносит книгу и ответы в комнату, где жюри определяет победителя игры. Результаты объявляются в конце вечера со сцены. Если при подведении итогов игры окажется, что точный ответ дали несколько человек, между ними бросают жребий, и книга достается тому, кто ее выиграет в жеребьевке.

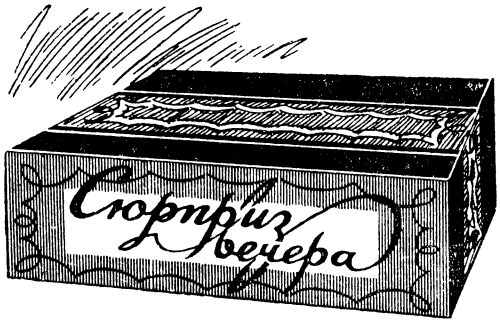


СЮРПРИЗ ВЕЧЕРА

Большую красиво разукрашенную коробку поставьте на возвышении или подвесьте к потолку, так чтобы она была хорошо видна. Рядом с коробкой повесьте плакат (рис. на стр. 87).

На стол положите карандаши, бумагу, приготовьте ящик для ответов. Все желающие участвовать в игре пишут на бумажках, что, по их мнению, находится в коробке. Трогать коробку, пробовать ее на вес, заглядывать внутрь нельзя. За этим наблюдает дежурный.

Игра «Сюрприз вечера» продолжается 30 — 40 минут, после чего ответы сдаются в жюри для определения победителя. Ответы играющих могут быть самыми различными, так как ориентиров для определения «сюрприза», по существу, никаких нет. В этом случае все построено на догадке, на случайной удаче.



При проверке ответов может случиться, что либо никому из играющих не удастся угадать, что именно лежит в коробке, либо угадают сразу несколько человек. Как поступить в этих случаях?

В первом случае надо постараться найти хотя бы приблизительно правильный ответ, например в коробке лежит пенал. Точно никто не угадал, но есть записка, в которой написано: «Вещь, необходимая школьнику». Этот ответ и нужно считать правильным.

Во втором случае, если окажется несколько правильных ответов, содержимое сюрпризной коробки (фрукты, орехи, цветы, открытки, конфеты) распределяется поровну между победителями, которых для этого вызывают на сцену.

О том, что положено в коробку, должен знать только организатор вечера, который должен сам выбрать «сюрприз» и лично запечатать коробку (без свидетелей).

В коробку можно положить и несколько различных предметов, от этого игра только выиграет, так как окажется несколько победителей.

СКОЛЬКО ВЕСЯТ ПАКЕТЫ?

Приготовьте три пакета различной величины и веса. Первый большой по размерам, но легкий, второй маленький, но тяжелый и третий средний между первым и вторым и по весу и по размеру.

Положите эти три пакета на стол. Рядом повесьте плакат (см. рисунок).

Все желающие подходят к столу и пробуют «на вес» каждый пакет, а затем пишут на бумажках общий вес всех трех пакетов. Ответы сдаются дежурному.

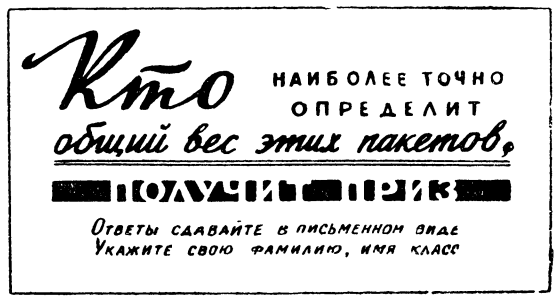
Игра может продолжаться 30—40 минут и больше, так как все время подходят новые участники.

Одни хотят выиграть приз, а другие просто проверить себя. Возникают споры, это вызывает оживление и привлекает новых участников.

По истечении установленного времени дежурный передает пакеты и ответы жюри, чтобы определить победителя.

При подготовке пакетов нужно иметь в виду, что их будут брать в руки десятки людей, поэтому упаковка должна быть не только красивой, но и прочной.

Для большого пакета можно использовать деревянные стружки (1 — 2 килограмма). В маленький пакет вложить кусок железа весом в 4 — 6 килограммов, а в пакет среднего размера — дощечки весом в 3 — 4 килограмма.



КАК МЕНЯ ЗОВУТ?

Большую красивую куклу посадите на возвышение так, чтобы ее все видели. Под руку ей положите запечатанный конверт, в котором должно быть написано имя куклы. Рядом положите красивый пакетик с надписью «Приз». Около куклы повесьте плакат (см. рис.). Приготовьте карандаш и бумагу для ответов.

Приз в этой игре (как и в других играх подобного типа) вручается победителю со сцены. Если имя куклы угадают одновременно несколько человек, то для вручения приза между ними бросают жребий.

Если имя куклы никому не удастся верно назвать, руководитель продолжает игру со сцены устно, добиваясь получения нужного ответа от играющих.

Чтобы помочь играющим отгадать имя, можно сказать, с какой буквы оно начинается — с гласной или согласной. Если это имя встречается в литературе, можно назвать фамилию автора и произведение и таким образом подвести к правильному ответу. Оставлять игру не законченной, а приз не выданным ни в коем случае не следует.

Конверт вскрывают в присутствии всех играющих только после того, как будет получен правильный ответ.

СОСЧИТАЙ ОРЕХИ

Возьмите большую стеклянную банку и насыпьте в нее грецких (или других) орехов. Сверху банку завяжите и поставьте на стол на видном месте. Рядом повесьте плакат (см. рисунок).

На столе у плаката положите несколько карандашей и бумагу.

Для определения победителя по окончании игры судьи вскрывают банку, считают орехи, а затем проверяют записки с ответами. Тот, кто точно угадал количество орехов, становится победителем. Но чаще всего случается иначе. Например, орехов в банке 74. Точно никто не угадал, но в двух записках было указано количество орехов, одинаково приближенное к настоящему числу: в одной 72, а в другой 76. В этом случае орехи вручаются обоим победителям, которым предлагается разделить их между собой.

Если нет орехов, то для игры можно использовать куски сахара, сливы, мелкие яблоки и т. п.

КТО ДАЛЬШЕ УЙДЕТ?

Эту веселую игру обычно проводят в зале. В ней непосредственно могут участвовать 5 — 6 человек, остальные являются зрителями.

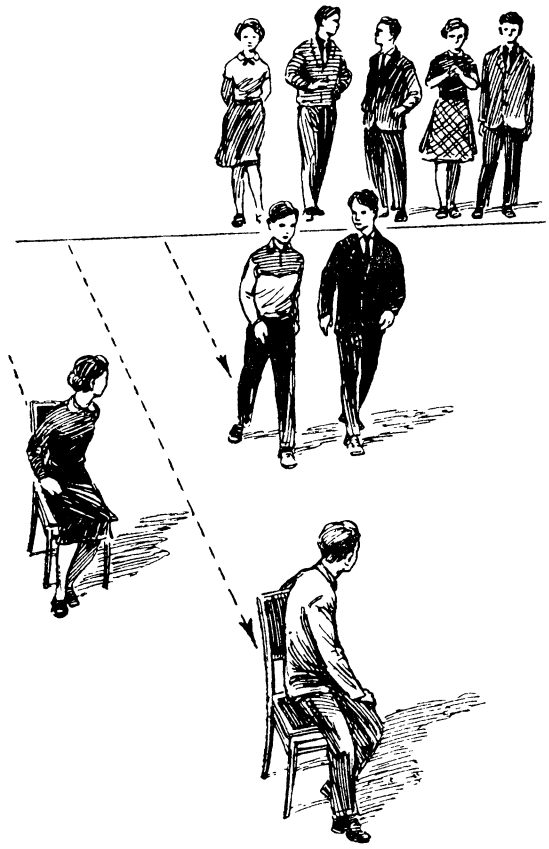
Если игра проводится в зале, играющие встают в шеренгу вдоль условной линии старта. Руководитель предлагает каждому из них припомнить как можно больше имен, причем можно условиться, что мальчики будут вспоминать женские имена, а девочки — мужские.

Игра состоит в следующем. Каждый из играющих по очереди должен идти вперед от линии старта, громко называя полные имена так, чтобы на каждый шаг приходилось по одному имени. Останавливаться или замедлять шаги нельзя. Как только играющий запнется и, сделав шаг, не назовет имени, он должен остановиться. Ему подают стул, и он садится на том месте, где остановился. В игру вступает следующий игрок и так далее.

Выигрывает тот, кто уйдет дальше всех.

Несмотря на кажущуюся простоту задания, выполнить его бывает очень трудно и обычно назвать больше пяти-шести имен (полных: Николай, Петр, Виктор, а не Коля, Петя, Витя) редко кому удается.

Руководитель сопровождает каждого играющего для того, чтобы он не замедлял шаги.



АВТОР, КНИГА И ГЕРОЙ

По количеству предполагаемых участников игры заготовьте таблички или бумажки размером 4 × 10 сантиметров, на которых напишите: на одних фамилии писателей, на других названия одного из их произведений, а на третьих имя или фамилию героя этого произведения. Разумеется, все это надо сделать с учетом возраста и уровня знаний играющих.

Эти таблички выглядят примерно так:

Гайдар А.	«Школа»	Чубук
Медведев Д.	«Это было под Ровно»	Н. И. Кузнецов
Журба П.	«Александр Матросов»	Дед Макар
Пушкин А. С.	«Полтава»	Кочубей
Жюль Верн	«80 000 верст под водой»	Капитан Немо
Каверин В.	«Два капитана»	Саня Григорьев
Мусатов А.	«Дом на горе»	Костя Ручьев
Изюмский Б.	«Алые погоны»	Владимир Ковалев
Ажаев В.	«Далеко от Москвы»	Ковшов
Макаренко А.	«Педагогическая поэма»	Задоров
Гоголь Н. В.	«Шинель»	Башмачкин
Кочетов В.	«Журбины»	Алеша
Тургенев И. С.	«Отцы и дети»	Базаров
Толстой Л. Н.	«Кавказский пленник»	Жилин и т. д.

Бумажки, предварительно их перемешав, следует раздать участникам перед самым началом игры. Желательно приколоть их булавками к одежде каждого. Таким образом, одна треть участников окажется с фамилиями писателей, другая — с названиями произведений этих писателей и последняя с фамилиями героев этих произведений.

Раздавать таблички могут помощники руководителя во время какого-либо спокойного танца. После этого по окончании танца руководитель объясняет правила игры: играющие должны собраться в группы из трех человек так, чтобы в каждой тройке были автор книги, название книги и один из главных героев произведения. Объяснив правила игры, руководитель должен указать, где будет находиться судья, к которому можно обращаться в спорных случаях.

Первым десяти тройкам, правильно объединившимся, следует вручить призы.

ИГРЫ С БУКВАМИ И ЦИФРАМИ

Много интересных игр можно провести с помощью табличек, на которых написаны отдельные буквы или цифры.

Вот некоторые из этих игр с использованием букв.

Всем участникам раздаются таблички с буквами и булавки, которыми эти буквы прикрепляются к одежде. В зале вывешивается плакат с правилами игры и таким текстом:

СЕГОДНЯ НА ВЕЧЕРЕ ПРОВОДИТСЯ

МАССОВАЯ ИГРА

Принять участие в игре могут все желающие.

Участники игры должны объединиться по группам так, чтобы из имеющихся у них букв можно было составить:

1. Фамилию великого русского полководца, не знавшего за всю свою жизнь ни одного поражения.

2. Фамилию известного русского художника, автора многих картин на сюжеты народных сказок и былин.

3. Фамилию известного советского композитора, автора крупных симфонических произведений.

Первые три группы, составившие любую из этих фамилий, получают призы.

Призы выдаются в комнате № ... *(указать название или номер)*.

Заготавливая буквы для этой игры, надо брать из алфавита только те из них, которые могут понадобиться. В данном случае должны быть составлены такие слова: «Суворов», «Васнецов», «Шостакович». Значит, нужно заготовить буквы: «С», «У», «В», «О», «Р», «А», «Н», «Е», «Ц», «К», «Ш», «Т», «И», «Ч». Причем букв «В» и «О» должно быть значительно больше, чем других. Например, если каждой буквы делается по 10, то «В» и «О» надо сделать по 30, тогда в игре смогут принять участие все присутствующие.

В перерывах между танцами и подвижными играми можно провести игру с буквами и попроще. Руководитель называет какое-либо слово, например: «ранец», «кино», «сурок», «вереск» и т. п., состоящее из розданных букв. Играющие, у которых имеются нужные буквы, должны возможно скорее составить заданное слово, построившись соответствующим образом в шеренгу. Выигрывает та группа, которая сделает это быстрее.

Аналогичные игры можно провести также и с цифрами. Играющим можно предложить собраться в группы так, чтобы из цифр, имеющихся у них, можно было составить одну из следующих дат (только год):

Ледового побоища

Куликовской битвы

Взятия Измаила

Разгрома гитлеровской армии под Сталинградом.

В зависимости от темы вечера задания могут меняться, например:

Год образования Советского Союза

Первый год первой пятилетки

Год награждения ВЛКСМ первым орденом Красного Знамени.

На литературном вечере:

Год рождения А. С. Пушкина

Год рождения Л. Н. Толстого

Год рождения А. М. Горького

Год рождения Т. Г. Шевченко и т. п.

Всякий раз, заготавливая бумажки с цифрами для игры, надо писать только те цифры, которые могут понадобиться для составления указанных дат.

Пользуясь наличием у играющих табличек с цифрами, руководитель может провести и такую игру.

Он громко объявляет, например: «Сейчас ровно 21 час 49 минут, приз получат те, кто составит это число, опередив при этом других».

Или: «Первые семь-восемь человек, которые составят дату сегодняшнего дня (число, порядковый номер месяца и год), получают приз».

Эти игры всегда вызывают веселое оживление. Они хороши тем, что в них невольно втягиваются даже самые пассивные участники вечера.

КОНКУРСЫ

КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ ИСПОЛНЕНИЕ БАЛЬНЫХ ТАНЦЕВ

В программе каждого вечера старшеклассников достаточное время всегда уделяется танцам. Очень часто проводятся конкурсы на лучшее исполнение какого-либо бального танца. Это очень нужная и полезная форма, дающая возможность учащимся на примере лучших научиться более правильно и красиво исполнять тот или иной танец. Но обычно, когда объявляется запись на участие в конкурсе, многие стесняются и отказываются танцевать. Конкурсы из-за этого проходят неинтересно.

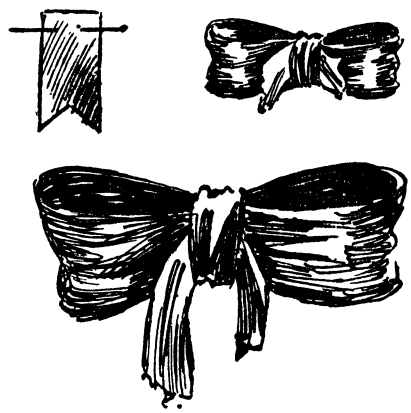
Чтобы вовлечь как можно больше участников вечера в танцы, можно рекомендовать такую форму конкурса.

Из цветной бумаги или тесьмы заготовляют небольшие бантики или ленточки. Эти ленточки должны быть трех цветов, например: зеленых 30—40, желтых 10—12, красных (больших) 2—4. Каждая ленточка должна иметь булавку для того, чтобы ее можно было приколоть к одежде.

Название танца и время проведения конкурса должны быть определены программой вечера. Лучшее время для конкурса — в середине танцевальной части программы.

Для руководства конкурсом нужно выбрать трех членов жюри (из числа взрослых и учащихся), заранее ознакомив их с порядком проведения конкурса.

Объявляется название танца. Играет музыка. Для участия в танце приглашаются все желающие. Никакой предварительной записи не производится. Члены жюри выходят на середину зала, в руках у них зеленые ленточки. Они их раздают парам, которые танцуют лучше других (по две ленточки на каждую пару). Когда судьи роздали все ленточки, музыка прекращается; за этим следит руководитель танцев. Он же объявляет о начале второго тура конкурса. Теперь танцуют только те, кто имеет зеле-



ные ленточки, то есть пятнадцать-двадцать пар. Во время второго тура судьи выбирают лучшие пары и прикалывают им желтые ленточки. Как только судьи роздали желтые ленточки, музыка прекращается и руководитель объявляет о том, что начинается третий, заключительный тур конкурса. Снова играет музыка. Теперь танцуют только те пары, которые имеют желтые ленточки (пять-шесть пар). Среди них судьи выбирают одну или две лучшие пары — они и являются победителями конкурса. Им прикалывают большие красные банты или выдают призы.

В заключение конкурса лучшие пары исполняют танец для того, чтобы остальные могли поучиться у них, как правильно и изящно танцевать.

КОНКУРС НА ЛУЧШЕГО ПЛЯСУНА

Часто в программу вечера включается конкурс на лучшее исполнение какой-либо народной пляски. Обычно определение победителей и выдачу призов проводит руководитель танцев или жюри.

Здесь мы предлагаем организовать дело так, чтобы к судейству привлечь всех присутствующих. За 5 — 10 минут до начала конкурса помощники руководителя раздают всем присутствующим специальные талоны — нарезанные квадратиками цветные бумажки. Каждому выдается один талон.

Объявляя о начале конкурса, руководитель предупреждает всех о том, что сегодня присуждать призы лучшим танцорам будут все присутствующие. Каждый из вас, обращается он к участникам вечера, получил специальный талон. Вы внимательно следите за исполнением танцев и тому, кто, по вашему мнению, лучше всех спляшет, отдайте ваш талон. Только не спешите, чтобы не ошибиться. Помните о том, что у вас всего один талон, а хороших плясунов может быть много. Можете талон вручить не сразу, а лишь когда просмотрите все выступления. Призы получат те участники конкурса, у которых окажется наибольшее количество талонов.

После объявления правил начинается конкурс, затем подсчет талонов и выдача призов. Надо следить за тем, чтобы участники конкурса не отдавали талоны друг другу.

ИГРЫ С ТАНЦАМИ

ПРИГЛАШЕНИЕ К ТАНЦУ

Большое разнообразие внесет в танцевальный вечер игра.

В середине зала на стуле сидит девочка. В руках у нее букетик цветов. Два мальчика подходят к ней и приглашают ее танцевать (см. рисунок). Одному из них девочка отдает букет, а с другим идет танцевать. Мальчик, получивший букет, садится на стул. К нему подходят две девочки и приглашают его танцевать. Одной из них он отдает цветы, а с другой идет танцевать и т. д. Таким образом, танцующих становится все больше, но желающие танцевать обязательно должны выполнить правило приглашения. За этим следит руководитель танцев. О правилах приглашения руководитель объявляет перед началом танца. Танец для этой игры надо выбирать самый простой, такой, который умеет танцевать большинство присутствующих.

ТАНЕЦ-ИГРА

Руководитель вечера предлагает мальчикам, желающим участвовать в этой игре, пригласить девочек и встать парами по кругу. Один мальчик подходит к руководителю и заявляет, что он растерялся, стесняется и не знает, кого ему пригласить. Он просит ему помочь выбрать и пригласить девочку для игры. (Эта инсценировка должна быть

подготовлена заранее.) Руководитель соглашается помочь неудачнику и приглашает из соседней комнаты бабу-ягу (или другой карнавальный персонаж). После этого объявляются правила игры; музыка играет вальс. Все участники танцуют. Как только музыка прервется, все мальчики меняются парами, в том числе и мальчик, танцевавший с бабой-ягой. Девочки в это время остаются на местах. Тот из мальчиков, который замешкается и останется без пары, танцует с бабой-ягой до следующего перерыва в музыке. Игра повторяется раз восемь-десять. Участвовать в ней могут 10—15 пар.

ПРИГЛАШЕНИЕ

Перед началом танцев всем присутствующим в зале раздают ленточки трех цветов (красные, зеленые, голубые) и булавки, чтобы ленточку можно было приколоть к одежде.

Руководитель, называя очередной танец, объявляет о том, что все те, у кого имеются красные ленточки, приглашают на этот танец тех, у кого ленточки голубые. В следующий раз будут приглашать те, у кого приколоты зеленые ленточки, и т. д. Ленточки у танцующих хорошо видны, и поэтому легко контролировать выполнение правил.

Раздавать ленточки надо так, чтобы мальчики получили один цвет, а девочки два других. Танцы для этой игры выбирают самые распространенные, чтобы они были доступны большинству присутствующих.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

КАПКАНЫ

Играющие встают в круг лицом к центру. Три-четыре пары, взявшись за руки, образуют «капканы» и встают в разных местах внутри круга. Стоящие в кругу поворачива-

ются направо и по команде руководителя «Начали!» бегут по кругу через капканы (см. рис.). По сигналу руководителя капканы «захлопываются» — пары опускают руки, — и те, кого они поймали, выходят в середину круга. Из них составляются новые капканы.

Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не будут пойманы или останется несколько самых ловких игроков, они и будут считаться победителями.

ВЕСЕЛЫЕ ТРОЙКИ

Участники игры сначала встают в кружки по три человека. Затем двое берутся за руки, а третий встает в середину. В середине большого круга находится водящий.

По команде водящего: «Средние, ко мне!» — стоящие внутри пар выходят в середину большого круга и берутся за руки вместе с водящим. По второй команде все, образовавшие внутренний круг, держась за руки, движутся в одну сторону, а те, кто находится во внешнем круге, — в другую. Пары внешнего круга могут двигаться боковым шагом, приплясывая или кружась.

По сигналу руководителя пары останавливаются и приподнимают руки, а все находящиеся во внутреннем круге, в том числе и водящий, стараются занять место в середине какой-либо пары. Оставшийся без места становится водящим. При повторении игры в каждой тройке игроки меняются местами так, чтобы по команде: «Средние, ко мне!» — в круг выходили каждый раз новые игроки.

Игра пойдет веселее, если ее проводить под музыку. Тогда, двигаясь по кругу, пары могут танцевать какой-нибудь танец, а внутренний круг — повторять движения, которые показывает водящий. Тот, кто остался без места, должен, по желанию играющих, что-нибудь исполнить: станцевать, спеть и т. п.

На вечере старших школьников, помимо игр, описанных в этом разделе, можно провести много других подвижных игр, веселых затей и аттракционов, которые помещены в других разделах книги.

ПРАЗДНИК ИГРЫ И ИГРУШКИ

Веселый праздник игры и игрушки можно провести в каждой школе (летом — в парке, в пионерском лагере). Он поможет значительно оживить пионерскую и внеклассную работу, даст возможность многим ребятам проявить свою изобретательность и выдумку, а главное — будет содействовать проникновению в быт интересных, веселых и полезных игр и развлечений, которые украсят, сделают содержательным и разумным досуг каждого из ребят. Праздник игры может стать ежегодным традиционным праздником.

ПРОГРАММА ПРАЗДНИКА

В подготовке к школьному празднику игр могут принять участие все пионерские отряды, все кружки. Работа предстоит большая, и ее нужно хорошо и умело организовать.

Прежде всего нужно составить подробный план проведения праздника. Этим может заняться выделенная советом дружины комиссия во главе со старшим пионервожатым, учителем или директором школы. План желательно обсудить во всех пионерских отрядах, чтобы выявить предложения и пожелания ребят.

В день проведения праздника все свободные помещения — зал и коридоры, столовая, пионерская комната, часть классных комнат, кабинеты и мастерские — должны быть надлежащим образом оборудованы и использованы для проведения разнообразных игр.

Ниже приводятся описания различных игровых комнат, забав, затей и развлечений, которые могут быть организованы на празднике игр в школе (или в другом детском учреждении) и лечь в основу программы праздника.

ЗАЛ МАССОВЫХ ИГР И ТАНЦЕВ

Для массовых, подвижных игр и танцев нужно выделить самое большое и просторное помещение. Это может быть актовый зал (если в нем раздвигаются стулья), физкультурный зал или один из коридоров.

Программу игр и танцев нужно составить заранее. Эту программу может подготовить кружок массовиков-затейников. Если такого кружка нет, то руководство массовыми играми и танцами можно поручить небольшой группе старшеклассников, которые должны к этому специально подготовиться, подобрать и прорепетировать игры и танцы, научиться коротко объяснять и показывать их.

Иногда на вечерах слишком большое внимание уделяется танцам и недостаточное — играм. Нужно иметь в виду, что главное место в программе этого праздника занимают игры. Они должны быть очень разнообразны и чередоваться с танцами и шутками.

Описание игр, из которых может состоять программа, можно найти в соответствующих разделах этого сборника.

КОМНАТА НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Все настольные игры, имеющиеся в школе, желательно сосредоточить в комнате настольных игр, для которой нужно выделить одно из просторных помещений, оборудованных столами и стульями. Обычно настольных игр в школе очень мало, и нужно постараться к этому дню изготовить по чертежам, помещенным в этом сборнике, возможно больше новых игр. В этом могут помочь технические кружки, а также «Пионерская фабрика игр» или кружок «Умелые руки».

Там, где есть возможность, следует обратиться за помощью и к шефам. Комсомольцы шефствующего предприятия могут помочь изготовить и приобрести новые игры, оборудовать школьную игротеку.

К празднику игр можно попросить всех учащихся, у которых дома имеются какие-либо покупные игры, принести их в школу. Ребятам дома они, возможно, уже надоели, а на школьном празднике очень понадобятся.

Особенным успехом на празднике пользуются такие настольные игры, которые основаны на соревновании и борьбе, на ловкости, точности и быстроте движений. Лучше всего для этого подходят настольно-спортивные игры: настольный футбол, настольный хоккей, настольный баскетбол и другие, а также различные биллиарды, игры с волчками и шарами. Настольно-спортивные игры дают возможность проводить соревнования между отдельными командами на звание победителей.

КОМНАТА ВЕСЕЛЫХ АТТРАКЦИОНОВ

В этой комнате желательно сосредоточить самые разнообразные аттракционы: набрасывание колец, метание мячей и мешочков, «Рыболовы», «Проворные мотальщики» и другие.

Для аттракционов желательно выделить одну из самых больших комнат или просторных залов. Расположить их в разных углах комнаты, на полу и на стенах так, чтобы можно было, не мешая друг другу, пользоваться каждым из них.

В этой же комнате, если есть свободное место, можно положить коврик и проводить на нем различные соревнования — поединки в силе и ловкости: перетягивание в веревочном кольце, выталкивание из круга, «Петушиный бой» и другие. Победители соревнований во втором туре этой игры могут встретиться между собой.

Нужно постараться, чтобы комната имела привлекательный вид. Над каждым аттракционом повесить яркие, красочные надписи, рисунки. Комнату украсить флажками.

КОМНАТА „ТИШИНЫ И МУДРОСТИ“

Среди участников праздника всегда находится много любителей занимательных задач и остроумных головоломок. Для них и создается комната «тишины и мудрости». В ней должны быть с большой тщательностью собраны головоломки различного типа: основанные на перестановках и перемещениях, составлении замысловатых фигур, поисках верного пути или маршрута, проволочные и шнурковые головоломки.

В отличие от других настольных игр, в которых всегда бывают заняты два или несколько человек, головоломки — это игры без партнера. Каждый сам решает задачу, сам добивается правильного ответа. Но если некоторые головоломки изготовить в нескольких экземплярах, то можно организовать турнир — кто быстрее других добьется верного ответа, достигнет цели. Особенно пригодны для этого головоломки «Ханойская башня», «Китайские головоломки», «Разбитая доска», «Архимедова игра».

В комнате «тишины и мудрости» могут быть и различные занимательные задачи, написанные и нарисованные на листках альбомов или на отдельных карточках, игры с буквами и словами, для которых понадобятся специальные «трафаретки». Описания таких игр помещены в различных разделах сборника.

Два-три столика можно занять «загонялками». Они хоть от играющих «мудрости» и не требуют, но по своему характеру больше подходят для комнаты тихих игр.

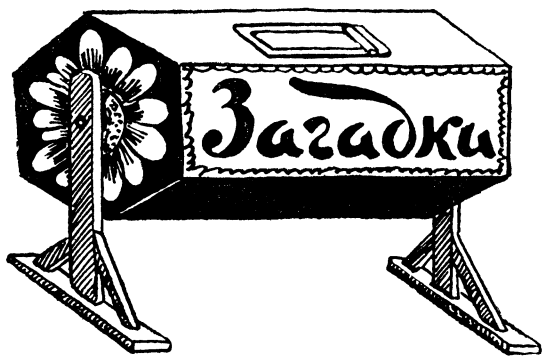
Помимо различных настольных игр и головоломок, много занимательных задач, таблиц и плакатов можно разместить на стенах этой комнаты.

ПЯТЬ МИНУТ НА РАЗМЫШЛЕНИЕ

Игра «Пять минут на размышление» состоит в отгадывании загадок, решении простых, шуточных задач, простейших ребусов, загадочных картинок и пр. Все эти загадки и задачи отличаются тем, что они не требуют много времени на обдумывание.

Отдельные пункты этой игры могут быть размещены в одной просторной комнате либо, еще лучше, в разных местах: в фойе, в коридорах и даже на разных этажах (чтобы избежать большого скопления ребят). Все уголки, где будет проводиться эта игра, должны быть хорошо оформлены. Везде должны быть общая надпись «Пять минут на размышление» и название пункта. Можно в этих местах на стенах развесить плакаты с занимательными картинками и задачами.

Один пункт может быть посвящен исключительно загадкам. Каждая загадка написана на небольшом кусочке бумаги и имеет свой номер. Всего должно быть 100 — 150 разных загадок. Все листочки с загадками свертываются в трубочки (как лотерейные билеты) и вкладываются в коробочку с выдвижной крышкой либо в спе-



циальный шестигранный вращающийся ящик. Ящик стоит на столике, за которым сидит дежурный. Отгадавший загадку подходит к дежурному педагогу, сдает листок с текстом загадки и сообщает ответ. У дежурного имеется контрольный листок с ответами, по которому он может быстро проверить правильность ответа.

В другом месте, у другого столика, в ящике могут лежать листочки с простыми занимательными задачами и шуточными вопросами. Порядок получения листочков и отгадывания тот же.

Если есть художники, можно изготовить 50 — 100 листочков или карточек с рисунками ребусов или головоломок и организовать для их выдачи особый пункт. Рисунки для этой цели могут быть размножены фотографическим путем.

Один из пунктов можно посвятить скороговоркам. Карточки со скороговорками раскладываются на столе. Каждый получает по карточке и в течение 5 минут должен выучить скороговорку так, чтобы без запинки прочесть ее на память пять раз подряд, не сбиваясь.

Загадки, занимательные задачи, ребусы и скороговорки для этой игры можно найти в соответствующем разделе этого сборника.

КОМНАТА ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИГР

Комната познавательных игр может быть посвящена играм литературным, географическим, историческим, естественно-историческим, математическим и другим. Литературные лото и квартеты, разрезные географические карты, альбомы-викторины и электровикторины, загадочные картинки, различные занимательные таблицы и картинки-загадки могут быть размещены на столах и на стенах этой комнаты. Описание ряда настольных и настенных познавательных игр на различные темы можно найти в главе «Познавательные игры». Много игр применительно к знаниям и интересам учащихся можно разработать и изготовить при содействии учителей в различных предметных кружках и в пионерских отрядах. При этом могут быть также использованы и обычные наглядные пособия: немые карты, живые и засушенные растения, чучела птиц и животных и другие. Конечно, к этим пособиям, для того чтобы они могли быть использованы в игре, должны быть изготовлены таблички с вопросами и электрическими контактами соответственно условиям игры.

При наличии большого числа игр можно организовать не одну, а несколько комнат по темам: комнату географических игр, комнату литературных игр и пр.

К числу познавательных игр может быть также отнесена демонстрация в одной из комнат загадочных фокусов и опытов, интересных и занимательных приборов. Сеанс этот может называться «Чудеса без чудес». Интересную программу для сеансов могут разработать специально выделенные ребята вместе с учителями химии и физики.

СЕАНСЫ ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ В ШАХМАТЫ И КОНКУРСЫ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ

Для любителей шахмат на празднике можно организовать сеанс одновременной игры. Для сеанса нужно выделить просторную комнату, удобно расположить в ней столы и в зависимости от того, на скольких досках предполагается провести сеанс, подготовить необходимое количество комплектов шахмат. Если в школе шахмат нет, их можно заранее собрать у ребят.

Сеанс можно проводить на 5 — 20 досках. Привлекать одновременно к участию в сеансе больше 20 человек не следует, для того чтобы он не затянулся слишком долго. Проводить сеанс должен высококвалифицированный шахматист, лучше всего мастер, кандидат в мастера или перворазрядник. Если высококвалифицированных шахматистов нет, лучше провести не один, а два-три небольших сеанса на 5 — 8 досках, где сеансерами смогут выступить сильнейшие шахматисты школы, кружка.

По ходу сеанса кто-либо из организаторов должен отмечать счет сеанса мелом на грифельной доске, а по окончании нужно подвести итоги — отметить в списке участников, кто выиграл, кто проиграл, кому удалось добиться ничьей. В заключительной части праздника эти результаты должны быть объявлены всем.

На празднике можно организовать также конкурс на решение занимательных шахматных задач и этюдов. Его должен проводить только высококвалифицированный шахматист. Он может состоять из трех разделов: шахматной задачи (на мат в два или в три хода), этюда (нетрудного) и позиции, в которой требуется найти выигрышную комбинацию.

Конкурс обычно проходит так. Руководитель расставляет на демонстрационной доске позицию первой задачи. Все участники конкурса молча решают ее (не передвигая фигур) и в течение 8 — 12 минут (в зависимости от сложности задачи) должны подать руководителю ответ в письменном виде на отдельных листочках с указанием своей фамилии. После этого ставится вторая позиция и т. д. Те участники, которые первыми представят наиболее полное решение, премируются.

Выдачу всех премий можно приурочить к заключительной части праздника.

МАСТЕРСКАЯ ИГР, ИГРУШЕК И КАРНАВАЛЬНЫХ УКРАШЕНИЙ

Одну из комнат можно оборудовать для изготовления игр, игрушек и различных карнавальных украшений, головных уборов, масок и т. п.

Само собой разумеется, что отобрать нужно только самые простые вещи, на изготовление которых каждому участнику праздника придется затратить не более 10 — 15 минут.

В этой комнате очень широко должны быть использованы различные заготовки из бумаги и картона, шаблоны и трафареты,

с помощью которых можно легко и быстро изготовить ту или иную игру или детали для игр и украшений (описание ряда приспособлений и шаблонов для игр помещено в разделе «Пионерская фабрика игр»). Каждый из ребят все изготовленные им игры может забрать с собой. Карнавальные шапочки тут же надеваются на голову.

Можно добиться того, чтобы каждый из присутствующих на празднике получил возможность изготовить себе из цветной бумаги какой-либо красивый головной убор или маску, это очень украсит праздник.

Руководство этой комнатой следует поручить активу кружка «Умелые руки». В комнате должно быть много столов, покрытых бумагой. На столах должны быть: ножницы, баночки с клеем и кисти, шаблоны и трафареты для игр и украшений. Все материалы — кусочки цветной бумаги, картона, шнурки и пр., необходимые для изготовления той или иной вещи, выдаются дежурными.

ЗАТЕИ, ЗАБАВЫ И ШУТКИ

В разных местах — в коридорах, в отдельных комнатах или отгороженных ширмой углах — можно организовать веселые затеи и забавы, разместить различные шуточные сюрпризы и аттракционы, которые придумают организаторы вечера. Это внесет в утренник или вечер большое оживление, сделает праздник более радостным, запоминающимся. В этом отношении организаторы праздника и привлеченные ими ребята могут проявить много творчества и инициативы.

Можно в разных местах повесить плакаты с такими, например, текстами:

Пускай звенит повсюду смех,
Грустить сегодня — тяжкий грех.

Смеяться, право, не грешно
Над тем, что кажется смешно.

ИГРА-КОНКУРС УМЕЛЫХ, ЛОВКИХ И СМЫШЛЕНЫХ

Для того чтобы путешествие по игровым комнатам было интересным и осмысленным, все участники праздника приглашаются принять участие в игре-конкурсе умелых, ловких и смышленых. Она состоит в том, что каждый из ребят должен посетить не менее трех-четырех пунктов и в каждом из них выполнить одно или несколько игровых заданий.

За успешно выполненные задания играющему засчитывается известное количество очков.

Те, кому удастся набрать наибольшее число очков, не в одном, а обязательно в нескольких разных пунктах, премируются.

Для того чтобы провести эту игру, каждому у входа вручается «обходной листочек» с перечнем всех пунктов (комнат) и изложением условий игры.

Против названия пунктов на листке имеются графы, в которых дежурные отмечают очки.

В конце вечера перед входом в зрительный зал все листки отбираются (на них должны быть написаны фамилии играющих), и специально созданное жюри определяет победителей, учитывая общую сумму набранных очков, возраст играющего и разнообразие выполненных им заданий. Премии вручаются в конце вечера.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ПРАЗДНИКА

После окончания игр, соревнований и конкурсов в комнатах и залах все участники праздника собираются в зрительном зале.

Кто-либо из организаторов праздника или из приглашенных лиц обращается к присутствующим с приветствием, подводит итоги праздника и призывает всех вожатых пионерских отрядов и звеньев, весь пионерский актив широко использовать игры на пионерских сборах, принять участие в создании или расширении школьной игротеки, в придумывании новых игр и аттракционов, в изготовлении игр и игрушек для младших братьев и сестер.

Со всеми присутствующими в зале можно провести несколько веселых коллективных игр с эстрады (описание таких игр можно найти в разделе «Игры с эстрады»), речевок и песен.

В заключение могут быть организованы выступления кружков художественной самодеятельности, кукольного театра или показаны кинофильмы.

После художественной части или в одном из антрактов в торжественной обстановке следует выдать призы и премии победителям игры-конкурса умелых, ловких и смышленых.

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА ПРАЗДНИКЕ ЛЕТОМ

Многое из того, что было описано выше, можно провести и летом в пионерском лагере, на детской площадке или в парке. Настольные игры и аттракционы можно разместить в аллеях сада или парка. На полянке или на спортплощадке организовать подвижные игры и танцы, на открытых верандах провести различные соревнования и турниры по головоломкам и пр. Но есть такие игры и развлечения, которые в помещении проводить неудобно или невозможно, а летом они могут быть широко использованы и стать составной частью праздника.

В летних условиях, например в День любимых игр, можно провести игры на местности, организовать игры на прогулке или в воде, во время купания, провести интересную игру «Ключ старого леса», соревнования по спортивным играм, интересные эстафеты и спортивные развлечения.

Можно провести также несколько веселых турниров.

На празднике игр можно провести турнир на звание чемпиона по мячу. Сколько интересных упражнений проделывают ребята с маленьким мячом: подбрасывают его и ловят то одной, то другой рукой, перебрасывают через руку, через ногу, бросают о стену, о пол и ловят приседая! Эти упражнения требуют быстрых, точных, уверенных движений, а это достигается не сразу. Нужно отобрать пять-восемь упражнений с малым мячом. Они должны быть разной, постепенно возрастающей сложности. Каждому участнику турнира предлагается одно за другим выполнить все упражнения (каждое упражнение по три раза). Тот, кто сделает это лучше всех, без ошибок и промахов, объявляется «чемпионом».

Упражнения со скакалкой также могут быть предметом интересных соревнований на звание чемпиона, особенно среди девочек. Со скакалкой, как и с мячом, существует множество упражнений разной сложности: можно прыгать одновременно обеими ногами, со скрещенными ногами, с ногами, расставленными врозь, или одна нога

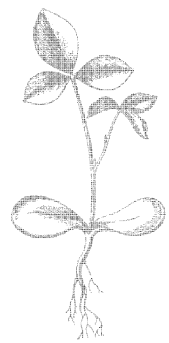
впереди, другая позади, менять в руках ручки скакалки во время прыжка, прыгать в полуприсяде, прыгать вдвоем, втроем. Для участников турнира должны быть точно установлены те упражнения, которые следует выполнить.

Интересное и веселое соревнование можно провести на запуск мыльных пузырей. Соревнование выигрывает тот, кому удастся запустить самый большой и красивый пузырь, который к тому же возможно дольше продержится в воздухе.

К этому соревнованию нужно тщательно подготовиться. На столе разместить несколько баночек или блюдец с мыльной пеной, подготовленной наилучшим способом (желательно использовать ядровое мыло и добавить несколько капель глицерина). Нарезать большое количество соломинок или склеить заранее трубочки из бумаги. Нужно следить за тем, чтобы ребята не передавали трубок изо рта в рот, для этого трубки должны быть в достаточном количестве. Для запуска мыльных пузырей желательно выбрать площадку, защищенную от ветра.

Летом праздник можно начать или закончить костюмированным шествием.

• ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ С ЭСТРАДЫ •



Scan AAW

Часто приходится проводить с ребятами игры в зрительном зале со сцены в школе, в клубе, в кинотеатре, а летом — на открытой площадке с эстрады — в пионерском лагере, во дворе, в парке. Не все игры могут быть использованы в этих условиях. Однако опыт показал, что есть много игр, вполне для этого пригодных. Они могут заинтересовать и увлечь одновременно большое число ребят. Мы назвали их условно «Игры с эстрады».

Игры, проводимые с эстрады, следует подбирать очень тщательно. Они должны соответствовать условиям, в которых находятся играющие. В зале много зрителей, сидят они близко друг к другу, движения их вследствие этого чрезвычайно скованы и ограничены. Тут уж не может быть и речи о том, чтобы построить участников игры в шеренгу или в круг. Все это откладывает отпечаток на характер игр, проводимых в этих условиях.

Игры с эстрады можно разбить на четыре основные группы:

1. Игры, в которых одновременно и активно участвуют все присутствующие в зале (игры-речевки, различные игры на внимание, в которых играющие должны одновременно поднимать руки, хлопать в ладоши и т. п.).

2. Игры, в которых участвуют все, но не одновременно: все думают, напрягают внимание, память, решают какие-либо задачи, загадки, пытаются разобраться в ребусе, но отвечают не все сразу, а по очереди, по мере того как тому или иному участнику игры удается найти необходимый ответ.

3. Игры, в которых присутствующие разбиваются на команды (например: правая и левая стороны зала, мальчики и девочки и т. п.) и выделяют для участия в состязаниях своих представителей. Представители команд отправляются на сцену, где включаются в различные соревнования — поединки, шуточные игры и т. п. За их действиями с нетерпением следит весь зрительный зал. Победа представителей команд означает победу всей команды, которой и засчитываются очки.

В этих играх сидящие в зале уже не просто зрители, а «болельщики», заинтересованные в определенном исходе игры.

4. Игры, в которых на сцене заняты лишь один, два или несколько человек, но то, что они выполняют по заданию руководителя, увлекает, захватывает всех. Обычно это игры-забавы, эффектные фокусы, смешные задания.

Иногда спрашивают: всегда ли для «Игр с эстрады» нужна эстрада, или можно обойтись без нее? Конечно, наличие эстрады желательно, но если ее нет, а зрителей в зале или на лужайке много, то эстраду может заменить любая площадка, если только всем хорошо видно и слышно, что на ней происходит.

Организаторы подобных игр должны иметь в виду, что не существует специальных игр, пригодных только для эстрады. Задача организатора заключается в том, чтобы из существующих игр выбрать такие, которые наиболее для этого пригодны, и, если нужно, переработать их.

После этих общих замечаний перейдем к некоторым практическим вопросам организации и проведения игр с эстрады.

Подбор игр и составление программы. Примерные программы игр с эстрады, которые приводятся ниже, рассчитаны на 60 — 80 минут каждая. Первая программа предназначена для ребят младшего школьного возраста (1 — 3-й классы). Вторая и третья — для ребят постарше (3 — 5-й классы). Четвертая программа предназначена для школьников 5 — 7-х классов.

Очень часто игры с эстрады приходится проводить до начала какого-либо вечера, концерта или в антрактах. В таких случаях нужны небольшие, сокращенные программы, состоящие всего из нескольких игр. Такие программы явятся лишь одним из элементов большого вечера или утренника.

Но иногда вечер или утренник целиком посвящается играм с эстрады. В этом случае можно подготовить обширную программу, состоящую из одних только игр. Не обязательно при этом использовать целиком одну из приводимых здесь программ. Можно заимствовать из них лишь отдельные игры и составить свою сборную программу, используя для этого и игры из других разделов книжки. Составляя такую программу, надо обеспечить разнообразие игр. Они должны отличаться одна от другой и по содержанию, и по оформлению, и по характеру тех действий, с которыми связаны.

Игры в программе должны идти в определенной последовательности: игра, проводимая непосредственно на эстраде, должна сменяться коллективной игрой, в которой активно заняты все присутствующие в зале. Затем может последовать другая коллективная игра, но по сравнению с предыдущей более спокойная (разгадывание загадок, решение головоломок и т. д.).

Кроме того, желательно включить в программу игры комического плана, для того чтобы интерес у ребят к программе не ослабевал.

С какой же игры желательно начать такую программу? Для начала лучше всего подобрать такую игру или игры, которые помогли бы руководителю вступить в контакт с сидящими в зрительном зале, настроить их на «игровой» лад. Это игры коллективные, занимающие всех, а не одиночек, — игры-загадки, речевки и т. д.

Подготовка к проведению игр. Возьмем случай, когда готовится вечер, целиком посвященный играм с эстрады. О таком вечере и его программе надо известить участников заранее, тщательно подготовить программу и все, что для нее требуется: литературный текст, инвентарь, необходимый для игр, и музыкальное сопровождение.

К каждой игре надо создать остроумный объяснительный текст — конферанс. К играм, которые даны в этом разделе, конферанс в значительной мере написан. Чем ясней, лаконичней, проще будет объяснение игры, тем живее и интересней она пройдет.

В ряде случаев для проведения отдельных игр руководитель может привлечь группу помощников из числа активистов-затейников. Для этого, до проведения программы, потребуется несколько репетиций. Но во всех случаях ведущая роль как в подготовке, так и в проведении игр остается за руководителем, который должен быть режиссером и душой всей программы.

Инвентарь, или, как его обычно называют, реквизит, должен быть ярким, привлекательным, но в то же время несложным и достаточно крупным, чтобы зрители могли видеть все таблицы, карты и могли свободно читать тексты на плакатах, таблицах и в витринах. Изготовить такой инвентарь могут и сами ребята. Учитывая, что он должен побывать в руках у играющих не один раз, нужно позаботиться о его прочности.

До начала программы руководитель со своими помощниками проверяют, все ли на месте, все ли вещи находятся там, где им положено быть по ходу действия (место для каждой вещи намечается заранее), и только тогда начинают программу. Однако инвентарь не должен лежать на виду у зрителей, иначе он не произведет должного эффекта, когда игра начнется.

В программе встречаются игры, требующие музыкального сопровождения. Надо заранее условиться о том, кто будет играть, подобрать музыку и тщательно ее прорепетировать. Есть игры, в которых музыка является основной, органической частью игры, например игра «Слушай музыку». В других же играх музыка имеет второстепенное значение, звучит лишь как аккомпанемент, как музыкальный фон, украшающий игру, например в играх-состязаниях «Сквозь обруч», «Балансеры». В одних случаях надо играть что-нибудь быстрое (галоп, польку), в других — медленное (вальс). Это зависит от содержания игры и характера движений, которые делают играющие.

Проведение программы. Успех всякой программы в большой степени зависит от руко-

водителя, от его умения организовать и объяснить игру. Речь его должна быть краткой, лаконичной и там, где это необходимо, сопровождаться показом. Начинать рассказ надо с основного, с главного, и заканчивать деталями. Говорить нужно громко, но кричать не следует.

Там, где жест может заменить слово или помочь ему, надо пользоваться жестом. Движение, соединенное со словом, сделает объяснение игры еще более выразительным, доходчивым. Но не следует и злоупотреблять движениями. Руководитель, мечущийся по сцене, размахивающий руками, не дает зрителям возможности сосредоточиться и не вызывает к себе уважения. Если разговор ведется с ребятами, стоящими на сцене, то не следует забывать и о тех, кто сидит в зрительном зале: им должно быть все видно, слышно и понятно.

Основная задача руководителя — активизировать зрителя, вызвать у каждого желание участвовать в игре. Чрезмерную активность зрителей надо всегда сдерживать. Это достигается умелым чередованием игр.

В игровых программах для младшего школьного возраста иногда встречаются игры, непосредственными участниками которых должны быть более старшие ребята: игры-состязания, фокусы и т. д. В этих случаях надо вызывать на сцену ребят постарше.

Большое значение для успеха программы имеет длительность каждой игры: не надо затягивать игру, но не надо и заканчивать ее раньше времени. Присматриваясь к аудитории, следует вести игру так, чтобы интерес к ней со стороны ребят не ослабевал, и закончить, конечно, раньше, чем он ослабнет. При этом следует учитывать не только длительность каждой игры, но и продолжительность всей программы. Часто приходится на ходу сокращать программу, заменять одну игру другой, дополнять программу новыми играми. Для этого желательно при составлении программы иметь в резерве несколько запасных игр.

Проводя игры с эстрады, нужно стремиться к тому, чтобы не было длительных пауз между играми. Задержка в проведении той или иной игры расхолаживает зрителей, делает программу менее интересной. Избежать пауз можно, лишь твердо зная порядок всех игр и имея под руками все, что может понадобиться для их проведения.

ПЕРВАЯ ПРОГРАММА

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ДРУГ ДРУГА?

На сцену выходит руководитель. Поздоровавшись с ребятами, сидящими в зале, он сообщает им, как его зовут, как зовут баяниста (или пианиста), который вместе с ним вышел на эстраду.

— А знаете ли вы друг друга? — спрашивает неожиданно руководитель у ребят.

— Знаем! — обычно отвечают дети.

— А вот я сейчас проверю, — говорит руководитель. С этими словами он вызывает на сцену двух ребят — мальчика и девочку — и ставит их по обе стороны от себя.

— Перед вами двое ребят, — обращается руководитель к зрителям. — Вот это (поднимает правую руку мальчика) Коля, а это (поднимает левую руку девочки) Нина. Прошу повторить. (Снова поднимает руку мальчика, а затем — девочки. Ребята хором называют их имена.)

— Хорошо. Я буду поднимать руку Коли или Нины. Вы хором называйте имя того, чью руку я подниму. Только без ошибки.

Руководитель поднимает руку Коли, повернув одновременно свою голову в его сторону. Все хором произносят:

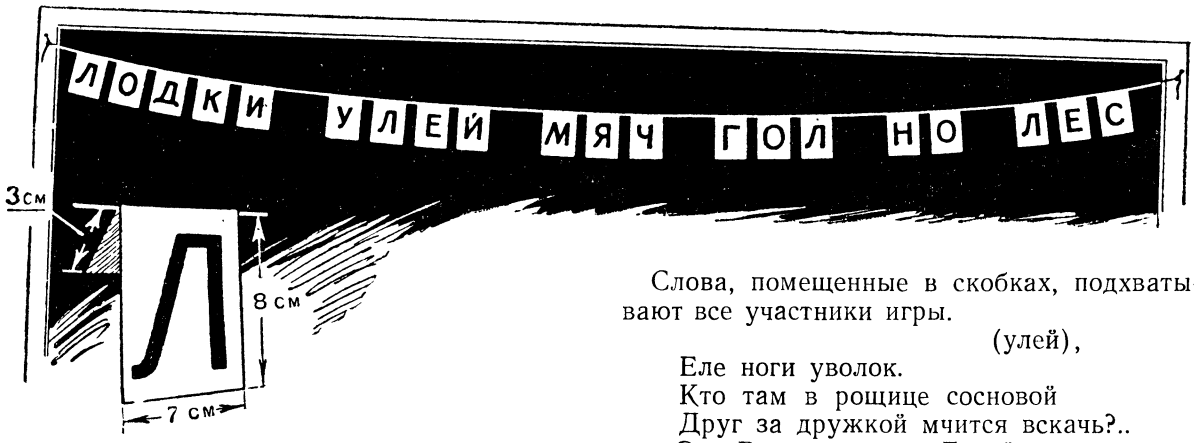
— Коля!

После этого руководитель, повернув голову в сторону Нины, поднимает ее руку вверх. Все хором называют ее по имени. Так руководитель делает несколько раз. В какой-то момент он, повернув голову в сторону девочки, поднимает в это время руку мальчика или наоборот. В результате сидящие в зале громко называют Колю Ниной, а Нину Колей. Это вызывает смех у ребят...

Закончив игру, руководитель говорит зрителям:

— То, что мы сейчас провели, — была веселая шутка, но вместе с тем это была и проверка вашего внимания. Некоторые из вас оказались не очень внимательны. Ну что ж... Надеемся, что в дальнейшем дела у них пойдут лучше.

КОНЧИЛ ДЕЛО — ГУЛЯЙ СМЕЛО



Игра проводится под музыку.

Для игры требуются тонкий шнур и 20 карточек с буквами. Шнур привязывают к стенду (или к классной доске). На шнуре вывешиваются карточки с буквами. Карточки сделаны из тонкого картона. Верхний край карточек подогнут с таким расчетом, чтобы карточка в своем сгибе опиралась на шнур (см. рис.). Буквы на карточках, окрашенные в разные цвета, составляют слова: «лодки», «улей», «мяч», «гол», «но», «лес».

Руководитель, обращаясь к ребятам, говорит:

— Ребята! Я хочу рассказать вам про двух приятелей: про Вову и про Леву, про то, как они проводили время в пионерском лагере. В этом рассказе я попрошу принять участие и вас: я буду исполнять под музыку частушки про Вову и Леву, а вы хором будете в нужный момент произносить слова, написанные на этих карточках. Нужно только знать, когда какое слово произнести. Я уверен, что у вас это получится хорошо.

Итак, начинаем!

Баянист играет вступление. Руководитель начинает:

Вова с Левой одногодки,
Вова в Левой всех шустрей,
Вова с Левой возле...

Ребята подхватывают:

...лодки...

Руководитель заканчивает:

Ловят в речке пескарей...

Баянист играет отыгрыш. Руководитель продолжает:

Полетел наш Лева пулей
На «пчелиный уголок».
Там наткнулся он на...

Слова, помещенные в скобках, подхватывают все участники игры.

(улей),

Еле ноги уволок.
Кто там в рощице сосновой
Друг за дружкой мчится вскачь?..
Это Вова вместе с Левой
Волейбольный гонят...

(мяч!)

Ну кому же неохота
На лугу играть в футбол!..
Как-то раз в свои ворота
Вова вбил хороший...

(гол!)

На лошадке покататься
Лева думал уж давно.
Чтоб стрелой к реке помчаться,
Он сказал лошадке...

(— Но!)

Над кустом склонились ветки
И закрыли синь небес...
Вова с Левой однолетки,
За грибами ходят в...

(лес!)

— Молодцы! — восклицает руководитель. — Вы называли слова правильно.

Баянист играет вальс. Руководитель снимает со шнура в определенной последовательности карточки с буквами, а затем снова вывешивает их на шнуре, но уже в другом порядке.

— Сейчас, — обращается руководитель к сидящим в зале ребятам, — слова, которые здесь написаны, мы превратили в знакомую вам пословицу. Для этого нам понадобилось только переставить буквы...

И действительно, на шнуре из тех же букв, которые составляли слова «лодки», «улей», «мяч», «гол» и т. п., образовалась пословица: «Кончил дело — гуляй смело».

Ребята, по просьбе руководителя, хором ее произносят.

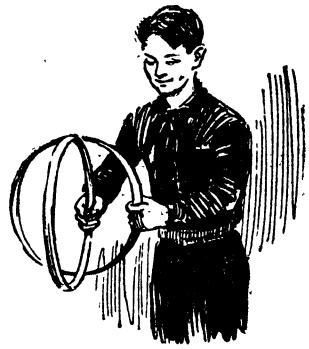
— Надеюсь, ребята, вы все придерживаетесь этой пословицы, — говорит руководитель, — сначала заканчиваете дело, а потом играете, веселитесь...

ПОПРОБУЙ РАЗЪЕДИНИ

Для игры необходимы два равных по величине обруча размером 45 сантиметров в диаметре. Взяв оба обруча, руководитель вызывает на сцену кого-либо из зрителей.

Вышедшему на сцену руководитель предлагает взяться левой рукой за один обруч, а правой, просунув ее сквозь первый обруч, взяться за второй обруч (см. рис.).

— А теперь, — предлагает руководитель играющему, после того как тот взялся должным образом за обручи, — не отрывая рук от обручей, разъедини их.



Для выполнения этого «головоломного трюка», помимо сообразительности, нужна еще и ловкость, так как обруч, находящийся в левой руке у играющего, нужно, надев на голову, пропустить через все туловище, тогда только задача будет решена: обручи будут разъединены.

ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ?

Игра проводится под музыку.

— В театральных школах, — говорит руководитель, — есть такое упражнение, которое называется «Игра с воображаемым предметом». Это очень интересная игра. Мы не собираемся быть актерами, но воспользоваться этим занятием и поиграть с воображаемым предметом попытаемся.

— Сейчас, — продолжает руководитель,— я без слов, одними движениями и мимикой, изображу действие, которое каждый из нас довольно часто совершает. Смотрите! — С этими словами руководитель под звуки польки (музыка в данном случае служит фоном для действия) усаживается за воображаемый стол, вешает на грудь воображаемую салфетку, берет со стола воображаемую ложку и зачерпывает ею воображаемый суп. (В раздумье.) Мало соли. Берет со стола соль, сыплет ее в тарелку, мешает ложкой суп, снова пробует... Вот теперь вкусно, хорошо... Начинает есть суп.

— Что я делал? — спрашивает руководитель у ребят.

Следует ответ.

— Правильно, — поясняет руководитель, — я ел суп. Как видите, не так уж трудно показать без слов какое-либо действие, чтобы можно было угадать его значение. Сейчас я из вашей среды вызову двух ребят. Они поднимутся на эстраду. Пока мы с вами кое о чем договоримся, они пройдут за кулисы.

Руководитель вызывает на сцену двух ребят — одного от одной стороны зала, а другого — от другой — и отводит их за кулисы.

— Ребята! — обращается руководитель к остальным зрителям. — Мы сейчас изобразим игру на музыкальных инструментах, а они, — показывает в сторону ушедших за кулисы ребят, — должны будут по вашим движениям угадать, на каком музыкальном инструменте вы играли. Кто из них первый угадает, тот и выиграет. Кто не совсем ясно представляет себе, как надо играть на том или ином инструменте, пусть повторяет движения за мной.

Вызвав из-за кулис двух ребят и поставив их позади себя, лицом к зрителям, руководитель садится на один из двух стульев, стоящих у авансцены.

— Названия музыкальных инструментов, на которых мы будем играть, написаны на этой карточке, — руководитель показывает зрителям продолговатую карточку с названиями трех музыкальных инструментов. (Эту карточку отгадчики видеть не должны.) — Первый инструмент... Начинаем.

Пианист (или баянист) играет вальс. Под музыку руководитель вместе с сидящими в зале делает движения руками, изображая игру на музыкальном инструменте: сначала на балалайке, затем на баяне, после этого на барабане.

«Поиграв» на всех трех «музыкальных инструментах», руководитель спрашивает у отгадывающих ребят, на каких инструментах играли зрители. Ребята отвечают.

После этого зрители играют на других инструментах: на пианино, на скрипке и на трубе. (Карточка с названиями этих инструментов также показывается зрителям.) И снова двое ребят отгадывают.

— А теперь, — обращается руководитель к отгадывающим, — мы воспользуемся другими инструментами — рабочими. Угадайте, что это за инструменты и что мы с их помощью будем делать?

Ознакомившись по карточкам с названиями рабочих инструментов, зрители вместе с руководителем берут поочередно в руки коловорот, иголку с ниткой, топор или шланг для поливки улицы.

Угадав по движениям играющих, что вначале они что-то сверлили, после этого шили и, наконец, рубили дрова или поливали водой улицу, отгадывающие садятся на свои места в зрительном зале...

Игру с воображаемыми предметами можно продолжить, изображая греблю, игру в мяч, упражнения с гимнастической палкой и т. п.

ЗАГАДКИ-СКЛАДКИ

— Ребята! Я буду загадывать вам загадки, — говорит руководитель. — Ответы вы должны произносить все вместе, хором, дружно. Находить их нетрудно, так как они должны рифмоваться с последним словом предыдущей строчки.

Зимой, в часы веселья,
Вишу на яркой ели я...
Стреляю, точно пушка, —
Зовут меня...

(Ребята хором отвечают: «Хлопушка».)

— Правильно... А вот и другая загадка:

На шесте дворец,
Во дворце...

(Ребята отвечают: «Скворец» или «Певец».)

— И то и другое правильно, — поясняет руководитель, — ведь скворец он же и певец. Слушайте третью загадку-складку:

И зелен и густ
На грядке куст...
Покопай немножко —
Под кустом...

(Ответ: «Картошка».)

— Уж если мы попали в огород, отгадайте, что это:

Кругла да гладка,
Откусишь — сладка...
Засела крепко
На грядке...

(Ответ: «Репка».)

Одну за другой руководитель загадывает ребятам загадки, в которых ответ рифмуется с последним словом предыдущей строки:

Кругло, душисто,
Моет чисто,
Нужно, чтобы у каждого было
Душистое...

(Ответ: «Мыло».)

У каждого взрослого и у младенца
Должно быть отдельное...

(Ответ: «Полотенце».)

На стене висит тарелка,
По тарелке ходит стрелка.
Стрелка та не для красы, —
Время скажут вам...

(Ответ: «Часы».)

Что стоит в конце страницы,
Украшая всю тетрадь?
Чем вы можете гордиться?
Ну, конечно, цифрой...

(Ответ: «Пять».)

Таких загадок можно подобрать много. Часть из них могут составить и сами ребята.

ТАНЕЦ СИДЯ

Танец состоит из восьми частей и танцевального припева, который исполняется после каждой части всеми участниками танца-игры. Сев посредине сцены на стул, руководитель обращается к зрителям:

— Ребята! Многие из вас, вероятно, умеют и любят танцевать, но вряд ли кому-нибудь приходилось танцевать, не вставая со стула. Однако такие танцы существуют, и мы с вами один такой танец разучим — танец сидя. Попрошу вас, ребята, повторять за мной все движения, которые я буду делать под музыку.

Пианист или баянист играет польку. Руководитель часть за частью показывает ребятам весь танец. Ребята, как было договорено, повторяют за ним все его движения.

Описание танца.

1-я часть. Исполняют ребята, сидящие с правой стороны зала. На «раз и два» — два хлопка в ладоши. На второй такт — три быстрых хлопка в ладоши.

На следующие два такта — повторение 1-го и 2-го движений. Всю 1-ю часть, принимая хлопки в ладоши как вызов, повторяют сидящие с левой стороны зала.

Танцевальный припев (исполняется одновременно всеми танцующими). Исходное положение: руки на бедрах. На «раз и» танцующие, вытянув немного вперед правую ногу, ставят ее на каблук, на «два и» отбрасывают ее (шаркнув) назад. На следующий такт делают три притопа (начиная с правой ноги). Все движения повторяются с левой ноги. Весь припев в целом повторяется два раза, занимая, таким образом, восемь тактов.

2-я часть. Исходное положение — руки на бедрах. На четыре такта — четыре удара правой ногой об пол. Одновременно с ударом поднимается и правое плечо танцующих.

То же самое исполняется с левой ноги. В этом случае во время удара ногой поднимается левое плечо танцующих.

За 2-й частью следует танцевальный припев.

3-я часть. На первый такт — два удара ладонями о колени. На второй такт (на «раз и два») — три хлопка в ладоши.

Вся эта часть повторяется четыре раза.

За 3-й частью следует танцевальный припев.

4-я часть. На первые два такта танцующие, повернув голову и верхнюю часть корпуса направо, кланяются (один раз) сидящим справа.

На вторые два такта поднимают голову и приходят в исходное положение. Вся эта часть повторяется, причем поклон на этот раз обращен в левую сторону.

После 4-й части исполняется танцевальный припев.

5-я часть. На «раз и» — хлопок в ладоши. На «два и» танцующие прикасаются правой рукой к левому колену.

На второй такт — хлопок в ладоши, после чего танцующие прикасаются левой рукой к правому колену.

Часть в целом повторяется четыре раза.

За 5-й частью следует танцевальный припев.

6-я часть. На четыре такта танцующие, выпрямив корпус и соединив перед собой руки, делают кругообразное движение руками (правой рукой в правую сторону, а левой — в левую), а затем снова соединяют их перед собой. Вся эта часть повторяется два раза.

После 6-й части идет танцевальный припев.

7-я часть. Вытянув вверх указательные пальцы обеих рук, танцующие «на раз и» одновременно поднимают правую руку вверх, а левую опускают вниз, затем (на «два и») меняют положение: правую руку опускают, а левую — поднимают. На второй такт танцующие повторяют оба движения. (В конце повтора правая рука не опускается вниз, а остается наверху.) На следующие два такта танцующие делают семь хлопков в ладоши, опуская постепенно руки вниз. (Ладони во время этих движений танцующие держат вертикально, пальцами вверх.)

После 7-й части — танцевальный припев.

8-я часть. На четыре такта танцующие восемь раз машут перед лицом ладонями («жарко»). На следующие четыре такта делают восемь взмахов (одни — правой рукой, а другие — левой рукой, приветствуя сидящих на противоположной стороне зала). Танец заканчивается танцевальным припевом.

ВИДЕЛИ, ВИДЕЛИ!

Для игры требуется аккомпанемент (рояль или баян).

— Ребята, видели ли вы в зоопарке или на картинках птиц, зверей, домашних животных? — спрашивает у зрителей руководитель.

Получив утвердительный ответ, он продолжает:

— Я буду вам говорить про некоторых обитателей зоопарка. Если вы их видели, то громко, под музыку произнесете: «Видели, видели! В зоопарке видели!» (Или: «Ну, конечно, видели».) Если же нет, будете махать руками, как бы говоря: «Что вы!.. Разве это можно увидеть?» Итак, слушайте внимательно! — Руководитель под музыку (мотив — «Барыня») читает:

За решеткой, у ворот
Спит огромный бегемот...

(Ребята отвечают: «Видели, видели! В зоопарке видели!»)

Вот слоненка тихий сон
Охраняет старый слон...

(«Видели, видели...»)

Черноглазая куница —
Замечательная птица...

(Некоторые ребята восклицают: «Видели, видели...»)

— Где это вы могли видеть, — удивляется руководитель, — чтобы куница стала птицей. Будьте внимательней!

На хвостах висят мартышки,
То-то рады ребятишки...

(«Видели, видели...»)

Злой-презлющий серый волк
На ребят зубами — щелк!..

(«Видели, видели...»)

Полетели вдруг пингвины
Выше ели и осины... —

сообщает вдруг руководитель. Но ребята на этот раз не попадаются и в ответ молча машут руками, как бы говоря, что они в зоологии разбираются хорошо.

Пони — маленькие кони...
До чего забавны пони!

(«Видели, видели...»)

Ненасытный зверь шакал
От стены к стене шагал...

(«Видели, видели...»)

А зеленый крокодил
Важно по полю ходил, —

шутит руководитель. Некоторые и тут отвечают: «Видели, видели...»

За полями, за лугами
Ходит курица с рогами, —

заключает свой рассказ руководитель, вызывая смех и замешательство в зале.

Игру можно проводить как состязание между двумя командами. На какой стороне будет меньше ошибок, та выигрывает. Совершивших ошибки можно по окончании игры вызвать на сцену и предложить каждому из них выполнить какое-нибудь игровое задание.

КУКУШКА И ВОРОБЕЙ

— Ребята, — обращается руководитель к зрителям, — у меня есть небольшая сказка в стихах. Называется она «Кукушка и воробей». Но прочитать эту сказку одному мне не хочется. Гораздо интересней ее прочитать при вашем участии. Я попрошу эту часть зала, левую, громко произнести слово «кукушка». Приготовились!

Руководитель делает взмах рукой, ребята, сидящие в левой половине зала, громко произносят:

— Кукушка!

— Теперь попрошу вас, — обращается руководитель к сидящим справа, — по взмаху моей руки громко сказать: «Воробей!» Приготовились! (Репетирует.) Очень хорошо. Итак, начинаем чтение. Не забудьте, ребята, по взмаху моей левой руки левая сторона, вот эта, громко произносит: «Кукушка!»; по взмаху правой руки эта сторона говорит: «Воробей!» Будьте внимательны.

Жила-была одна Кукушка
И жил-был старый Воробей...
Как лента узкая, речушка
Лишь разделяла двух друзей.
Наш Воробей имел свой угол
В лесной сторожке, над окном,
Он был известен всей округе
Как лучший врач в краю лесном.

Лечил он птиц и насекомых —
Козявок, бабочек, стрекоз...
Среди больных — его знакомых —
Был даже сам почтенный дрозд.
Ну, а Кукушка не из знатных.
(Она в глуши лесной жила.)
Зато у птиц — подруг пернатых —

Вещуньей доброю слыла...
Пестра, нарядна, как игрушка,
Встречая радостно гостей,
Была горда весьма Кукушка,
Когда в гостях был Воробей.

Но как-то раз моя вострушка
Спор подняла среди друзей.
«Полезней я!» — кричит Кукушка.
«Нет, я!» — щебечет Воробей.

Сова — кукушкина подружка,
Всем говорила, верьте ей:
«Три дня проплакала Кукушка,
Не плакал только Воробей...»

Прошли зима, весна и лето,
Промчалась осень им во след,
Ну, а друзья за время это
Не помирились еще, нет..

Давно не слышала опушка
Веселый шум лесных друзей.
Была упрямою Кукушка,
Настойчив был и Воробей...

Однажды белка увидала:
Лежит Кукушка на боку...
«Неужто птица захворала...
Кому ж кричать теперь: «Ку-ку!..»

И впрямь, лежит в жару Кукушка,
А пульс то чаще, то слабей
Болит живот, крыло, и ушко.
Ах, где ты, доктор Воробей!..

А Воробей, узнав про горе,
Поник печально головой.
Забыв о тягостном раздоре,
Спешит на помощь он к больной...

Болезнь прошла, жива старушка.
И вот опять среди друзей
На солнце греется Кукушка,
А рядом — доктор Воробей!

Закончив чтение, руководитель спрашивает у зрителей:

— Ребята, кто из вас помнит, из-за чего поссорились Кукушка и Воробей? (Услышав ответ.) Правильно, Кукушка и Воробей поспорили между собой, кто из них полезней. Кто же, по-вашему, из них полезней — кукушка или воробей? (Ответ.) — Совершенно верно! И Кукушка и Воробей полезны! Полезны тем, что уничтожают вредных для полей насекомых.

Для проведения этой игры руководитель может подготовить две таблички с рисунками. На одной табличке может быть нарисована кукушка, на другой воробей. Когда зрители должны хором подхватывать то или иное слово, руководитель показывает им соответствующий рисунок.

КУСТЫ И ДЕРЕВЬЯ

Сев на стул лицом к зрительному залу, руководитель обращается к ребятам:

— Вы были когда-нибудь в лесу?

Ребята отвечают: «Были».

— Скажите, какие бывают в лесу деревья, кто знает?

Слышатся ответы: береза, клен, сосна и т. д.

— Правильно... А не скажете ли вы, какие бывают сосны? Покажите... — Ребята показывают руками, что сосны высокие. — А какие бывают кусты? Покажите! — Ребята, опустив руки вниз, показывают, какой высоты бывают кусты. — Хорошо... Теперь я проверю, помните ли вы, какие бывают сосны и какие бывают кусты... Покажите сосны! — Сказав «Сосны», руководитель одновременно поднимает вверх руки. Ребята делают то же самое. — Кусты! — И руководитель и ребята опускают руки вниз. — Сосны? — Снова спрашивает руководитель. Ребята поднимают руки вверх. — Сосны? — повторяет вопрос руководитель, а сам в это время опускает руки вниз. Несколько человек в зрительном зале делают то же самое. — Вот так сосны! — укоризненно качает головой руководитель. — Раз, два, три, четыре, пять... Шесть человек ошиблись: двое на этой стороне зала и четверо на другой. Продолжаем игру. Эта сторона зала, правая, будет состязаться с левой. Какая команда совершит меньше ошибок, та и выиграет. Начинаем!

Руководитель продолжает игру, время от времени делая движения, которые противоречат сказанному им.

Ошибки играющих подсчитываются в каждой команде в отдельности. Выигрывает в конечном счете та сторона зала, у которой окажется меньше ошибок.

КТО ВЕЛ СЕБЯ ОТЛИЧНО

— Ребята, — обращается руководитель к сидящим в зале. — Мы с вами хорошо провели время, играли, пели, разгадывали фокусы. Я должен отметить тех, кто вел себя активно, организованно во время программы. У меня есть карточка, на которой написано одно волшебное слово. Если это слово повторить пять раз подряд, вы узнаете, кто хорошо вел себя во время программы. — Говоря это, руководитель показывает ребятам небольшой картонный плакат, на котором написано: «сев».

— Ребята, здесь написано слово «сев». Давайте хором повторим это слово пять раз подряд, и мы узнаем, кто вел себя отлично. Приготовились, внимание... Начали!

Ребята хором, без перерыва произносят пять раз подряд слово, написанное на карточке.

— Так кто вел себя отлично во время программы? Все? Правильно. Так оно и должно быть.

До свидания, ребята!

ВТОРАЯ ПРОГРАММА

ДОРОЖНЫЕ СБОРЫ

— Ребята, — говорит руководитель, обращаясь к зрителям. — Есть старинная русская пословица: «Делу время — потехе час». Мне кажется, этот час наступил. Давайте поиграем... Поиграем в путешествие. Вообразим, что мы отправляемся в туристский поход, ну, хотя бы в город... (Называет город.)

Что может понадобиться тому, кто отправляется в такой дальний путь? Называйте, ребята, предметы, которые нам будут нужны в пути. Только не говорите хором, а каждый в отдельности. Кто вспомнит какой-нибудь предмет, поднимет руку и скажет, а я после каждого названного предмета буду считать до трех. Если за это время никто нового предмета не назовет, игра «Дорожные сборы» будет считаться законченной, а победителем в игре будет считаться тот, кто последним назвал нужную для поездки вещь. Предупреждаю, повторять то, что уже называли, нельзя. Итак, дорожные сборы начались!

Ребята начинают один за другим перечислять предметы, необходимые в дороге: мыло, полотенце, котелок, фляга и т. д.

В начале игры поток названий идет стремительно, потом подбирать слова становится труднее, и руководитель начинает после каждого названного предмета считать до трех.

Наконец после очередного названного предмета руководитель произносит: «Три!» — и игра заканчивается.

Победитель вызывается на эстраду. Ему вручают приз.

ПРОВОРНЫЕ НОСИЛЬЩИКИ

Для игры нужно взять десять камер от волейбольных мячей (или детских воздушных шаров), надуть их и положить у края сцены, по пять мячей на каждой стороне.

Это «багаж». Желательно иметь багаж двух цветов. Помимо багажа, надо иметь два белых фартука для «носильщиков» (см. рис.).

— Вещи лежат на месте, — сообщает руководитель, — можно их грузить в багажный вагон. Нужны носильщики!

Указывает на двух ребят в зрительном зале. — Вот подходящие ребята — сильные, выносливые. Прошу вас пройти на сцену.

Встав посреди сцены между двумя мальчиками, пришедшими на сцену, на расстоянии одного шага от них, руководитель обращает их внимание на «вещи» (мячи), лежащие по краям сцены.

— Вот вещи, которые вы будете грузить в багажный вагон. А вот и фартуки, которые вы должны будете надеть, прежде чем начать погрузку вещей. Сигналом к началу действия будет слово «начали». Я скажу: «Приготовились, внимание... Начали!» После слова «начали» каждый из вас подбежит ко мне, возьмет у меня из рук фартук, наденет его на себя, подвяжется

сзади шнурком, затем подбежит к вещам: один к этим, — указывает, кому к каким вещам подбегать, — а другой — к тем, подхватит их и за один раз отнесет в багажный вагон, — указывает место в глубине сцены. — Кто быстрее погрузит вещи в багажный вагон, тот получит звание «проворного носильщика».

Объяснив игру, руководитель дает сигнал. В ходе игры он следит за тем, чтобы не было заминки, чтобы мячи переносились не по одному, а все вместе. Погрузка вещей в багажный вагон не такое уж легкое дело, так как удержать в руках все мячи очень трудно.

Мальчик, первым перенесший вещи в багажный вагон, объявляется победителем и получает звание «проворного носильщика».

ПАРОВОЗ

Для игры нужен свисток или детский рожок.

— Вещи все погружены, пора подавать паровоз! — восклицает руководитель, после того как «носильщики» перенесли «вещи» в «багажный вагон». Дополнительно к двум мальчикам, которые были носильщиками, руководитель вызывает на эстраду еще одну девочку. Всех троих он ставит на авансцене в один ряд, боком к зрителям, в затылок друг к другу.

— Перед вами, — объявляет руководитель, — паровоз. В нем паровозная бригада. Вот это, — указывает на первого, — машинист, а это, — указывает на девочку, стоящую в середине, — помощник машиниста. А это, — руководитель подходит к последнему в ряду, — кочегар. Обычно паровозы при маневрировании придерживаются таких сигналов: по одному свистку паровозы движутся вперед, по двум — назад, а по трем — стоят на месте. — Обращаясь к «паровозной бригаде»: — Прошу и вас: по одному гудку сделать один шаг вперед, по двум — один шаг назад, а по трем — стоять спокойно на месте. Репетируем... Даю один свисток — шаг вперед. Даю два свистка — один шаг назад. Даю три свистка — стоять на месте. Так, хорошо.

Репетиция закончена. Теперь начинаем игру. Прошу действовать быстро и точно, в соответствии с сигналом.

Руководитель свистит два раза. «Машинист» ошибается: вместо шага назад, делает один шаг вперед.

— Нехорошо... Ошибаться нельзя, — говорит руководитель. — За то, что ты ошибся, идешь в кочегары. Такое уж у нас в игре правило.

Руководитель отводит машиниста в конец шеренги. Остальные двое передвигаются на один шаг вперед.

— Перед вами, — объявляет руководитель, — новый машинист, новый помощник машиниста и новый кочегар.

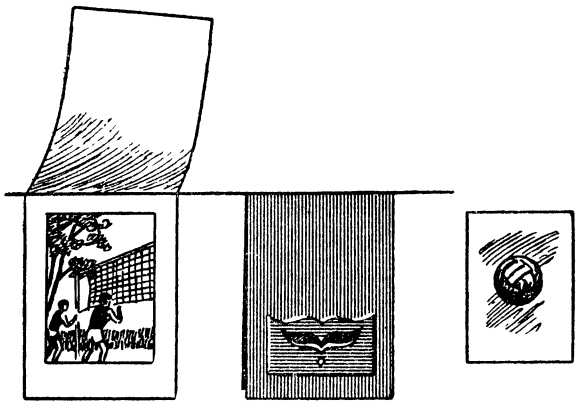
Игра начинается снова, и опять тот, кто ошибется, переводится в «кочегары». Закончив игру, руководитель говорит зрителям:

— В нашей игре мы проверили, насколько внимательны ее участники. Маневры закончились, можно подавать паровоз к составу. А вы, ребята, — обращается к участникам игры, — можете идти на свои места.

ЧТО К ЧЕМУ

Для игры нужны: шнур, восемь картинок с обложками и восемь — без обложек. И картинки и обложки к ним могут быть сделаны из плотной бумаги.

На сцене протягивают шнур и на нем вывешивают восемь картинок (20 × 30 сантиметров), на которых изображены:



1. Клумба с цветами.
2. Осенний лес.
3. Зимний каток.
4. Снежная гора.
5. Улица во время дождя.
6. Волейбольная площадка.
7. Река летом.
8. Сцена.

Картинки закрыты бумажными обложками. На каждой обложке укреплен бумажный карман. Руководитель предупреждает зрителей:

— Ребята, сейчас я покажу вам восемь картинок, на которых изображены различные места: лес, река и т. д. Важно запомнить, в каком порядке расположены эти картинки. Итак, начинаем.

Приоткрывая одну за другой обложки, руководитель показывает зрителям картинки, которые под ними находятся. После этого он вызывает к себе на эстраду кого-нибудь из присутствующих, пожелавшего проверить свою зрительную память.

— У меня в руках, — обращается к нему руководитель, — картинки с предметами, относящимися к этим местам (рис. на стр. 117). Вот, например, цветок — он относится к клумбе с цветами, коньки — к катку и т. д. Твоя задача — по памяти разместить предметы по их местам. Посмотрим, хорошо ли ты запомнил, как расположены первые картинки, — показывает один из рисунков с предметом. — Этот предмет куда поместить?

Играющий указывает на картинку, висящую на шнуре и закрытую обложкой. Руководитель кладет рисунок с нужным предметом в кармашек этой картинки (рисунком вовнутрь), а затем показывает играющему рисунок с другим предметом.

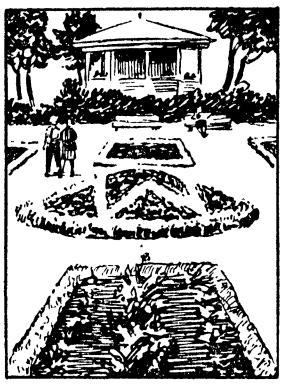
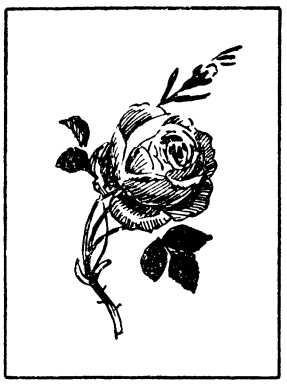
— А этот куда положишь? — спрашивает он у играющего. Последний указывает на другую обложку, под которой скрывается нужная ему картинка. Так играющий размещает все восемь рисунков с предметами.

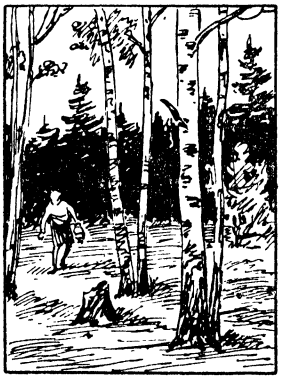
После этого руководитель проверяет, правильно ли разместил предметы играющий. Открывая обложку у первой картинки, он говорит, примерно, так:

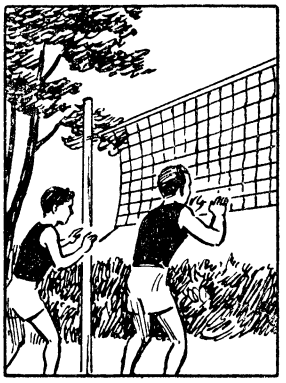
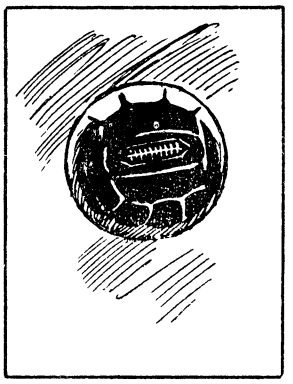
— На катке наш Коля катается... — Вынимает из кармашка рисунок с изображением коньков и показывает его зрителям, — на коньках. — Открывает обложку у другой картинки. — А со снежной горы он помчался вниз... — вынимает из кармашка у другой картинки рисунок с изображением грибов и показывает его зрителям, — на грибах. Первый раз в жизни встречаю, чтобы с горы съезжали на грибах! — удивляется руководитель.

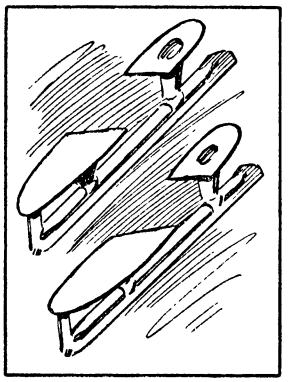
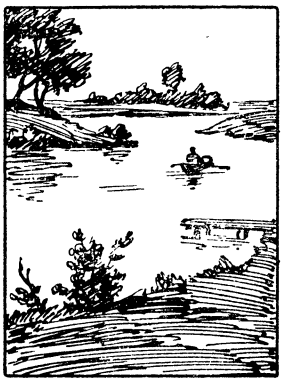
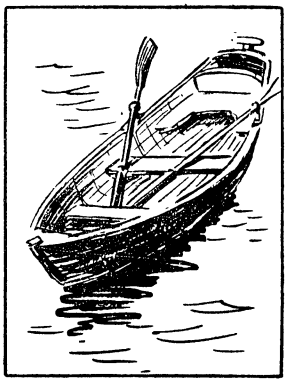
Так, одна за другой проверяются все висящие на шнуре картинки. Малейшая ошибка вызывает веселый смех у юных зрителей.

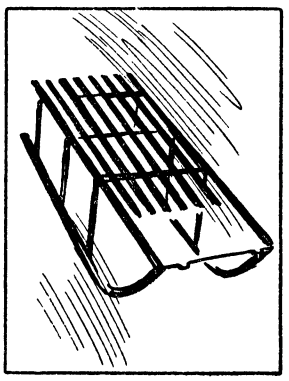
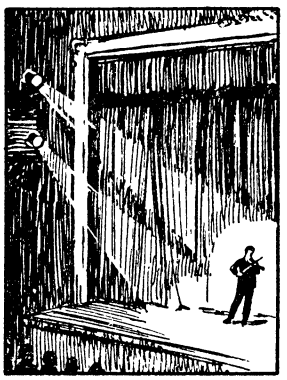
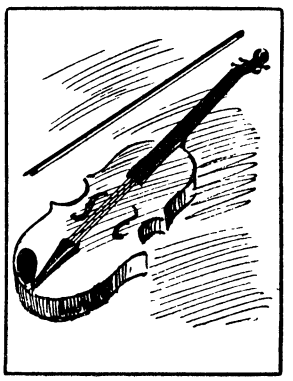
Игра может быть повторена несколько раз с другими играющими. Картинки в этом случае нужно поменять местами.



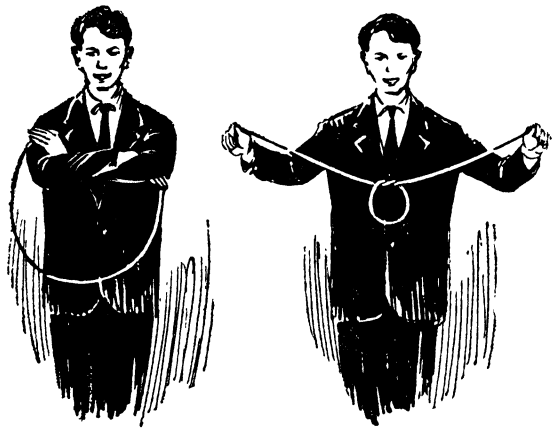




УЗЕЛ ПОСРЕДИНЕ

Для игры необходим шнур длиною в метр. Руководитель выходит на эстраду, держа его в руках. В правой руке у него один конец шнура, в левой — другой.

— Кто может взяться за оба конца шнура и, не отрывая от них рук, завязать посредине шнура узел? — спрашивает руководитель у зрителей.

Изъявившего желание это выполнить, руководитель приглашает на эстраду. Попытки играющего завязать узел могут оказаться тщетными. Тогда руководитель передает шнур играющему, а сам, взявшись за концы шнура и не отрывая от них рук, завязывает посредине шнура узел. Делает он это следующим образом.



Прежде чем взяться за концы шнура, руководитель скрещивает руки (см. рисунок), а потом уже берется за шнур, причем левой рукой за правый конец шнура, а правой — за левый. После этого достаточно развести руки в стороны, и узел завяжется сам собой.

НЕУЛОВИМЫЙ ШНУР

Для игры нужны два стула и шнур длиной 3—4 метра. На расстоянии 4 шагов один от другого надо поставить на сцене два стула спинками друг к другу. Между стульями на полу протянуть шнур, так, чтобы концы его находились под стульями, но не выступали за их края (см. рисунок). Сделав все приготовления, руководитель вызывает на сцену двух ребят: одного от одной стороны зала, другого — от другой. Вызванным ребятам руководитель предлагает занять места на стульях.

— Надеюсь, ребята, — говорит им руководитель, — каждый из вас поддержит честь своей команды и постарается добиться первенства в игре. По моему сигналу каждый из вас, поднявшись со стула, обежит вокруг обоих стульев и сядет на свое место. Сев на стул, надо быстро нагнуться, схватить конец шнура, лежащий под стулом, и потянуть к себе. Кому это удастся сделать раньше, тот и выиграет, заработав, таким образом, для своей команды одно очко. Бежать можно только после свистка. Итак, приготовились... внимание!..

Руководитель дает свисток. Когда один из играющих выигрывает, руководитель говорит:

— Дорогие ребята... К огорчению одной из команд и к радости другой, должен заявить, что выиграла команда (называет команду). Игра, таким образом, идет со счетом: 1 : 0 в пользу команды (называет команду). Прошу на сцену еще одну пару играющих.

Со второй (а можно и с третьей) парой играющих руководитель проводит состязание так же, как и с первой парой. По окончании всех туров игры руководитель сообщает зрителям окончательные результаты.

Может случиться, что оба играющих одновременно возьмутся за концы шнура. В этом случае состязание следует повторить.

КТО ПЕРВЫМ ЗАПОЕТ ПЕСНЮ

Игра проводится под музыку.

— В игре, которую мы сейчас начнем, — говорит руководитель зрителям, — нужно внимательно слушать музыку. Игра называется «Кто первым запоет песню».

Делить вас на две группы я не буду, вы уже разделены в предыдущих играх. Эта группа, — указывает на левую сторону зала, — будет носить название «До-ре-ми», а эта, — указывает на сидящих с правой стороны зала, — «Ля-си-до». Наш баянист будет исполнять на баяне мелодии различных песен, которые вы хорошо знаете. Как только он заиграет какую-нибудь мелодию, вы должны вспомнить слова этой песни и быстро ее запеть. В какой группе быстрее запоют песню, та выиграет для своей команды одно очко. Итак, внимательно слушайте мелодию первой песни и быстрее запевайте ее.

Баянист начинает играть мелодию массовой песни. Ребята в зрительном зале, подхватив мотив песни, громко поют первый куплет песни. Той группе, в которой раньше запели песню, руководитель засчитывает очко. Баянист играет мелодию второй песни, затем третьей и т. д. Каждый раз участники игры, подхватив мотив, хором запевают начало этой песни. По окончании игры руководитель объявляет ее результаты.

УДАЛИТЕ ИЗ СЕРЕДИНЫ

Для игры нужны три двухстворчатые таблички из картона или фанеры. К середине каждой таблички, у сгибов, прикреплен шнур (см. рис.), для того чтобы ее можно было повесить на грудь играющему.

На наружной стороне таблички написан ее номер, а внутри слова:

под № 1 — «хорошего»,
под № 2 — «ребята»,
под № 3 — «Всего».

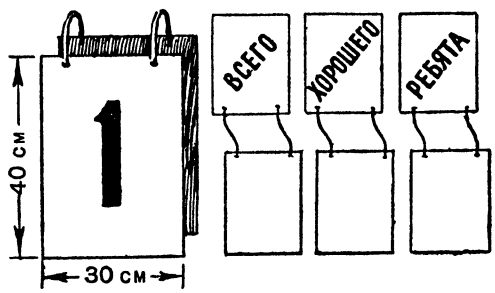
Руководитель вызывает на сцену трех ребят, вешает каждому из них на грудь табличку и ставит затем в один ряд, лицом к зрителям.

— Перед вами, — обращается руководитель к зрителям, — трое ребят. В середине Коля. Кто из вас скажет, как удалить Колю из середины, не дотрагиваясь до него? Имейте в виду при этом, что и сам Коля сходить со своего места не хочет.

(Реплика из публики: «Позвать!..»)

И звать бесполезно. Сам он не уйдет, конечно... Вот так задача! А решить ее можно легко, подумайте только. (Слышен чей-то голос: «Переставить крайнего».) Правильно. Иди на сцену и сделай это сам. (Решивший задачу подходит к трем ребятам, стоящим на сцене, берет за руку одного из крайних и отводит его на другой край шеренги.) Как видите, — подводит итоги руководитель, — задача решена правильно: Коля теперь не в середине, причем никто до него не дотрагивался.

Обратившись затем к стоящим в ряду ре-



бятам, руководитель просит каждого из них поднять створку своей таблички. Те выполняют просьбу руководителя. Перед глазами зрителей появляется фраза, образовавшаяся из слов, написанных на табличках: «Всего хорошего, ребята».

— Всего хорошего, ребята! — подтверждает руководитель. — До новой встречи!

ТРЕТЬЯ ПРОГРАММА

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ

На эстраде появляется руководитель. В руке у него свисток.

— Ребята, — обращается руководитель к зрителям, — мы проведем несколько игр, которые потребуют от вас усиленного внимания. С помощью этого свистка (показывает зрителям свисток-сирену) я смогу узнать, насколько вы внимательны. Услышав один свисток, вы все поднимете правую руку вверх и тут же ее опустите, при этом вы громко все скажете хором: «Слышу!» Попробуем...

— Теперь я дам два свистка. В этом случае вы молчите, руку держите внизу. Приготовились! (Дает два свистка. В зале тишина, руки у всех опущены.)

— Репетиция закончена, — сообщает руководитель, — начинаем игру.

Руководитель дает сигналы, чередуя один свисток с двумя.

— А теперь мы начнем состязание между двумя командами (обращается к одной из сторон зала). Вы команда «Проворные ребята», а вы (указывает на ребят, сидящих по другую сторону зала) команда «Веселое звено». Прошу на сцену восемь человек, по четыре человека от каждой команды.

Желающие участвовать в состязании поднимаются на эстраду и по указанию руководителя выстраиваются по четыре в одну линию, лицом к зрителям.

— Учтите, ребята, — обращается к ним руководитель, — ваши успехи будут успехами и ваших команд, а неудачи — их неудачами.

Игра со свистком проходит еще раз, с той лишь разницей, что ошибки играющих громко подсчитываются руководителем игры. Выигрывает группа, которая в течение нескольких туров совершила меньше ошибок.

ЗАКОНЧИТЬ СЛОВО

Для игры нужна продолговатая карточка, на которой написано слово «кол».

Показав зрителям карточку, руководитель говорит им:

— Ребята, есть слова, которые начинаются с одной и той же, а иногда с двух или трех одних и тех же букв, например: со-ловей, со-рока, со-ль или кар-тофель, кар-низ. На карточке, которую я держу в руке, написано слово «кол». Оно состоит из трех букв. Назовите слово (имя существительное в единственном или во множественном числе), которое начиналось бы с этих трех букв.

Раздается возглас: «Колбаса».

— Правильно: кол-баса. Я буду считать до трех. Пока я считаю, придумайте другое слово, которое начиналось бы с этих же букв. Выиграет тот, кто последним назовет нужное слово (повторять ранее сказанное нельзя). Итак, «колбаса» — раз... (Раздается возглас: «Колокол».) Что вы сказали? «Колокол»?.. Правильно! Начинаем счет снова. «Колокол» — раз... «Колокол» — два... (Кто-то называет: «Колокольня».) «Колокольня» — раз, «колокольня»... (Слышен возглас: «Коллекция»). «Коллекция» — раз... «коллекция» — два...

— «Колодец!»

— «Колодец» — раз... «колодец» — два... «колодец» — три!

Выигрывает тот, кто сказал «колодец», так как после него никто нового слова не придумал.

Мы указали лишь несколько слов, начинающихся с букв К, О, Л, на самом деле их гораздо больше, и играющие их несомненно подберут. Нужно лишь следить за тем, чтобы названные ранее слова больше не повторялись.

СЕМЕРО ОДНОГО НЕ ЖДУТ

Для игры требуются круглый стол и семь гимнастических булав (или кеглей). Игра проводится под музыку.

Руководитель приглашает на сцену 8 ребят и предлагает им стать вокруг стола, на котором установлены семь булав (см. рисунок).

— Вас, вероятно, удивляет, — обращается руководитель к зрителям, — почему я вызвал на сцену восемь ребят, в то время как булав семь. Никакой ошибки здесь нет.

Все восемь ребят под музыку будут двигаться вокруг стола. Когда я скажу: «Обратно», — они повернут в обратную сторону. Когда я подам команду сделать какое-нибудь движение, например хлопнуть в ладоши, все игроки выполнят эту команду. По команде: «Взяли!» — каждый из них попытается схватить со стола булаву раньше, чем это сделает его сосед. Естественно, что кто-то из игроков останется без булавы. Ничего не поделаешь: когда идет состязание, семеро одного не ждут. Тот, кто остался без булавы, выйдет из игры. Ясно? Тогда начнем.

Руководитель начинает игру. Ребята, маршируя вокруг стола, по команде руководителя делают на ходу различные движения. Руководитель пытается иногда дать такую команду, которая может сбить участников игры, например: «Взялись за руки» и т. п.

Наконец подана команда: «Взяли!» Кто-то из играющих остается без булавы. Он выбывает из игры.

— Осталось семь игроков, — поясняет зрителям руководитель, — и булав тоже семь. Одну булаву убираем (убирает одну булаву). Семь игроков и шесть булав. Начали!

Руководитель продолжает игру, убавляя каждый раз количество игроков и булав до тех пор, пока с булавой не останется один игрок. Он-то и является победителем игры.

НЕПОВТОРИМАЯ ФРАЗА

Иногда бывает необходимо разрядить обстановку в зрительном зале или дать ребятам передышку после сложного номера, потребовавшего напряжения всех присутствующих.

Здесь на помощь руководителю приходит шутка, веселый фокус.

— Ребята, — обращается руководитель к сидящим в зале, — сейчас я вам покажу фокус. Называется этот фокус «Неповторимая фраза». Мои руки обладают чудодейственной силой: стоит только мне поднять их вверх, как все окажутся под влиянием этих рук и не смогут повторить за мной трех обыкновенных простых фраз. Вы поражены? Не бойтесь! Это не страшно.

Руководитель под барабанную дробь, которую выбивает на барабане один из его помощников, поднимает руки вверх, что-то шепчет беззвучно губами и, наконец, произносит:

— Начинаем! Повторяйте за мной одну за другой три фразы: «Сегодня хорошая погода...» (Ребята повторяют.) «Ребята весело смеются...» (Ребята повторяют.) Ну, вот и ошиблись! — обращается руководитель к ребятам.

Зрители в недоумении: в чем дело?

— Третья моя фраза, — поясняет руководитель, — была: «Ну, вот и ошиблись». Вы этой фразы не сумели повторить, о чем я и предупреждал вас в начале игры.

СКВОЗЬ ОБРУЧ

Для этой игры нужны два деревянных обруча по 40—45 сантиметров в диаметре.

Руководитель вызывает на сцену 10 ребят (5 человек от одной стороны зала и 5 от другой) и предлагает им стать посредине сцены в один ряд, лицом к зрителям (см. рис.). Расстояние между группами 2 шага. Одному из игроков в каждой шеренге руководитель дает по обручу. После этого он объясняет зрителям содержание игры.

— У каждой команды есть капитан. Вот они. (Указывает на игроков, держащих обручи.) По свистку каждый из капитанов надевает обруч на себя, опускает его вниз, а затем, освободившись от обруча, передает его соседнему игроку своей команды. Тот, получив обруч, проделывает то же самое и, в свою очередь, передает обруч третьему играющему и т. д. Последний в ряду, проскользнув в обруч, передает его обратно по шеренге, и снова играющие один за другим надевают обруч, но уже в обратном порядке. Так игра длится до тех пор, пока обруч не окажется снова в руках у капитана команды. Последний, получив обруч, проскальзывает в него, а затем, подняв его вверх, восклицает: «Есть!» Выигравшая команда получает одно очко.

Заняв место между двумя командами, руководитель приступает к игре.

Игра проводится несколько раз. Результаты объявляются после каждого тура.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

ВСЮ ФРАЗУ СКАЖЕМ СРАЗУ

— В этой игре, — обращается руководитель к зрителям, — загадку придумаете вы сами, а отгадывать ее будут вот те двое ребят, что сидят в зрительном зале. Попрошу вас, — обращается руководитель к этим двум зрителям, — подняться на сцену.

Вызванные ребята выходят на сцену.

— Сейчас, — сообщает им руководитель, — вы покинете нас на пять минут. Мы же за это время задумаем название одной из басен Крылова. Когда вы вернетесь в зал, мы это название громко произнесем. Ваша задача будет — повторить за нами название басни. Вы улыбаетесь? Напрасно. Не так-то легко вам будет назвать басню. Ну, идите. Впрочем, постойте. Чтобы никто не заподозрил вас в подслушивании, прикреплю к вам контролера.

Руководитель вызывает на сцену одного из зрителей и поручает ему побыть с отгадчиками в одной из соседних комнат.

— Ну, а теперь, ребята, — продолжает руководитель, — приступим к игре. Какую басню мы возьмем для игры? «Стрекоза и Муравей»? Хорошо. Правда, здесь три слова, но мы обойдемся без среднего слова. Одна сторона зала получает слово «Стрекоза», а другая — «Муравей». Когда отгадчики вернутся, мы громко и дружно произнесем оба слова вместе, в одно и то же время. На счет «три» каждый произнесет свое слово. Слова не тянуть, произносить их коротко и ясно. Прорепетируем: Раз, два, три...

Руководитель резко взмахивает рукой. Ребята громко произносят нужные слова. Получается общий гул, в котором трудно что-либо разобрать.

После «репетиции» руководитель вызывает на сцену отгадчиков и контролера.

— Ребята, — обращается руководитель к отгадчикам, — мы задумали название одной из басен Крылова. Сейчас мы эту басню все хором назовем, вы же постарайтесь определить, что это за басня.

Руководитель ставит отгадчиков лицом к зрителям — одного справа, другого слева — и приступает к игре. По взмаху его руки обе стороны зала одновременно произносят название басни.

— Что ты слышал? — обращается руководитель к одному из отгадчиков.

— Приказал, — отвечает тот. (Это вместо слова «стрекоза».)

— Кто приказал? Что приказал? — удивляется руководитель. — А ты что слышал? — спрашивает он у второго отгадчика.

— Поправей, — сообщает тот.

— Поправей? — недоумевает руководитель. — Нет, друзья, вы не дали правильного ответа. Назовем вам басню еще раз.

Руководитель снова дает команду. Ребята вновь произносят название басни. Так игра продолжается несколько раз, пока отгадчики не уловят в общем гуле нужные слова. Если отгадчики все же не смогли назвать басню, задуманную ребятами, последние приходят им на помощь.

После первой пары отгадчиков можно вызвать на сцену другую пару играющих и повторить игру, подобрав для этого новое название басни.

КТО СИЛЬНЕЕ?

На полу, посредине сцены расстелен маленький коврик. Ведущий программу приглашает на эстраду 8 мальчиков. Четырех от одной стороны зала и четырех — от другой. Построив их командами по обе стороны сцены, ведущий обращается к зрителям:

— Перед вами две команды. Сейчас они померяются силами, но не все сразу, а поочередно: сначала одна пара, затем другая и т. д. В первой паре участвуют (называет по имени и фамилии тех ребят, кого он наметил для состязания в первой паре).

— Сядьте на коврик, — обращается ведущий к тем, кого он вызвал, — лицом друг к другу. Колени подогните... Упритесь ступнями ног... Так (дает им в руки гимнасти-

ческую палку). Теперь возьмитесь поудобней за эту палку и, когда я дам сигнал свистком, тяните палку каждый к себе, но так, чтобы поднять на ноги «противника». Учтите только: выпускать из рук палку ни в коем случае не разрешается. Выпустивший палку из рук считается побежденным. А тот, кто поднимет на ноги «противника», будет победителем в игре. Выигрывает команда, в которой окажется больше победителей.

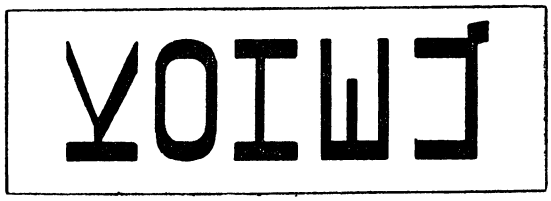
За первой парой выходит вторая и так до конца состязания, пока не встретятся все 8 игроков.

Назначая для состязания ребят, руководитель старается подбирать игроков равных по росту и силе. Результаты объявляются ведущим по окончании игры.

ЗАГАДОЧНАЯ НАДПИСЬ

Держа в руках плакат с непонятной надписью (см. рис.), руководитель предлагает зрителям разгадать тайну этой надписи.

— Ребята, — сообщает руководитель зрителям, — составители сегодняшней программы вручили мне этот плакат. Что тут написано? (Слышен ответ: «Конец».)



— Правильно,— говорит руководитель, — «конец», но почему вы решили, что именно это слово здесь написано?

Из публики слышно: «Поверните надпись!» Как бы не понимая просьбы, руководитель поворачивает плакат обратной стороной. Слышны возгласы: «Не так... В длину поставьте...»

Руководитель ставит плакат «в длину», вертикально. Перед глазами зрителей предстанет слово, написанное столбцом: «Конец» (см. рис.).

— Ребята, — обращается руководитель к зрителям, — это слово говорит о том, что программа наша заканчивается. Всего хорошего!

ЧЕТВЕРТАЯ ПРОГРАММА

ПОЖАЛУЙСТА

— Друзья, — обращается руководитель к зрителям, — есть слово, которое писательница Осеева в одном из своих рассказов назвала «волшебным». Услышав его, так и хочется выполнить просьбу того, кто это слово произнесет. Я, между прочим, тоже пользуюсь в разговоре этим словом. Вот и сейчас... Я начну вам подавать команды, а вы постарайтесь их выполнять. Однако выполнять нужно только в том случае, если я к словам команды прибавлю «пожалуйста». Если я позабуду добавить это слово, команды моей выполнять не следует. Договорились? Тогда начнем. Пожалуйста, встаньте! (Все встают.) Пожалуйста, руки вытяните вперед! (Руководитель, а за ним и все ребята вытягивают руки вперед.) Хорошо. А теперь — руки на бедра! (Многие из ребят кладут руки на бедра.) Ай-ай-ай! А где же слово «пожалуйста»?.. Мы ведь условились выполнять команду только после слова «пожалуйста». Прошу не ошибаться. Продолжаем игру...

Поиграв таким образом со всеми сидящими в зрительном зале, руководитель обращается к ним с таким предложением:

— Вижу, что игра вас очень заинтересовала. Теперь мы построим игру по-другому: я вызову на сцену двенадцать человек, шесть от левой стороны зала и шесть от правой. Прошу на сцену двенадцать человек.

Вызванных руководитель строит в одну шеренгу лицом к зрителям, оставив небольшой промежуток между двумя группами. Сам он становится сбоку, на виду у играющих.

— Перед вами, — объявляет руководитель, — две команды (указывает на одну из команд): команда «Проворные ребята» и (указывает на другую команду) команда «Веселое звено». Начинаем состязание!..

Игра повторяется. На этот раз после каждой совершенной кем-либо ошибки руководитель объявляет, какая группа выиграла и с каким счетом. Ошибка каждого играющего засчитывается как минус (одно штрафное очко) всей группе, к которой этот играющий принадлежит. Выигрывает группа, которая в конечном счете получит меньше штрафных очков.

Определить результаты игры можно и не по ошибкам, а по правильно выполненным движениям. В этом случае выигрывает группа, которая наберет больше очков.

Команды, подаваемые руководителем, могут быть различные: «Руки вверх», «Руки вниз», «Руки на бедра», «Правая рука вверх» (вперед или в сторону), «Левая рука вверх» (вперед или в сторону), повороты — «направо», «налево», «кругом».

После каждой совершенной кем-либо ошибки играющие принимают исходное положение, то есть становятся лицом к зрителям и опускают руки вниз.

Результаты каждого тура игры можно объявлять так: «Игра идет со счетом «три — ноль» в пользу команды такой-то». Это будет оживлять игру.

ПРОВОРНЫЕ ВОЛЧКИ

Для игры нужны три пластмассовые или алюминиевые тарелки и три волчка (см. рис.).

Руководитель вызывает на сцену трех ребят. Каждому из участников игры он дает по тарелке и по волчку. Обычно ребята сразу, без предупреждения начинают запускать волчки.

— Вы правильно определили, в чем заключается игра, — обращается руководитель к играющим, увидев, как каждый из них запускает свой волчок на тарелочке. — Только начинать игру надо не порознь, а всем вместе, по моему сигналу. Я скажу: «Приготовились, внимание, начали!» Тогда и запускайте волчок. У кого он дольше будет вертеться, тот получит одно очко. Затем я снова дам сигнал, и вы во второй раз запустите волчок, и так до тех пор, пока у кого-нибудь из вас не наберется три очка. Кто первым наберет три очка, выигрывает. Можно начинать? Приготовились, внимание, начали!

Играющие запускают волчки. Приводить в движение волчок на тарелочке гораздо труднее, чем на столе или на полу. Небольшая, да еще притом скользкая поверхность тарелочки (размер — 15 сантиметров

в диаметре) затрудняет движение волчка. Он часто падает на пол. Чтобы волчок не задел за край тарелочки и не остановился раньше времени, нужно во время игры балансировать тарелочкой.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ВОЛГЕ

— Вообразим, друзья, что мы находимся в верховьях Волги, садимся на пароход и едем вниз по реке, — с таким предисловием обращается руководитель к сидящим в зале школьникам. — Путь наш лежит на Астрахань. У каждого крупного города мы будем останавливаться. Я буду эти города называть, а вы дружно должны отвечать: «Приехали!»

Итак, начинаем:

— Город Калинин. (Ребята хором восклицают: «Приехали!»)

Город Щербаков. («Приехали!»)

— Ярославль. («Приехали!»)

— Ташкент. (Кто-то кричит: «Приехали!»)

— Это кто там приехал? Из Ярославля в Ташкент на пароходе? С каких это пор Ташкент на Волге оказался? Слушайте внимательней. Едем дальше. Впереди показа-

лась Кострома. (Ребята хором произносят: «Приехали!»)

— За ней город Горький. (Ребята в ответ: «Приехали!»)

— Архангельск. (Кто-то кричит: «Приехали!»)

— Вот уж не ожидал!.. Едем дальше... Казань. («Приехали!»)

— Ульяновск. («Приехали!»)

— Куйбышев. («Приехали!»)

— Сызрань. («Приехали!»)

— Новосибирск. (Опять кто-то ошибается.)

— Наш путь приближается к концу — Киев. (Кто-то отвечает: «Приехали!»)

— Как можно! Мы ведь едем по Волге. Саратов. («Приехали!»)

— Сталинград. («Приехали!»)

— Астрахань. («Приехали!»)

— Да, ребята, мы действительно приехали, и в конечный пункт нашего маршрута и к финишу игры.

СЛОВО НА МЕСТЕ

Для этой игры потребуются два фанерных щита размером 70×50 сантиметров. На каждом из них нарисованы 33 клетки (см. рис.). В верхней части каждой клетки вбит гвоздик. Под гвоздиком нарисована буква. Всего букв на щитке 33, по количеству букв в алфавите. Буквы размещены в клетках не в алфавитном порядке, а произвольно. Цвет у букв различный. Для того чтобы гвоздики на фанере держались крепче, щит сзади обшивается деревянными рейками. Помимо щита, имеются еще 33 фанерных квадратика (8,5×8,5 сантиметра). В каждом квадратике нарисована буква и просверлено отверстие диаметром 1 сантиметр. Цвет у букв такой же, как и на щите: если на щите буква «А» синяя, то и на квадратике она синяя и т. д. Каждая буква на щите и на квадратиках встречается только по одному разу. К верхней части прикреплен (петлями) длинный узкий щит размером 120×10 сантиметров (см. рис.) Он разделен линиями на двенадцать клеток. В каждой из этих клеток имеется гвоздик, на который можно повесить любой квадратик с буквой. К началу игры квадратики с буквами развешаны на нижнем щите. (Соответственно буквам, нарисованным в клетках щита.) Оба щита прикреплены к стойке.

Для игры нужно еще десять-двенадцать таблиц с написанными на них словами.

Выходит руководитель.

— Ребята, — говорит он, — вы сейчас сможете участвовать в игре, в которой нужны быстрота, ловкость и наблюдательность. — Прошу на эстраду двоих... Я вам покажу таблицу с каким-нибудь словом или с какой-нибудь короткой фразой. Посмотрев на эту таблицу, вы начнете каждый на своем щите снимать с гвоздиков нужные вам буквы и развешивать их по порядку на верхнем щите. Кто быстрее составит слово или фразу, написанную на таблице, тот и выиграет. Искать на щите новую букву вы можете лишь после того, как повесите на верхний щиток квадратик с предыдущей.

Руководитель показывает играющим таблицу, на которой написаны слова «Кто раньше?».

— Там, где начинается новое слово,—предупреждает руководитель, — пропускайте клетку. Приготовились, внимание, начали!

Играющие начинают одну за другой снимать со щита буквы нужной им фразы и развешивать их по порядку на верхнем щите до тех пор, пока эта фраза не составится полностью.

По окончании состязания руководитель объявляет результаты и предлагает играющим начать второй тур игры: в порядке состязания разместить выделенные в игре буквы на их прежние места. Если в этом состязании победителем окажется другой играющий, игра считается ничейной.

Фразы или слова для этой игры должны подбираться с таким расчетом, чтобы в них не было повторяющихся букв.

Вот несколько примерных фраз для такой игры: «Веселый матч», «Гляди в оба», «Игра слов», «Что за буквы?», «Кто раньше?», «Победа», «Конец игры».

Можно подобрать и другие слова или фразы с неповторяющимися в них буквами.

КТО ЛУЧШЕ ЗНАЕТ?

Две буквы. Для игры необходимо иметь приспособление, состоящее из продолговатой деревянной планки с двумя колышками по краям (см. рис.). На колышки надеваются два деревянных диска, на которых написаны буквы. На планке между двумя дисками нарисованы две стрелки. Одна стрелка показывает на левый диск, другая — на правый. К планке прикреплена рукоятка (см. рис.). Взяв в руки планку с дисками и повернув их лицевой стороной к зрителям, руководитель обращается к присутствующим в зале:

— На двух дисках, которые вы видите, написаны буквы. Я поворачиваю диски. — Поворачивает диски. Они начинают вращаться. — Затем останавливаю их. — Останавливает диски. — И смотрю, на какие буквы указывают стрелки. Вот, например, сейчас левая стрелка указывает на букву «В», а правая — на букву «Р». Назовите слово (имя существительное, в единственном или множественном числе), которое начиналось бы с буквы «В», а заканчивалось буквой «Р». — Кто-то говорит: «Ветер». — Правильно, «ветер»... Вы получаете одно очко.

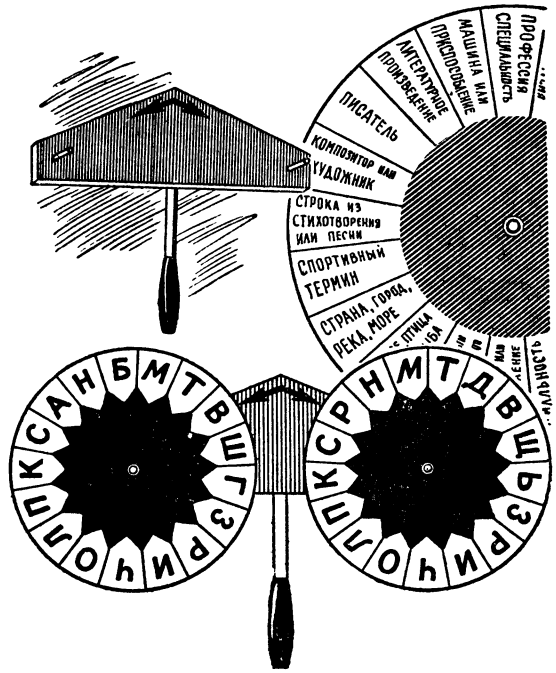
Так будет и дальше: кто первым назовет нужное слово, получит одно очко. Выиграет тот, кто наберет больше очков.

Прежде чем назвать слово, нужно встать и поднять руку.

Закончив объяснение, руководитель приступает к игре, то есть начинает каждый раз приводить в движение диски и записывать ответы участников игры. Может случиться, что одно и то же слово одновременно назовут несколько играющих. В этом случае нужно предложить этим играющим назвать другое слово. Кто первым из них назовет новое слово, получает очко. Если нужное слово никто не подберет, игра начинается сначала.

Эту игру можно проводить и как состязание между командами. Для этого нужно всех находящихся в левой части зрительного зала объявить одной командой, а остальных — другой. На какой стороне последует ответ, та группа получает очко в свою пользу. Команда, набравшая больше очков, выигрывает.

Ответь на вопрос. Для этой игры (см. рис.) нужно правый диск повернуть обратной стороной, в результате чего на левом диске окажутся буквы, а на правом — вопросы. Если в первой игре содержание слова не имело значения, то здесь оно является основой игры. Слова, которые нужно называть играющим, должны начинаться с определенной буквы, а по содержанию своему — должны отвечать тем требованиям, которые предъявляет играющим тот или иной вопрос. К примеру, стрелки, после вращения дисков, указали: слева на букву «М», а справа на вопрос: «Литературное произведение?» Играющие должны быстро назвать произведение, начинающееся с буквы «М», например «Мертвые души», и т. д.



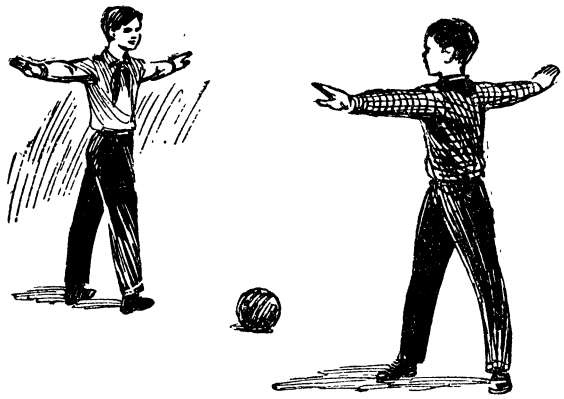
Примерные вопросы:

1. Машина или приспособление, облегчающее труд человека. 2. Слово, относящееся к науке или технике. 3. Литературное произведение. 4. Слово, имеющее отношение к сельскому хозяйству. 5. Герой литературного произведения. 6. Название кинофильма или спектакля. 7. Писатель. 8. Композитор или художник. 9. Строка из стихотворения или песни. 10. Спортивный термин. 11. Страна, город; река, море. 12. Зверь, птица, рыба. 13. Растение. 14. Предмет домашнего обихода. 15. Игра, игрушка. 16. Пословица или поговорка. 17. Имя. 18. Профессия, специальность.

Как в первой игре, так и во второй, диски могут быть заменены карточками (разме-

ром 20×20 сантиметров). На восемнадцати карточках пишутся вопросы (по одному вопросу на каждой карточке), а на остальных — буквы (по одной букве на каждой карточке). Эти карточки должны на сцене держать сложенными в пачки двое помощников руководителя. Каждый раз помощники одновременно вынимают (наугад) из пачки по одной карточке и читают написанные на них букву и вопрос.

ЗЕРКАЛО



Положив посредине сцены волейбольный мяч, руководитель вызывает на сцену 8 зрителей и выстраивает их по обе стороны сцены, по четыре в ряд.

— Попрошу, — обращается к ним руководитель, — к тем, кто стоит с краю, по одному человеку от каждой группы подойти к мячу и стать на расстоянии трех шагов от него.

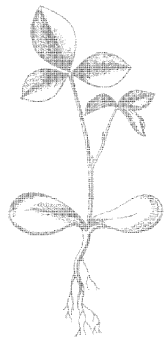
Вызванные подходят к мячу и становятся по обе его стороны.

— Ты, — указывает руководитель на одного из стоящих напротив мяча, — старайся подойти к мячу, схватить его и унести к себе в ряд, а ты, — указывает руководитель на другого участника игры, — защищай мяч, не давай его унести в лагерь «противника». Если твой «противник» схватит мяч и побежит, постарайся осалить его до того, как он вернется на место. Но учтите: и захват мяча и его защита должны проходить при соблюдении следующих правил. — Обращается к тому, кто должен защищать мяч: — Твой «противник» будет подходить к мячу и делать около него различные движения: будет приседать, поворачиваться спиною к мячу и даже отходить от него. Ты, как защищающий мяч, должен, как в зеркале, повторять все, что будет делать «противник», и в то же время быть начеку: если «противник» попытается унести мяч к себе за линию, старайся его осалить до того, как он сделает один шаг от мяча. Если ты не успеешь этого сделать, «противник» получит для своей команды одно очко, если ты успеешь осалить «противника», ты завоюешь очко для своей команды. Итак, приготовились, начали!

Начинается состязание. За первой парой идет вторая, за ней — третья и т. д., причем игроки первой команды «берут» мяч, а игроки второй — защищают его.

По окончании первого тура игры начинается второй. Во втором туре команды меняются ролями. Выигрывает в конечном счете та команда, которая наберет больше очков.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ САМОПРОВЕРКА



Scan AAW

Кто не зачитывался увлекательными повестями и рассказами об отважных разведчиках и пограничниках, о бывалых охотниках и следопытах! И кто втайне не мечтал обладать хотя бы небольшой долей их завидных качеств — их находчивостью и проницательностью, умением владеть собой, способностью увидеть и услышать многое из того, мимо чего мы часто проходим не замечая! Достаточно вспомнить об известном всем по книге В. Арсеньева знаменитом уссурийском охотнике Дерсу Узала. А ведь в удивительных способностях этого прославленного следопыта нет ничего необъяснимого. Мы видим в нем обычные человеческие качества: острый глаз и тонкий слух, внимание, наблюдательность, память — качества, присущие всем людям, но доведенные им до высокой степени совершенства. Это результат многолетнего опыта, результат непрерывной и упорной тренировки, терпения и настойчивости — неизменных спутников всякого успеха.

Каждый пионер может не в мечтах, а на деле испытать свои способности — внимание, наблюдательность, память — и в занимательных пионерских играх и состязаниях развивать и укреплять в себе эти ценнейшие качества, превращая их в полезные и необходимые в любом деле навыки.

Игры этого типа разнообразны и могут проводиться в любой обстановке: в комнате, на площадке, во время прогулок и походов. Лучше всего проводить их с небольшой группой участников, например на звеньевом сборе. Описаниям таких игр мы и посвящаем эту главу нашего сборника.

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

ЗАПРЕЩЕННАЯ БУКВА

В этой игре каждому придется следить за самим собой, чтобы не проговориться. А проговориться не мудрено, как мы в этом сейчас убедимся.

Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: «Сколько тебе лет?», «С кем ты сидишь на парте?», «Какое ты любишь варенье?» и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной.

Предположим, что запрещенной объявлена буква «А». Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы «А» было бы затруднительно. «Как тебя зовут?» — спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня. Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. «Не могу вспомнить!» — ответит он,

находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры.

Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.

ХИТРАЯ ПОДСКАЗКА

Вопреки общепринятым школьным правилам в этой игре разрешается подсказывать, хотя и не совсем обычным способом.

Выбираем водящего и объявляем его отгадчиком. Попросим отгадчика на минутку уйти из комнаты или отойти в сторонку. Тем временем загадаем какое-нибудь слово. Это должно быть имя существительное единственного числа, состоящее из четырех-пяти букв, причем все буквы в нем должны быть разные, например «стол», «комар», «доска», «парус» и т. п. Таких слов множество, подбирать их долго не придется.

Задача водящего — отгадать задуманное нами слово. Так как это трудно, то придется ему помочь, то есть кое-что подсказать, но, разумеется, не прямо, а каким-нибудь косвенным путем, полагаясь на его сообразительность и внимание.

Предположим, что загаданное слово «комар». Отгадчику оно неизвестно.

— Прошу подсказать первую букву, — обращается он к играющим.

Это его право — требовать подсказку, причем подсказывать могут три любых участника игры, каждый по-своему.

Первая буква загаданного слова «К». Как же подсказать ее, прямо не называя?

Делается это таким образом. Трое играющих поочередно произносят по одному какому-нибудь слову, односложному или двухсложному, в состав которого входит буква «К». Допустим, один назовет слово «компас», другой — «сурок», третий — «капля». Во всех трех словах повторяется буква «К». Отгадчик выделит эту букву и запомнит ее.

— Давайте вторую букву! — требует он.

Трое других играющих подскажут ему вторую букву, скажем, такими словами: «урок», «слон», «крот». Выделив трижды повторяемую в них букву «О», отгадчик постарается ее также запомнить.

Если отгадчик будет внимателен и не запутается в наших подсказках, то мы предоставим ему право самому назначить нового водящего, чтобы продолжить игру. А если не отгадает задуманного нами слова, мы снова заставим его водить: пусть еще потренирует свое внимание.

ЧЕРНЫЕ И БЕЛЫЕ МЯЧИ

Для игры понадобятся пять маленьких резиновых мячей — три белых и два черных, — а также коробка, куда их складывать. Резиновые мячи можно заменить самодельными, тряпичными, обтянув их материей черного и белого цвета.

Игру проводят в просторной комнате или на площадке. Количество играющих не более 10 человек.

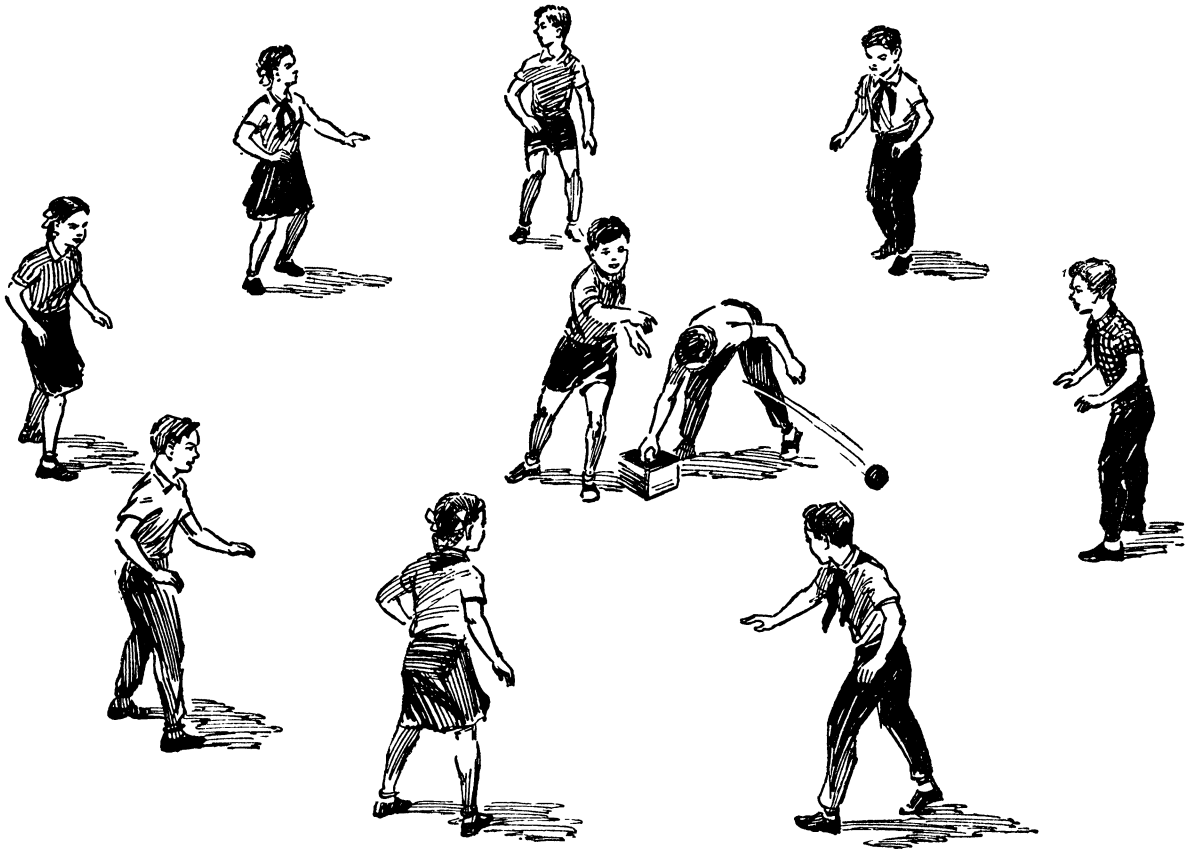
Выбрав водящего и его помощника, все остальные становятся в широкий разомкнутый круг с радиусом примерно в 3—4 шага. Сложив мячи в коробку, водящий вместе с помощником входит в середину круга.

Обязанность водящего — бросать мячи игрокам. Обязанность помощника — собирать брошенные мячи и складывать их опять в коробку.

— Внимание! — объявляет водящий. — Приготовиться!

Вынув из коробки мяч, он быстро кидает его одному из стоящих в кругу. Если брошен белый мяч, тот должен поймать его и передать помощнику; если же брошен черный мяч, ловить его нельзя — пусть падает на пол, помощник сам его подберет. Запас мячей у водящего, таким образом, не иссякает, и он может бросать их без перерыва, заставляя всех быть настороже.

Никто не знает, в чью сторону будет сделан очередной бросок и какого цвета мяч вынет водящий из коробки. Установить это можно лишь в тот момент, когда мяч находится в полете. И тот, кому адресован бросок, должен мгновенно принять решение: брать или не брать мяч.



Ошибкой считается: 1) когда игрок не поймает брошенный ему белый мяч, 2) когда он поймает черный мяч. Допустивший ошибку выходит из игры. Постепенно круг играющих все более и более редеет. В конце концов в игре останется кто-то один, сумевший дольше всех продержаться. Его и объявляют победителем. При повторении игры он становится водящим и сам выбирает себе помощника.

СПРЯТАННЫЕ СЛОВА

В играх часто ищут спрятанный предмет. Но прятать и отыскивать можно не только предметы. В игре, с которой мы сейчас познакомимся, искать придется спрятанные слова. А прятать их мы будем среди других слов.

В такой игре зоркость глаза и наблюдательность уже не помогут, понадобятся другие качества: сосредоточенность, внимание и находчивость. Начинается игра, как обычно, с выбора водящего. Мы будем «прятать» слова, он будет их «отыскивать».

Попросим водящего на некоторое время уйти из комнаты и загадаем какую-нибудь известную пословицу или строчку из всем знакомого стихотворения. Допустим, мы решили спрятать пословицу «Язык до Киева доведет». Разобьем этот текст на части: «язык», «до Киева», «доведет». Для чего нужна такая разбивка, станет понятным из дальнейшего описания игры.

Возвращается водящий. Ему докладывают, что «спрятана» пословица и что он, приступая к ее поискам, может задать три любых вопроса трем любым участникам игры. Водящий поймет, что текст загаданной пословицы разделен на три части и что первый, к кому обратится он с вопросом, должен вставить в свою ответную фразу первую часть загаданного текста, второй — вторую часть текста и третий — последнюю часть текста.

Посмотрим, как это получится.

«Что ты видел сегодня во сне?» — предположим, спросит водящий одного из участников игры. Тому нужно ввести в свой ответ первую часть загаданного текста — слово «язык», но так, чтобы получше спрятать его среди других слов. Он может сказать: «Видел во сне, что я приехал в чужой город, зашел в столовую, и там мне подали такое блюдо, что и название его невозможно выговорить: язык сломаешь».

«Где растут лимоны?» — допустим, спросит водящий другого. Тот может отделаться шуткой: «В теплых странах и в саду у моего дедушки: он живет в колхозе, двадцать километров не доезжая до Киева».

Фраза как будто и гладкая, но слова «до Киева», быть может, заставят водящего насторожиться и взять их на заметку.

На последний вопрос, каким бы он ни был, можно дать уклончивый ответ: «Не будь таким любопытным, это до добра не доведет».

А теперь пусть водящий догадается, какая пословица нами загадана.

НИ ШАГУ ДАЛЬШЕ!

— Становись! — слышим мы привычный возглас звеньевого.

Звено построено. Что будет дальше?

А дальше следует команда: «Шагом марш!» — и звено идет развернутым строем — всей шеренгой, равняясь на правофлангового. Но это не строевые занятия, а игра, участники которой, кроме умения маршировать, должны проявить и некоторые другие свои способности.

Это игра, тренирующая внимание.

Шаг должен быть четким и неторопливым, поэтому звеньевой, выбрав спокойный ритм, подсчитывает под левую ногу: «Раз, два, три, четыре! Раз, два, три, четыре!..» Он стоит на виду у всех игроков и каждый свой счет сопровождает взмахом сигнального флажка сверху вниз. Но вот внезапно, на каком-то счете, звеньевой умолкает, и сигнальный флажок остается в его опущенной руке.

Это очень важный момент в игре: он означает молчаливый сигнал, требующий немедленной остановки. Кто вовремя уловит его, тот сразу приставит ногу и не сделает лишнего шага. Но, конечно, окажутся и такие, которые примут этот сигнал с опозданием: они не удержатся и шагнут вперед. С разгона не так-то легко остановиться, если вовремя не притормозить. За это полагается штраф: кто сделает лишний шаг, тот должен перейти на левый фланг шеренги, и всякий, кто поторопится это сделать, только выгадает, так как будет не самым последним, что тоже имеет значение.

Снова шагает звено. Теперь играющие будут более внимательно прислушиваться к голосу и движениям своего вожака. Только вряд ли это всех избавит от повторения той же ошибки: кто-нибудь да выскочит вперед; когда остальные замрут на месте. Их тоже на левый фланг!

После пяти-шести таких внезапных остановок и связанных с ними перемещений в шеренге на правом фланге окажутся наиболее внимательные и расторопные игроки. Первых трех из них объявляют победителями.

БУДЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНЫМ!

«Смотреть—еще не значит видеть», — гласит поговорка. Можно пройти через лес и ничего не увидеть в нем, кроме деревьев, в то время как кто-либо другой в том же лесу обнаружит огромный мир разнообразных явлений.

Способность человека на ходу подмечать в окружающих его предметах и явлениях не только главные, бросающиеся в глаза, но и малозаметные их признаки, ускользающие от внимания большинства людей, называют наблюдательностью.

Посоветуйте пионерам почаще проверять и тренировать свою наблюдательность в совместных играх-упражнениях, описание которых мы даем в этом разделе. А если дело пойдет на лад, они и сами придумают немало других, подобных же игр.

ЗВЕНО В СТРОЮ

Звено построено в одну шеренгу по росту. Попросим двух пионеров выйти из строя и повернуться лицом к своим товарищам. Эти двое — непосредственные участники нашей игры — будут состязаться друг с другом в наблюдательности. Назовем их водящими.

Ровно одна минута дается им на то, чтобы оглядеть всех стоящих в строю и запечатлеть внешний вид каждого пионера, детали его костюма. Если у того, кто проводит игру, нет часов, он может сосчитать про себя до шестидесяти, после чего обоим водящим скомандует: «Кру-гом!» — и попросит их на некоторое время выйти из комнаты.

А теперь всем оставшимся предложим кое-что изменить в своем внешнем виде. Пусть два пионера поменяются, допустим, курточками; кто-то другой приколет к рубашке значок или, наоборот, снимет его; еще кто-то засучит рукава или повяжет голову платком и т. п. Можно взять в руки какой-нибудь предмет, скажем книжку или карандаш.

Водящих вызывают по одному. Каждый должен сказать, какие изменения обнаружил он во внешнем виде своих товарищей. Торопить его не нужно. Все, что подмечено правильно, мы подсчитаем, и победителем назовем того, кто проявил большую наблюдательность.

Можно повторить игру, выделив вторую пару водящих. Проводить ее более двух раз подряд не рекомендуется; ребята успеют приглядеться друг к другу, и пропадет элемент неожиданности, весьма важный в таком соревновании.

ЖИВЫЕ КАРТИНЫ

В этой игре, как и в предыдущей, выбирают двух водящих — участников состязания, но задача для них значительно усложняется. Да и остальным играющим дела прибавится, так как на этот раз им придется выступить в роли «мимических актеров», исполнителей живых картин.

Назначение водящих — быть не просто зрителями, а проявить себя внимательными, вникающими во все детали наблюдателями показываемой им сценки.

Если сюжет живой картины придуман заранее, то на репетицию понадобится не более 3 — 4 минут. На этот срок мы и попросим водящих удалиться из комнаты. Тем временем руководитель коротко расскажет исполнителям о своем замысле и расставит действующих лиц по своим местам. В живой картинке может быть занято не более 4 исполнителей.

Возьмем для примера такой сюжет: совершая поход, пионеры остановились на привал, чтобы полюбоваться живописным видом окружающей их местности. Живая картина должна быть построена в двух положениях. Первое из них может выглядеть примерно так, как это изображено на левом рисунке, второе — как на правом. Разница между ними как будто невелика, и на первый взгляд оба варианта живой картины кажутся одинаковыми, однако наблюдательный глаз при внимательном рассмотрении обнаружит во втором варианте ряд существенных изменений. Кто из двух водящих сумеет подметить больше этих изменений, тот и победитель в игре.

Проводится она так. Приглашают водя-

щих, ставят их рядом в положение наблюдателей. По сигналу режиссера исполнители принимают позы действующих лиц соответственно первому варианту и выдерживают немую сцену в течение одной минуты. Режиссер, если нет часов с секундной стрелкой, считает про себя до шестидесяти, затем подает водящим команду: «Кру-гом!» Исполнители перестраиваются на второй вариант, и водящим предлагают продолжить наблюдение. Новая немая сцена показывается также в течение одной минуты, после чего по сигналу руководителя живая картина «разбирается» — исполнители покидают сценическую площадку.

Теперь слово предоставляется водящим. Выслушивают их поочередно: пока один рассказывает, какие перемены обнаружил он во втором варианте живой картины, другой на это время выходит из комнаты.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

У заботливого звеньевого всегда есть в запасе для этой игры набор из 12 — 15 различных мелких предметов. Пуговица, пробка, перо, карандаш, камешек, спичка, почтовая марка и т. п. — все это вполне уместится в небольшой коробочке.

А игра проводится так. Весь набор мелких предметов раскладывают на столе и накрывают газетой. Кто первый желает проверить свою наблюдательность, пожалуйста, просим к столу! Ему предлагают в течение 30 секунд (считают до 30) ознакомиться с расположением предметов; потом он должен повернуться спиной к столу, а в это время три или четыре предмета перекладывают на другие места. Снова 30 секунд дается на осмотр предметов, после чего опять накрывают их газетным листом.

Теперь спросим играющего: что изменилось в расположении предметов, какие из них были переложены?

Не думайте, что ответить на этот вопрос всегда будет легко!

Ответы оцениваются в очках. За каждый правильно указанный предмет играющему засчитывается в выигрыш 1 очко, но зато и за каждую ошибку 1 очко снимается из числа выигранных. Ошибкой считается, когда назван предмет, который не перекладывался на другое место.

Перемешаем свою «коллекцию», разложив предметы в другом порядке, и позовем к столу другого участника игры. Так один за другим пройдут испытание все пионеры звена.

Условия игры для всех должны быть одинаковые: если для первого играющего меняли местами четыре предмета, то и для остальных перекладывают столько же. В этом случае лучший результат — 4 выигранных очка. Всех, кто пройдет испытание с таким результатом, будем считать победителями в игре.

ЦВЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ

Нарежьте из тонких прутьев штук 8—10 палочек размером в карандаш. Палочки нужно зачистить и окрасить в яркие цвета: синий, красный, зеленый, оранжевый, примерно по 2—3 палочки одного цвета.

Набор цветных палочек понадобится для пионерских игр, которые можно проводить на улице, в городском саду, в парке.

Познакомимся с одной из таких игр. Местом для нее может послужить тот жилой квартал, в котором мы находимся.

Двое ведущих, забрав с собой набор цветных палочек, а также листок бумаги с карандашом, отправляются по круговому маршруту с заданием: идя все время по правой стороне, обойти квартал и вернуться на прежнее место, разложив по пути в разных местах несколько палочек. Каждую надо положить так, чтобы она, оставаясь на виду, в то же время не очень бросалась в глаза; ее можно примкнуть к щели забора, положить на краю тротуара, сунуть за водосточную трубу, оставив торчащий кончик. Используя приемы маскировки, ведущие постараются подобрать цвет каждой палочки к окраске тех местных предметов, среди которых она будет менее заметна.

Порядок, в котором раскладываются палочки, ведущие записывают, так как это имеет важное значение в игре. Запись делается кратко, можно обойтись одними начальными буквами, например: «К», «З», «С», «З», «О» и т. д. Это значит, что первая палочка была выложена красная, вторая — зеленая, третья — синяя, четвертая — опять зеленая, пятая — оранжевая и т. д. Один ведущий раскладывает палочки по маршруту, другой ведет запись. Этот список секретный, ведущие не покажут его играющим. Не скажут они, и сколько палочек ими выложено.

А теперь в игру включаются остальные. Один за другим, с интервалом примерно в 3 минуты, все пройдут тем же маршрутом. Каждый, обойдя квартал, доложит ведущим о результатах своей разведки, называя по порядку цвета замеченных им в пути палочек. Ведущие сделают необходимые пометки в своем листочке и сразу выяснят, кто какие допустил ошибки.

Так как никто из играющих не знает, сколько палочек выложили ведущие и в каком порядке их раскладывали, то каждому участнику игры придется полагаться только на свою наблюдательность, на зоркость глаз.

В игре соблюдается правило: проходя по маршруту, не задерживайся возле замеченной тобою палочки, а тем более не бери ее в руки, чтобы не привлечь к этому месту

внимания очередного игрока, идущего следом.

По ответам играющих легко установить, кто обнаружил в пути все выложенные палочки, кто пропустил только одну из них, кто — две и т. д. Таким образом определяются победители в игре.

Когда игра закончится, надо поручить кому-либо еще раз прогуляться вокруг квартала и собрать все цветные палочки. Во-первых, они еще пригодятся нам в другой раз, а во-вторых, надо выполнять общее для всех пионеров правило: не оставлять на улице никаких следов проведенной игры.

НАБЛЮДАТЕЛИ

На привале во время похода или загородной прогулки посоветуйте пионерам уделить несколько минут интересной тренировочной игре в «наблюдателей». Количество участников в ней — не более 10 человек; эта игра преимущественно звеньевая. Как многие пионерские игры тренировочного характера, игра в «наблюдателей» воспринимается с большим интересом, когда проводится неожиданно, без предварительной подготовки к ней.

Наилучшее место для такой игры — какая-либо возвышенность с хорошим обзором окрестностей.

Составив из участников игры две равные группы, посадим их двумя рядами, спина к спине. Играющие первой группы будут обращены, таким образом, лицом в одну сторону, а играющие второй группы — лицом в противоположную сторону. И те и другие будут видеть перед собой только определенную часть окрестностей.

То, что открыто взорам играющих, мы и предложим им повнимательней осмотреть и запечатлеть в памяти, однако дадим на это не больше трех минут, после чего по общему сигналу каждая пара «противников», сидящих спиной друг к другу, должна поменяться местами. Теперь уже все должны смотреть только прямо перед собой, никому не разрешается оглядываться назад.

Каждой паре «противников» предоставляется право задать друг другу по одному вопросу. Спросить можно о какой-нибудь характерной подробности в ландшафте, который отлично виден тому, кто задает вопрос, но уже не виден тому, кто на этот вопрос должен ответить. Отвечать придется

по памяти. Вот тут-то и выяснится, кто из играющих был более наблюдателен и успел за трехминутный срок больше увидеть.

Вопросы задаются примерно такие: 1. Вправо или влево уходит дорога за мостом? 2. Ведется ли работа на полях? 3. Есть ли рыболовы на реке? 4. На ближнем или на дальнем берегу стоят на при-

коле лодки? 5. Скошена ли трава на лугу (то есть замечены ли видимые отсюда копны сена)? И т. д.

Задавая вопросы, не следует увлекаться излишними подробностями. Естественно, например, спросить, есть ли деревья на высоком берегу реки, но нельзя требовать, чтобы «противник» ответил, сколько их там: пересчитывать деревья незачем, важно при обзоре местности их увидеть, приметить.

Руководитель игры — судья, он следит за вопросами и ответами. Если вопрос несуразен и ответить на него трудно, судья потребует, чтобы вопрос был заменен другим. Судья же дает оценку ответам: за правильный ответ играющему засчитывается в пользу его группы 1 очко.

Когда все пары «противников» обменяются вопросами и ответами, подсчитывают количество очков, полученных каждой группой, что и определяет победителей в этом своеобразном турнире по наблюдательности.

СЛЕДОПЫТЫ

Чтение следов — одно из интереснейших упражнений на развитие наблюдательности. Тренировочные игры, о которых мы здесь рассказываем, помогут пионерам овладеть первичными навыками следопытства.

Прежде всего нужно подготовить место для таких занятий. Посоветуйте пионерам устроить у себя в лагере, на школьном дворе или в саду специальную небольшую по размерам площадку. Место для площадки нужно выбрать где-нибудь в стороне, чтобы ее не затоптали. Необходимо как следует разровнять и утрамбовать землю, а потом засыпать ее ровным слоем песка. В сухую погоду поверхность площадки следует слегка смачивать, поливая из садовой лейки.

Прежде чем проводить игры по следопытству, полезно проделать несколько подготовительных упражнений.

Азбука следопыта. Спросите у пионеров, знают ли они след собственной ноги. Смогут ли они свой след отличить от других следов? Вряд ли кто-нибудь ответит на это утвердительно, если до того никому не приходилось приглядываться к своим собственным следам.

С этого и начнем изучение азбуки следопытства.

Пусть двое ребят пройдут по краю площадки. Сравним оставленные ими следы: чем они отличаются один от другого?

С первого взгляда как будто и нет никакой разницы, но попробуем присмотреться внимательней, и мы эту разницу найдем. У одного ступни длиннее, у другого носки ног более расставлены; у одного яснее отпечатались наружные, у другого внутренние ребра подошвы; чем выше и тоньше каблук, тем более четкий, более глубокий отпечаток он оставит; часто неодинакова и длина шага, что легко установить измерением.

Полезно каждому зарисовать след своей ноги и зрительно запомнить его.

Ну, а если предложить кому-нибудь пробежаться вдоль нашей площадки? Заметно изменится и рисунок следа и длина шага. Пусть пионеры убедятся в этом на опыте и для сравнения зарисуют след бегуна.

Вот кто-то сменил ботинки на тапочки — и опять новый рисунок следа.

Теперь каждый сможет по следам определить, когда шел, и когда бежал человек, и какая была на нем обувь.

Книга посетителей. Прошел дождь, и на вязком грунте можно найти отпечатки ног многих животных. Проведите с пионерами специальную экскурсию, посвященную следопытству. Пусть ребята зарисуют разные следы и постараются определить, каким животным они принадлежат.

Подбрасывая корм на площадку следов, можно привлечь сюда некоторых птиц, обитающих в здешнем краю, и понаблюдать за ними. Так сообща можно составить интересный альбом птичьих следов.

А в ночное время на площадку следов могут забрести разные мелкие зверюшки, которые днем прячутся по своим норам. Каждый, как умеет, распишется в этой своеобразной «книге посетителей». А наше дело, просматривая утром «запись», разгадать, кто был у нас в гостях и частый ли это посетитель.

Площадку следов используйте для игр, делая на ней искусственные «записи».

История, рассказанная следами. Так, пожалуй, можно назвать игру, которую мы советуем провести начинающим следопытам.

Разделив звено на две группы, звеньевой отсылает одну группу с каким-либо заданием, условившись, что через 15—20 минут эта группа должна вернуться. Тем временем

играющие другой группы следами «записывают» небольшую инсценировку, коллективно ими придуманную и поставленную. Вернувшись, их товарищи должны по этой записи в «книге посетителей» восстановить в подробностях эпизод, который в их отсутствие был разыгран.

Попробуем и мы, приняв участие в этой игре, прочитать составленную для нас следопытскую грамоту.

У самого края площадки мы видим следы двух ребят. Один из них обутый, другой — босой. Нам уже до некоторой степени известны эти следы, и мы догадываемся о действующих лицах инсценировки.

Но что они делали на площадке?

Вот здесь, зайдя на площадку, они шли рядом. А на этом месте остановились и некоторое время стояли, повернувшись в сторону. Что они там увидели? Впрочем, голову ломать не приходится: в этом месте расписался еще один посетитель — собака. Ясно, они остановились и подозвали к себе собаку. Судя по следам, собака маленькая. Это подтверждается еще тем, что следы ее, едва появившись, тут же исчезают. Несомненно, ее взяли на руки, — взял тот, что шел босиком: он даже присел на корточки для этого; пальцы его ног глубоко врезались в песок.

И опять пошли. Еще остановка, снова появляются собачьи следы: собака спущена на землю. Но зато исчезли следы босых ног, а следы обутых ног стали выделяться гораздо отчетливей. Нетрудно догадаться: один другому на спину взобрался... А это что такое? Следы только правых ног? Ах, хитрецы, поскакали на одной ножке!.. Вот они уселись рядышком и кто-то из них чинил карандаш: на песке видны карандашные стружки. Зачем им понадобился карандаш? Вероятно, записывали подробности своей прогулки по площадке следов.

Все это мы расскажем как свои предположения. Если они во многом правильны, значит игра нами выиграна. А теперь заметем как следует эту запись в «книге посетителей», разровняем песок и, поменявшись ролями, тоже придумаем какую-нибудь сценку и запишем ее следами. Пусть-ка другая группа попытается в них разобраться!

Научившись читать «книгу посетителей» (а это сравнительно легкое дело), ребята смогут перейти к расшифровке и менее разборчивых «записей» — на тропинке, на дороге, в поле, на берегу реки.

ПРОХОЖИЙ

Мы на малолюдной улице. Навстречу нам идет прохожий. Он и не подозревает, что участвует в нашей игре. Мы, конечно, постараемся оставить его в этом неведении и сделаем вид, что он нас нисколько не интересует. На самом деле это не так: мы внимательно его разглядываем, стремясь возможно плодотворнее использовать тот короткий промежуток времени, которым мы располагаем.

Вот он прошел. Некоторое время мы смотрим ему вслед.

Игра, которую мы проводим, заключается в том, что каждый из нас путем наблюдения должен запомнить наружность прохожего, его костюм, те или иные характерные для него признаки.

Один из играющих — главный наблюдатель. Он должен подробно описать внешность прохожего. Потом остальные участники игры добавят к этому сообщению то, что было упущено главным наблюдателем, но что удалось подметить им.

Послушаем, что скажет нам главный наблюдатель:

— Среднего роста, русый, лет тридцати пяти. Нос с горбинкой. Носит короткие усики. Без головного убора. Синий костюм в полоску, черный галстук, коричневые ботинки...

Вот, кажется, и все. Нашему главному наблюдателю больше ничего не удалось подметить.

Теперь наша очередь блеснуть своей наблюдательностью и пополнить сделанное сообщение о прохожем.

Разве ничего не было у него в руках? Была покупка в сером бумажном пакете. Кто-то даже разглядел на пакете фирменный знак «Гастроном». Человек этот заходил в магазин. Выяснилось, что главный наблюдатель не заметил газеты, торчащей из кармана пиджака. Отмечено, что на ботинках прохожего есть следы дорожной грязи. В городе сухо, дождя сегодня не было, значит, прохожий только что приехал, очевидно, с пригородным поездом: шел он со стороны вокзала. Видимо, на вокзале купил он и газету, а по дороге зашел в магазин.

Может быть, мы и ошибаемся, сделав такой вывод, но все же наше предположение вполне вероятно.

А победителем в этой игре будем считать того, кто не только обнаружит большую наблюдательность, но и проявит способность делать более обоснованные выводы из своих наблюдений.

ЛЮБОПЫТНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Предположим, что мы находимся в помещении, где часто бываем и где все нам хорошо знакомо. Например, в пионерской комнате. Вряд ли есть в ней хотя бы один предмет, который любому из пионеров не попадался бы на глаза. Но смотреть — еще не значит видеть. Поэтому отнюдь не будет преувеличением, если мы скажем, что постоянные посетители пионерской комнаты многого в ней не заметили.

Проверим это в игре, проведя ее без предупреждения, внезапно: выберем одного водящего, а для чего, это скоро все узнают.

Водящему завязывают глаза и просят поделиться некоторыми своими «воспоминаниями» о комнате, в которой мы все сейчас находимся.

Задавать вопросы могут все по очереди, но вопросы должны быть такие, чтобы по ответам на них водящего можно было судить о его наблюдательности. Например:

1. Какого цвета занавески на окнах?

2. Что висит на стене справа от двери?

3. Сколько полок на этажерке, стоящей в углу?

4. Какой формы ножки у стола, стоящего посреди комнаты — прямоугольные, круглые, фигурные?

5. На каком окне стоит фикус? И т. п.

Применительно к месту, где проводится игра, можно задать немало таких простых, казалось бы, вопросов, на которые не всегда уверенно ответишь. Вопрос может оказаться и лукавым. «Сколько лампочек в люстре над столом?» — спросит иной шутник водящего и, возможно, заставит его старательно припоминать внешний вид люстры, которой на самом деле нет и никогда не было в этой комнате. Как не подивиться такому курьезному открытию!

Правда, игра проводилась неожиданно и водящий, очевидно, склонен объяснить свои промахи тем, что не был к ней подготовлен. Что ж, повторяя игру, проведем ее иначе и дадим возможность новому водящему «подготовиться»: пусть лишний раз оглядит все вокруг. Только вряд ли это ему поможет более успешно ответить на те хитрые вопросы, которые будут заданы играющими. Выручит его только наблюдательность и зрительная память, которую нужно постоянно развивать.

ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ

ТЕЛЕФОНОГРАММА ПО ЦЕПОЧКЕ

Представим себе, что мы находимся не в одной комнате, а в разных частях города и что нам надо передать по цепочке через ряд промежуточных пунктов телефонограмму. Условимся, что текст телефонограммы в каждом пункте принимается телефонистом без записи, на память, и передается дальше в том виде, как он запомнился. Требуется доставить телефонограмму на конечный пункт без существенных искажений. Это значит, что содержание телефонограммы при передаче с пункта на пункт необязательно излагать дословно, но упоминаемые в ней названия, фамилии и цифры должны быть переданы точно.

Что ж тут говорить — задание не из легких, но оно вполне осуществимо, если внимательно слушать и хорошо запоминать.

Один из играющих — отправитель депеши. Он сидит в стороне и составляет текст телефонограммы. Остальные — «телефонисты» — находятся в другом конце комнаты. Будем считать, что они «на линии».

Текст составлен и записан на листочке бумаги. Например: «Белопольская средняя школа. Председателю совета дружины Васе Тарасову. Наш пионер Федя Гнездилов на областной спартакиаде школьников занял первое место в соревнованиях по плаванию. Завтра он приезжает с поездом № 17, который приходит на станцию Большие Овражки в 10 часов 34 минуты. Организуйте встречу. Старшая вожатая Колокольникова».

Пошлем этот текст по цепочке.

Отправитель телефонограммы вызывает к себе одного из играющих и шепотом, на ухо, читает ему содержание депеши по записке. Читает внятно, неторопливо.

— Передавайте! — приказывает он и прячет записку в карман.

Принявший телефонограмму вызывает к себе по своему выбору другого телефониста и тоже шепотом, но уже на память повторяет ему текст депеши. Тот вызывает следующего и т. д., пока очередь принимать не дойдет до последнего в цепочке. Обязанность последнего — доставить телефонограмму на место, то есть громко огласить ее всем присутствующим.

Теперь интересно заглянуть в записку с первоначальным текстом депеши и, сравнив оба текста, по заслугам оценить работу наших телефонистов-слухачей.

ВСЕ ПОМНЮ!

Эту веселую игру можно провести вдвоем, втроем и даже вчетвером, состязаясь в умении запоминать слова в заданном порядке. За соблюдением этого условия следит судья, который по ходу игры ведет контрольный листок, записывая названные игроками слова.

Слова подбираются на определенную тему, как, например, названия городов, названия растений или животных.

Допустим, что тема игры — названия городов. Конечно, города лучше называть общеизвестные, их легче запомнить.

Итак, начинаем игру. Участники состязания садятся в кружок.

— Тула, — говорит один. Судья тотчас же записывает это слово в контрольный листок.

Второй игрок, повторяя названный город, добавляет к нему название другого города:

— Тула, Полтава.

— Тула, Полтава, Омск, — объявляет третий.

Если играют трое, то очередь переходит снова к первому. Он должен пополнить перечень городов еще одним названием. Например:

— Тула, Полтава, Омск, Владивосток.

Так, каждый раз прибавляя по одному городу, играющие в свой очередной ход должны повторять все названные раньше города, упоминая их в том же порядке и не пропуская ни одного.

Вначале это дается сравнительно легко, но когда перечень названий перешагнет за десяток, поневоле начнешь запинаться. А судья, приписывая в свой контрольный листок каждое вновь добавленное слово, зорко следит, не пропустит ли кто-нибудь хоть одно из них.

Допустивший ошибку выбывает из игры.

Оставшиеся продолжают состязание, пока кто-нибудь из них не окажется победителем.

Разделите всех желающих принять участие в этой игре на тройки. В каждой тройке кто-то станет победителем. А потом устройте финальную встречу победителей на звание чемпиона в этой интересной игре.

КТО БОЛЬШЕ ЗАПОМНИТ?

15—20 мелких предметов разложены на столе и покрыты листом бумаги или скатертью. Все участники игры становятся вокруг стола. Сняв покрышку, мы даем возможность играющим в течение 30 секунд осмотреть все выставленные предметы, затем снова накрываем их.

Организатор игры — судья. Каждый из играющих поочередно подходит к нему и тихо, чтобы не слышно было другим, называет предметы, которые он сумел запомнить. Судья отмечает в своем списке против фамилии играющего количество названных им предметов. Потом опрашиваются другие, пока не пройдут все.

Победителями в игре считаются те, кому удалось запомнить и назвать все выложенные на столе предметы или же наибольшее их количество. Само собой разумеется, что играющие соблюдают обычное для таких игр правило — не подсказывать друг другу, иначе утрачивается всякий смысл состязания.

Игру «Кто больше запомнит?» можно провести и на улице, используя для этого подходящую магазинную витрину. На ней мы найдем уже готовый набор разнообразных предметов. Условимся только, что вещь, представленную на витрине в нескольких экземплярах, будем считать за одну.

Вот, например, витрина галантерейного магазина: платки, шарфы, зонты, пояски разных расцветок, пуговицы, мыло, флаконы с духами... Впрочем, все это уже заранее переписано предприимчивым вожатым звена в специальную табличку.

Не всякая витрина подойдет для такой игры: на иной очень мало выставлено товаров, на другой они слишком однообразны по внешнему виду — пачки, коробочки, банки, а что в них, можно определить только по надписям. Более удобны в этом отношении витрины галантерейных, писчебумажных, промтоварных магазинов, на которых представлены разнообразные товары широкого потребления.

Никто из играющих не знает, возле какой витрины их остановят и скажут: «Вот эта самая! Начинаем игру. На осмотр дается ровно одна минута!»

Победителем можно считать и того участника игры, который в числе других назовет предмет, не замеченный или позабытый остальными играющими.

ПОДАРКИ

Одного из участников игры выбирают водящим.

— Мы слышали, что вы отправляетесь в путешествие, — говорят ему, — и побываете в разных городах?

Водящий подтверждает это и спрашивает, не будет ли ему каких-либо поручений.

Да, поручений будет много. Все играющие поочередно обращаются к нему с личными просьбами.

— Будете в Костроме, — говорит один, — загляните к моей бабушке. Передайте ей привет. Если от нее будет посылочка, не откажите в любезности прихватить с собой.

— У меня дядя в Саратове, навестите его,—просит другой.—Он мне обещал что-то прислать, так уж будьте добры...

Каждый называет тот или иной город и своего родственника или приятеля, к которому просит зайти. По условиям игры города называются общеизвестные, и начальные буквы в их названиях должны быть разные.

Водящий — человек на редкость отзывчивый и, выслушав просьбы играющих, обещает все выполнить. Попрощавшись, он отправляется в свой далекий путь, то есть выходит из комнаты.

«Путешествие» водящего продолжается не более 5 минут. Этого вполне достаточно, чтобы придумать, кому что привезти. Выбирая подарки, водящий руководствуется следующим правилом: нужно, чтобы название подарка начиналось с той же буквы, что и название города, откуда он привезен, а передать подарок нужно тому, кто этот город назвал. Так, например, назвавшему город Кострому можно привезти корыто, кошку или калоши и т. п., а племяннику от его дядюшки из Саратова — самовар, скажем, или свисток. Чем смешнее подарок, тем с большим удовольствием будет принят он играющими.

Главная забота водящего, таким образом, состоит в том, чтобы твердо запомнить, кто из играющих какой город назвал, а подарок ему придумать — это дело несложное.

«Путешествие» закончено. Все поздравляют водящего с благополучным возвращением. Начинается раздача подарков.

— Был у вашего дедушки, — обращается водящий к кому-либо из играющих. — Он прислал вам ошейник.

Если тот, кому предназначается этот подарок, называл Орел или Омск, то, следовательно, ошибки нет и подарок вручен правильно. Остается только поблагодарить любезного путешественника. Если же водящий ошибается, то играющий не примет у него подарка.

Когда играет больше 5 человек, то одна ошибка в расчет не принимается. Но за две ошибки водящего штрафуют: он снова собирает поручения и вторично отправляется в свое «дальнее путешествие».

С ПОВЯЗКОЙ НА ГЛАЗАХ

Существует особая разновидность пионерских тренировочных игр — «игры с узнаванием». Играющему требуется определить тот или иной предмет или свойство предмета, не пользуясь зрением, а ограничиваясь другими доступными ему ощущениями — обонятельными, осязательными, слуховыми. Чтобы полностью исключить зрительную чувствительность, такие игры обычно проводятся с повязкой на глазах.

В целях гигиены полагается каждый раз при смене водящего под повязку класть полоску чистой бумаги или марли от бинта.

ЦВЕТОЧНЫЕ ЗАПАХИ

Принадлежностью для игры на этот раз послужит нам небольшой, но специально подобранный букет цветов. Особенность его в том, что все цветы в нем разные. Всего в букете 10—12 цветков. У каждого свой, присущий ему аромат.

Полезно научиться различать цветы не только по их внешнему виду, но и по запаху. Попробуем испытать себя в игре.

Тому, кто будет водить, кладут повязку на глаза. Мы вынимаем из букета один цветок и подносим его к лицу водящего. Пусть он, вдохнув аромат цветка и не прикасаясь к нему руками, назовет нам его. Затем таким же способом попросим его опознать и другие цветы из букета. За каждый правильный ответ будем засчитывать водящему по 1 очку.

А потом и остальные играющие поочередно проделают то же самое, но цветы будем подавать им в другом порядке.

В другой раз букет можно пополнить цветами, которые менее знакомы ребятам. Перед началом игры пусть они приглядятся к ним, узнают их названия, постараются запомнить их запахи. Кто больше наберет очков в этой игре, того в награду за успехи объявим «цветочным чемпионом».

НИ ЗГИ НЕ ВИДНО

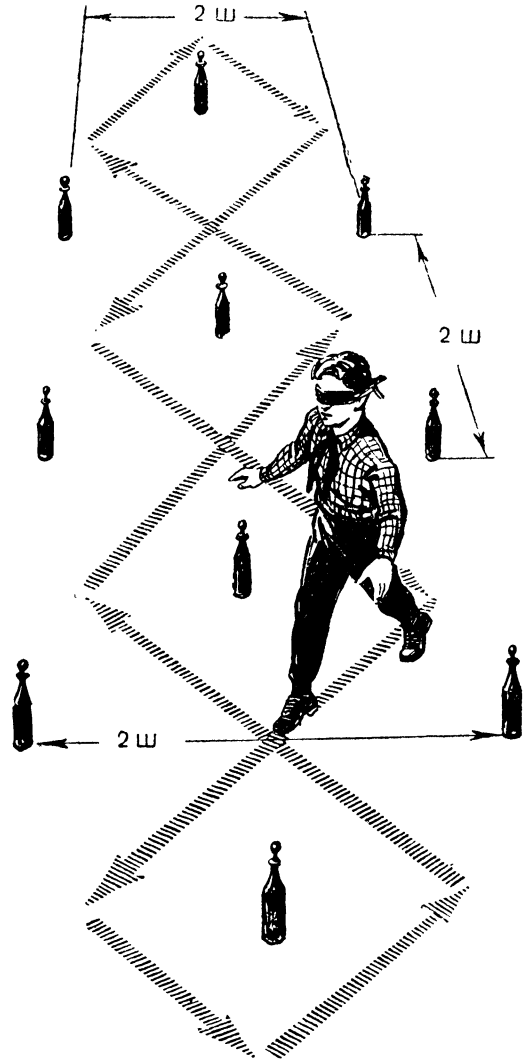
10 кеглей (их можно заменить и городками) ставят тремя продольными рядами, как показано на рисунке. Длина образуемой ими полосы 6 шагов, ширина полосы — 2 шага.

Пространство, обозначенное кеглями, — «труднопроходимое болото». Единственно возможный путь через него показан на рисунке ломаными линиями; это путь с попеременным — справа и слева — обходом кеглей среднего ряда, они служат как бы вехами для путника.

Каждому участнику игры предстоит быть таким путником и дважды пройти через «болото»: первый раз — в дневных условиях, ориентируясь по кеглям-вехам; второй раз — в ночных условиях, совершая обратный путь, когда «ни зги не видно», то есть с повязкой на глазах. Ясно, что в этом случае вехи ему уже не помогут, и он должен ориентироваться лишь по памяти: столько-то шагов от поворота до поворота. При этом шаги нужно делать одинаковые, а поворачиваться точно под прямым углом.

Соблюдая такие условия, путник благополучно доберется до места, откуда начал свое путешествие, ни разу не попав в «трясину», то есть не сбив по пути ни одной кегли.

Вряд ли всем участникам игры посчастливится совершить свой обратный рейс по «болоту» без приключений! Впрочем, для тех, кто один раз завязнет в «трясине», не все еще потеряно: их выведут (но не снимая повязки) на исходный пункт обратного маршрута и разрешат сделать вторичную попытку.



ПРОПАВШАЯ ТАБУРЕТКА

Разобьем звено на две равные группы и будем считать, что это команды, готовые приступить к состязанию, в котором игрокам придется иметь дело... с табуретками.

Табуретки ставятся на расстоянии 7—8 шагов одна от другой. На них садятся два участника состязания (по одному от каждой команды), лицом в одном направлении. Обоим игрокам предстоит совершить небольшую прогулку протяженностью всего в 16 шагов, причем каждый будет идти не в одном направлении, а по сторонам воображаемого прямоугольника. Вот его размеры: длинные стороны — по пять шагов, короткие — по три шага, как это обозначено и на рисунке. Теоретически, проделав этот путь, каждый должен вернуться на то же самое место, откуда вышел, то есть к своей табуретке. Практически же этого может и не получиться, так как путешествовать придется с завязанными глазами. Поэтому единственное, что мы можем посоветовать обоим «противникам», — это стараться делать одинаковые шаги и точные, ровно на 90 градусов, повороты.

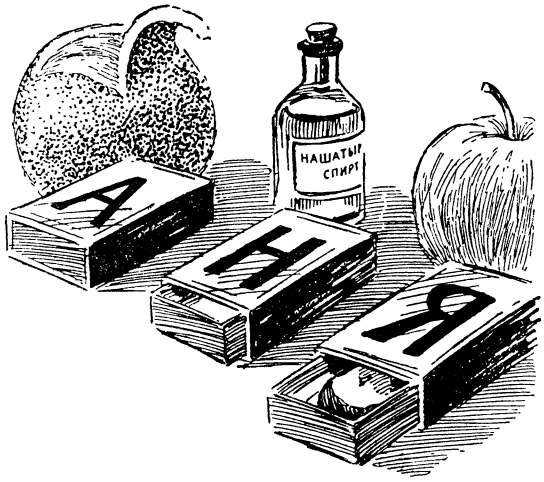
Игрокам завязывают глаза и предупреждают, что шагать и поворачиваться они должны по команде.

Вот примерный порядок команд: встать, 5 шагов вперед, поворот направо, 3 шага вперед, поворот направо, еще 5 шагов вперед, снова поворот направо и, наконец, последние 3 шага вперед, после чего следует заключительная команда: «Садись!»

В большинстве случаев из-за не совсем точных поворотов табуретка оказывается где-то в стороне, и, чтобы отыскать ее, придется немного пошарить вокруг себя. Кто первый сядет на табуретку, тот считается победителем встречи и выигрывает в пользу своей команды 1 очко. Затем проводятся встречи между другими парами «противников».

Так какая же из двух команд одержит победу в этом состязании?

ПАХУЧАЯ АЗБУКА



Для этой веселой игры нам придется набрать штук сорок пустых спичечных коробков, что, конечно, не является проблемой. Заклеив этикетки белой бумагой, напишем на каждом из них по одной букве из алфавита. Желательно, чтобы гласные буквы, как более ходовые, были представлены в двойном количестве.

Обработанный таким образом набор спичечных коробков заменит нам обычные детские кубики с азбукой. Подбирая их по буквам, можно составлять различные слова.

Это мы сейчас и сделаем. А того, кто водит, попросим прочитать составленное нами слово, но... с повязкой на глазах!

Возможно ли это? Спичечные коробки все одинаковы, а буквы, написанные на них, на ощупь не определишь!

Что верно, то верно. Но мы и не собираемся определять их на ощупь. У нас не совсем обыкновенные кубики, мы их приготовим с «начинкой»: в каждый спичечный коробок положим какое-либо пахучее вещество с характерным для него запахом. И если первая буква в названии этого вещества будет совпадать с буквой, написанной на том же кубике, то повязка на глазах уже не помеха: играющий прочитает невидимую для него букву собственным носом.

Завяжем водящему глаза и составим из спичечных коробков какое-нибудь слово — допустим, имя одного из участников игры. Пусть прочитает это слово.

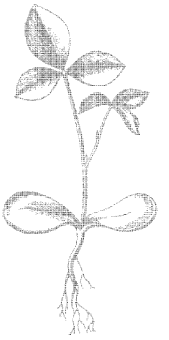
Водящий подходит к столу. Перед ним выложены в ряд три спичечных коробка. Он берет крайний слева; в нем лежит апельсинная корка или щепотка анисового семени. Эти запахи не спутаешь с другими. По запаху водящий определяет, что в руках у него коробок с буквой «А». Во втором коробке лежит ватка, смоченная нашатырным спиртом, или же кристаллики нафталина. Ясно, что это буква «Н». В третьем коробке находится кусочек яблока — значит, буква «Я».

Вот слово и прочитано: «Аня».

Мы взяли для примера сравнительно легкое задание. Могут быть головоломки в этой игре и посложнее.

Почти к каждой букве можно подобрать то или иное пахучее вещество. Некоторые из них обладают слабым, нерезким запахом: они-то скорей всего и могут подвести под ошибку. Впрочем, когда часть букв определена с большей или меньшей уверенностью, то о буквах с «сомнительным запахом» нетрудно догадаться и по смыслу.

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ



Scan AAW

Среди различных детских игр особое место занимают игры познавательные, назначение которых — способствовать расширению и углублению знаний ребят.

В этой главе собраны некоторые познавательные игры, занимательные вопросы и задачи.

При подборе этих игр не имелось, конечно, в виду охватить ими какой-либо законченный круг вопросов. Они не претендуют на полноту и на тематическую последовательность.

Мы старались подобрать в этой главе игры разнообразные не только по содержанию, но и по форме. Среди них есть и индивидуальные и коллективные. Есть игры спокойные (без движений) и подвижные, кратковременные и длительные. Есть игры-затеи, игры-шутки, вопросы и задачи для викторины. Есть игры, проведение которых не требует инвентаря, и такие, в которых инвентарь является необходимой принадлежностью.

Приводимые ниже игры рассчитаны главным образом на учащихся 5—7-х классов (и частично 8—9-х классов). Однако некоторые из них могут с равным успехом проводиться и с ребятами другого возраста, основываясь в каждом отдельном случае лишь на тех знаниях, которыми участники игр располагают. Схема и содержание некоторых игр не изменятся от того, будут ли в них участвовать младшие или старшие ребята, изменится лишь содержание и характер вопросов и ответов ребят. Но есть игры, и особенно это относится к различным викторинам, занимательным задачам, которые предполагают наличие определенного уровня знаний и могут проводиться лишь с ребятами того возраста, на который рассчитаны.

При составлении программы познавательных игр для какого-либо вечера или сбора нужно стараться, чтобы она была интересной и содержательной, чтобы разные по характеру игры в программе правильно чередовались. Ни в коем случае такой вечер или сбор не должен быть похожим на урок.

В успешной организации игр особенно велика роль руководителя. Он должен хорошо подготовиться к проведению каждой игры, усвоить методику ее проведения, подобрать все нужные вопросы, примеры, изучить возможные ответы. В случае возникновения спора (а в некоторых играх это возможно) руководитель должен суметь дать квалифицированный ответ и пояснения.

Помимо тех игр, которые собраны в этой главе, различные познавательные игры можно найти и в других разделах этого сборника («Сюжетные игры», «Настольные игры», «Занимательные задачи, ребусы и головоломки»).

При описании познавательных игр некоторые занимательные задачи, рассказы и ребусы заимствованы нами из различных источников (главным образом из комплектов детских газет и журналов). В конце книги приводится подробный список литературы, использованной при работе над данным разделом книги.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ

ПЯТЕРКИ

В этой игре, рассчитанной на старший возраст, может принять участие большое число играющих (50 — 100 человек). Наиболее целесообразно провести ее в начале вечера или утренника, пока собираются участники.

Для игры нужно заготовить карточки или талончики по числу играющих. На каждой карточке написать имя какого-либо литературного героя. Имена героев повторяться не должны. Каждые пять имен должны относиться к одному литературному произведению. Каждый из играющих должен как можно скорее отыскать остальных четырех героев из того произведения, герой которого ему достался.

Когда все карточки розданы, ведущий собирает играющих, объясняет подробно условия игры и предупреждает, что карточки должны быть приколоты у каждого к одежде на груди так, чтобы они были хорошо видны. Игра начинается по общему сигналу.

Первые три пятерки играющих, прибывшие к руководителю игры в условленное место, считаются победителями.

Примерный список произведений и литературных героев, которые могут быть использованы в этой игре:

Н. В. Гоголь, «Мертвые души» — Манилов, Чичиков, Собакевич, Ноздрев, Коробочка.

Н. В. Гоголь, «Ревизор» — Городничий, Хлестаков, Добчинский, Бобчинский, Земляника.

Н. В. Гоголь, «Тарас Бульба» — Остап, Андрий, Степан Гуска, Тарас Бульба, Бовдюг.

А. С. Грибоедов, «Горе от ума» — Фамусов, Чацкий, Молчалин, Скалозуб, Софья.

В. Г. Короленко, «Дети подземелья» — Вася, Валек, пан Тыбурций, Соня, Маруся.

М. Ю. Лермонтов, «Герой нашего времени» — Печорин, Бэла, Грушницкий, Мери, Максим Максимович.

Н. А. Островский, «Как закалялась сталь» — Павел Корчагин, Тоня Туманова, Жухрай, Сережа Брузжак, Устинович.

А. С. Пушкин, «Дубровский» — Владимир Дубровский, Маша, Троекуров, Архип, Верейский.

А. С. Пушкин, «Евгений Онегин» — Татьяна, Евгений, Ленский, Ольга, Зарецкий.

А. С. Пушкин, «Капитанская дочка» — Гринев, Пугачев, Савельич, Швабрин, Маша.

И. С. Тургенев, «Бежин луг» — Илюша, Павлуша, Костя, Федя, Ваня.

И. С. Тургенев, «Муму» — Герасим, Капитон, Татьяна, Гаврила, Степан.

А. А. Фадеев, «Молодая гвардия» — Олег Кошевой, Уля Громова, Валя Борц, Люба Шевцова, Сергей Тюленин.

Д. И. Фонвизин, «Недоросль» — Митрофанушка, Скотинин, Простакова, Правдин, Стародум.

Список произведений и имена героев, которые будут использованы в игре, должны быть составлены руководителем заранее, применительно к возрасту играющих. Отбирать надо только те произведения, которые всем играющим хорошо известны.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ АУКЦИОН

Руководитель (или выбранный играющими ведущий) называет фамилию какого-либо известного писателя, написавшего много произведений. Играющие один за другим должны называть произведения этого писателя. Вначале перечень произведений идет довольно быстро, но, после того как наиболее известные произведения уже названы, вспоминать новые становится все труднее и труднее. Руководитель после каждого названия медленно считает: «Раз... два... три...». Если, пока он считает, никто из играющих не сможет назвать ни одного нового произведения (ранее названные повторять нельзя), то последний, назвавший произведение, считается победителем.

Для литературного аукциона можно по-

добрать и другие темы. Если условиться о какой-либо начальной букве (например, «л» или «р»), то можно предложить играющим называть на эту букву все известные им фамилии писателей или названия произведений, имена литературных героев, названия кинофильмов и т. п.

Победителем литературного аукциона во всех случаях считается тот, кто предложит свое название последним.

ПИСАТЕЛЬ ИЛИ НЕ ПИСАТЕЛЬ

Эту веселую игру, основанную на внимании, хорошо провести в перерыве между другими играми, требующими некоторого умственного напряжения.

Руководитель называет одну за другой фамилии писателей: Толстой — писатель, Чехов — писатель, Маяковский — писатель и т. п., всякий раз на слове «писатель» поднимая вверх правую руку. Все играющие должны поднимать руки вслед за ним. Неожиданно руководитель вставляет в свой перечень фамилии других известных деятелей, которые не являются писателями, прибавляя и к ним слово «писатель» и поднимая руку, например: Мичурин — писатель, Чайковский — писатель и т. п. Играющие должны быть очень внимательны и в этих случаях рук не поднимать. Тот, кто ошибется, выходит из игры.

Игра должна идти в быстром темпе. Избежать ошибки в игре очень трудно, и потому ряды участников быстро поредеют. Последние три-пять человек, не попавшиеся в «ловушку», считаются победителями.

ДЕД ВСЕВЕД

Дети знают на память много стихов. Для игры достаточно, если каждый припомнит хотя бы две-три строчки из какого-либо известного стихотворения. Нужно только, чтобы все стихи были разных авторов, и заранее условиться с руководителем о том, кто какое стихотворение будет читать.

Один из играющих выбирается дедом Всеведом. Он садится на стул. Остальные по очереди подходят к нему и читают свои стихи. Дед Всевед должен отгадать фамилию автора каждого стихотворения. Каждый раз между отгадчиком и играющим происходит такой диалог.

— Здравствуй, дед Всевед!

— Здравствуй, а ты кто?

— Поэт.

— Какой поэт?

— Такой:

Буря мглою небо кроет,
Вихри снежные крутя;
То, как зверь, она завоет,
То заплачет, как дитя...

— Угадал, — говорит дед Всевед. — Пушкин!

Тогда к нему подходит следующий играющий и после обычного диалога читает:

Спи, дитя мое, усни!
Сладкий сон к себе мани,
В няньки я тебе взяла
Ветер, солнце и орла.

— Угадал, — говорит дед Всевед, — Лермонтов!

— Нет, неверно, — отвечает играющий,— не Лермонтов, а Майков.

Все играющие окружают деда Всеведа и поют:

В ответах дед ошибается,
Из всеведов дед исключается.

Дед Всевед должен уступить место тому, чье стихотворение он неверно приписал тому или иному поэту.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут исчерпаны все подготовленные стихи.

Победителем можно объявить того, кто дольше всех удержится в роли деда Всеведа.

ПОИСКИ СИНОНИМОВ

Синонимами называются слова, имеющие сходные значения, но происходящие от разных корней и отличные друг от друга по звучанию, например: скорый, быстрый, стремительный; печальный, тоскливый, грустный; смелый, храбрый, отважный и т. п. На

отгадывании задуманных синонимов основана интересная литературная игра.

Один из играющих выходит из комнаты. Остальные задумывают слово, имеющее несколько синонимов, которые распределяются между играющими. Вернувшись, отгадчик должен выяснить, какое слово задумано, и отгадать все синонимы. Для этого он выслушивает короткие рассказы, придуманные каждым из играющих. Авторы рассказов обязательно должны вставить в свой рассказ те синонимы, которые им достались.

Например, было задумано слово «горячий» и синонимы к нему — «жаркий», «знойный», «пылкий». Вот какие рассказы придумали однажды играющие:

«Мой отец награжден медалью «За отвагу». Когда в борьбе за очень важный населенный пункт завязался жаркий бой, он проявил себя настоящим героем».

«Мы жили в лагере и очень любили купаться, но нам разрешали это только в самые знойные дни, когда вода в реке была как в ванне, боялись, чтобы мы не простудились».

«Мы с товарищем живем очень дружно, но все же не обходится и без ссор. У него такой пылкий характер, что иногда из-за пустяков он загорается как спичка».

«В мастерской, где работает мой брат, применяют часто не столярный, а казеиновый клей. Оказывается, со столярным больше возни. При склейке он должен быть всегда горячим и в сырых местах плохо сохраняется».

Игра продолжается до тех пор, пока отгадчик не отгадает задуманные синонимы. Следующим идет отгадывать тот, кто своим ответом, составленным недостаточно искусно, помог играющему раскрыть спрятанное слово.

ПОИСКИ ОМОНИМОВ

Омонимами называются слова, имеющие одинаковое звучание, но различное значение, например: «коса» — заплетенные волосы и «коса» — сельскохозяйственное орудие.

Игра «Поиски омонимов» проводится так.

Один из играющих выходит из комнаты. Остальные выбирают какой-нибудь омоним, имеющий три или четыре значения. Играющие уславливаются между собой, кто какого значения будет придерживаться в своих ответах, когда отгадчик обратится к нему с вопросом.

Вернувшись, отгадчик обращается к каждому из играющих поочередно со следующими тремя вопросами: где ты его видел, каким ты его видел, каким он тебе нравится?

Допустим, задуман омоним «ключ» (ключ от замка, ключ-родник и ключ нотный).

Один из играющих ответит на эти вопросы так:

— В кармане, блестящим, маленьким.

Другой отвечает:

— В горах, холодным, чистым.

Третий:

— На бумаге, кривым, красивым, и т. п.

Ответы должны составляться так, чтобы они могли служить лишь намеком, но не раскрывать сразу задуманного слова.

Когда слово отгадано, удаляется из комнаты тот играющий, ответ которого помог отгадчику узнать задуманное слово.

Приводим небольшой список омонимов, которые могут быть использованы в игре:

Нос (у человека или животного, у чайника, передняя часть корабля).

Поле (засеянный участок земли, спортивное поле, поле страницы, поле у шляпы, поле деятельности).

Вал (морской вал, насыпь земли, часть машины).

Лист (лист растения, бумаги, кровельного железа, кухонный лист, фамилия композитора).

Полотно (материя, железнодорожное, материал для живописи масляными красками и т. д.).

СХОДСТВО И ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ

Играть могут 8 — 10 человек. Они рассаживаются в круг. Руководитель должен заранее придумать список слов с противоположными значениями, например: высокий — низкий, широкий — узкий, мягкий — твердый и т. п. Затем он бросает мяч (жгут, платок) то одному, то другому играющему и при этом называет одно из этих слов. Пой-

мавший мяч обязан немедленно бросить его обратно и назвать слово, имеющее противоположное значение. Если играющий ошибется, он должен встать; если ошибется во второй раз, должен стать на одну ногу, после третьей ошибки играющий выходит из игры. Каждый правильный ответ дает возможность принять прежнее положение (то есть сесть или встать на обе ноги).

Если играющие хорошо усвоят правила игры и запас слов у них достаточно велик, можно, чтобы они мяч или жгут перебрасывали друг другу, а не возвращали всякий раз руководителю, и сами подбирали необходимые для игры слова.

Можно предложить и более сложный вариант этой игры: вместо противоположных значений подбирать сходные (синонимы), например: сильный — мощный, темнота — мрак и т. п.

Руководитель, бросая мяч, исходное слово может называть по заранее составленному списку.

Приводим небольшой список слов, имеющих сходные и противоположные значения:

Пустой — порожний — полный; спешит — торопится — медлит; древность — старина — современность; зной — жара — холод; горе — скорбь — радость; спелый — зрелый — зеленый; доблесть — честь — позор; юный — молодой — старый; ссора — раздор — примирение; быстрый — скорый — медленный; смелый — храбрый — трусливый; скрытный — замкнутый — откровенный.

Этот список можно использовать и для другой игры.

Все записывают 8 — 10 слов, к которым нужно подобрать сходные и противоположные значения. Кто первый выполнит задачу — считается победителем.

ПОЛСЛОВА ЗА ВАМИ

Игра проводится так же, как и предыдущая, но она более проста и доступна по содержанию для детей младшего возраста.

Играющие садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать вторую половину (например: паро-воз, маска-рад, теле-фон и т. п.).

Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку ответа игрок штрафуется, например должен встать со стула или опуститься на колено, причем сесть на место или подняться можно только после того, как кто-либо «выручит», то есть бросит провинившемуся мяч, а он правильно ответит.

Можно условиться подбирать только двухсложные или многосложные слова, или слова, начинающиеся с какой-либо определенной буквы, слова на определенную тему и т. д.

РАССКАЗ НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ

На сборе пионерского звена или в литературном кружке можно провести кратковременную игру на составление рассказа с использованием заданных слов.

Одного из играющих выбирают рассказчиком. Остальные пишут на клочках бумаги по одному слову и передают ему.

В течение 10 — 15 минут рассказчик должен составить и прочесть более или менее связный рассказ, в котором будут обязательно использованы все заданные слова (в любой последовательности и в любой грамматической форме).

Например, даны такие слова: тетрадь, загадка, скатерть, приключение, лодка, ключ, экскурсия, окно, герой. Получивший эти слова может сочинить примерно такой рассказ:

«Наш отряд отправился на экскурсию. В пути было много приключений. Одна из наших лодок перевернулась, и Вадик чуть не утонул. Спасая его, Миша проявил себя как герой. Добравшись до школы, где нам предстояло заночевать, мы постучались в окно к сторожу. Он никак не мог найти ключа от дверей. «Куда он делся? Это просто загадка», — сказал он, но ключ оказался под скатертью. Все свои приключения мы записывали в тетрадь».

Руководитель должен внимательно следить за тем, чтобы рассказ был представлен точно в назначенное время и чтобы все заданные слова в нем упоминались.

СТИХИ НА ЗАДАННЫЕ РИФМЫ

В литературных кружках очень распространена игра, которую принято называть «Буриме́». Название это французское. Оно означает «рифмованные концы». Игра заключается в том, что на заданные заранее рифмы в виде конкурса пишутся стихи.

Они могут быть серьезными или шуточными, но заданные рифмы изменять или переставлять не разрешается. Игру «Буриме» обычно проводят на различных вечерах и праздниках. За лучшие стихи, написанные тут же, экспромтом, выдаются премии.

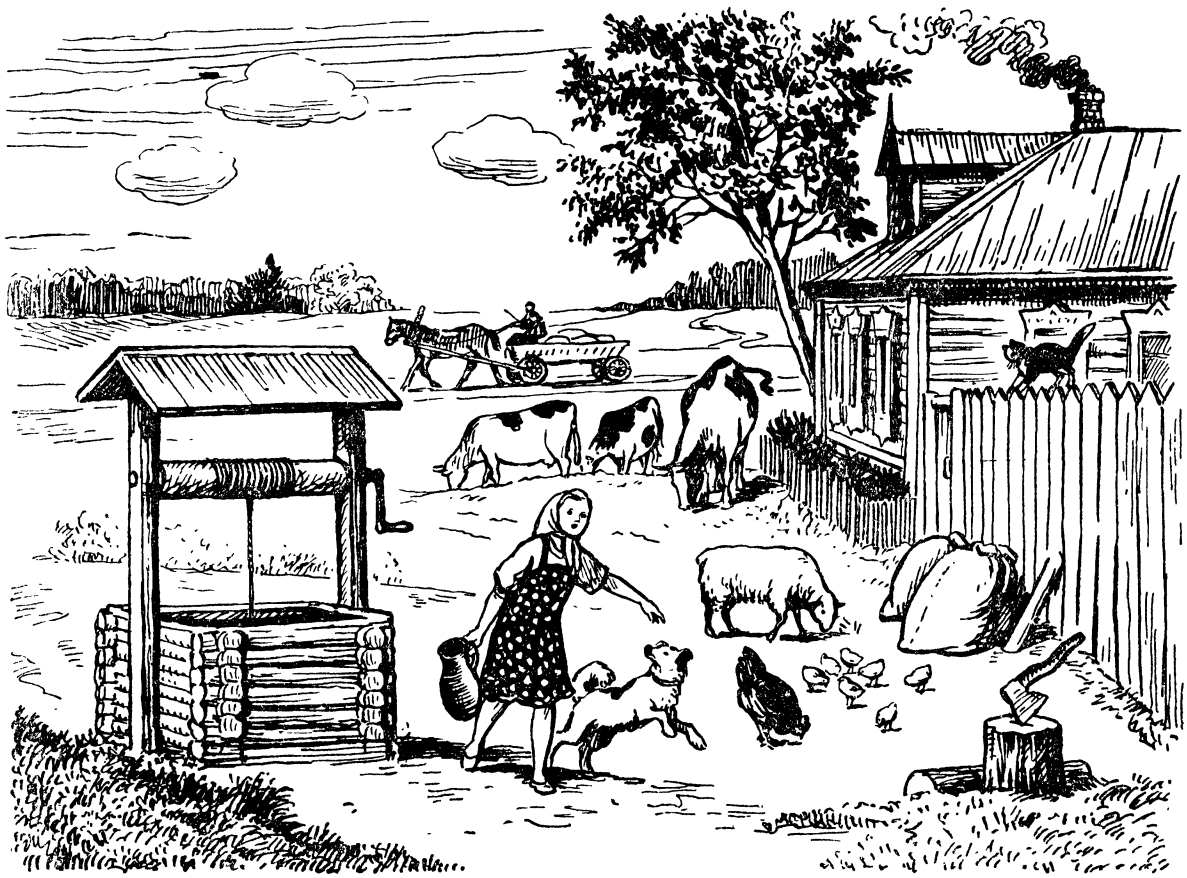
ПОСЛОВИЦЫ И ПОГОВОРКИ

Пословицы — это краткие, образные и меткие народные изречения. В них отражена народная мудрость.

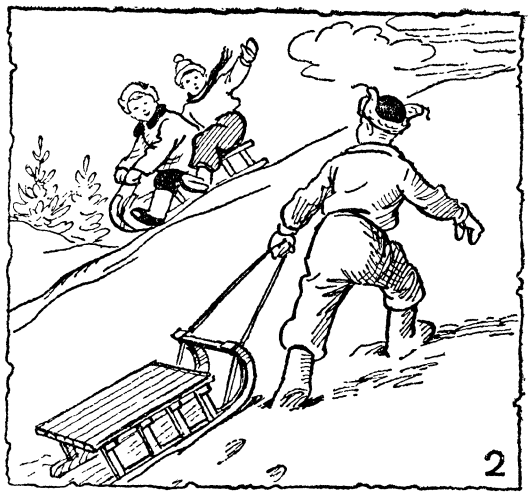
Пословицы украшают живую речь, делают ее меткой, убедительной. Нужно, чтобы наши ребята знали возможно больше хороших и мудрых пословиц, умели пользоваться ими. Этому могут содействовать и разнообразные игры, основанные на использовании пословиц и поговорок.

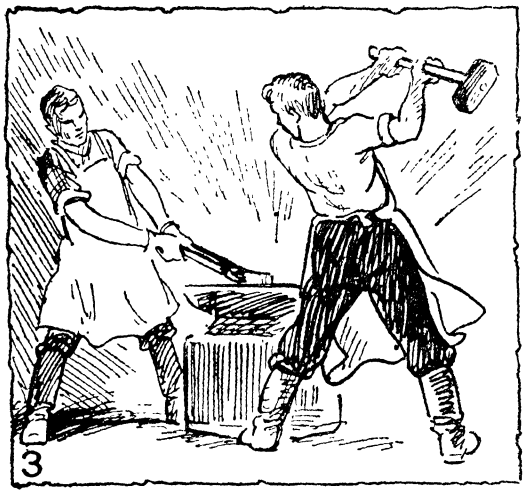
ЧЕТЫРНАДЦАТЬ ПОСЛОВИЦ

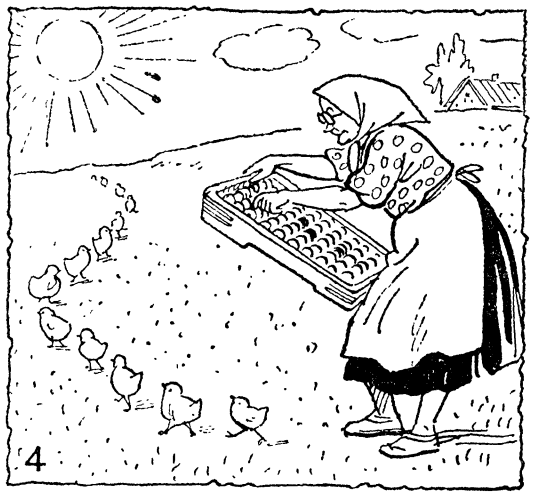
Назовите четырнадцать различных предметов, изображенных на этой картинке, и укажите четырнадцать русских пословиц, в которых встречаются названия этих предметов.



КАКИЕ РУССКИЕ ПОСЛОВИЦЫ И ПОГОВОРКИ НАПОМИНАЮТ ВАМ ЭТИ РИСУНКИ?



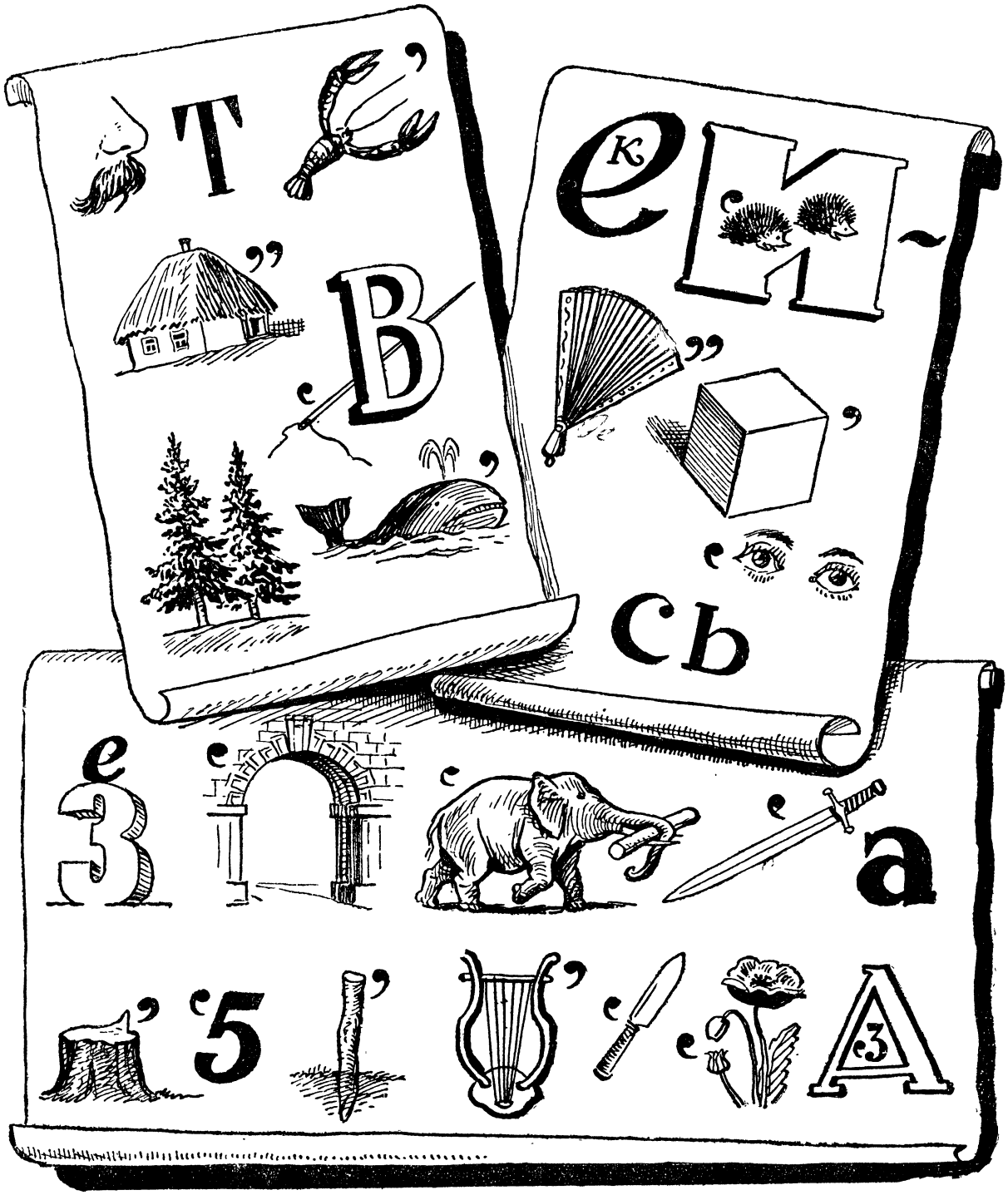




СОСТАВЬ ПОГОВОРКИ

Все вы знаете много поговорок-сравнений. Такие, например, как «холоден как лед». Чтобы решить нашу задачу, нужно восстановить пропущенные буквы в словах, которые написаны в клетках, а затем к каждому слову подобрать соответствующую по смыслу картинку, тогда у вас получится семь известных поговорок.

ПОСЛОВИЦЫ В РЕБУСАХ



Русская народная пословица, которая записана здесь в виде ребуса, взята эпиграфом к известному произведению нашей классической литературы. Прочтите ребус и назовите это произведение (рисунок внизу)

КАКИЕ ПОСЛОВИЦЫ?

Участники игры должны составить пословицы, в которых встречаются попарно соединенные здесь слова. Слова эти можно продиктовать или написать заранее на отдельных листках. Выигрывает тот, кто быстрее других правильно напишет пословицы.

Для коллективного отгадывания можно изготовить таблички, написав на каждой из них крупно два слова, по которым нужно отгадать пословицы.

1. Дело — безделье.
2. Дружба — служба.
3. Лает — кусает.
4. Журавль — синица.
5. Руки — скука.
6. Труд — лень.
7. Дело — потеха.
8. Язык — дело.
9. Шило — мешок.
10. Лес — дрова.
11. Коса — камень.
12. Свет — тьма.

Приводим полный текст этих пословиц:

1. Маленькое дело лучше большого безделья.
2. Дружба дружбой, а служба службой.
3. На смелого собака лает, а трусливого кусает.
4. Не сули журавля в небе, дай синицу в руки.
5. Не сиди сложа руки, так и не будет скуки.
6. Труд человека кормит, а лень портит.
7. Делу время, потехе час.
8. Не спеши языком, торопись делом.
9. Шила в мешке не утаишь.
10. Чем дальше в лес, тем больше дров.
11. Нашла коса на камень.
12. Ученье — свет, а неученье — тьма.

ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА

1. Кто, в какой книге и о ком сказал:
«Он с детских лет мечтал о том,
Чтоб на родной земле
Жил человек своим трудом
И не был в кабале»?

2. Какая книга советского писателя озаглавлена строкой из лермонтовского стихотворения?

3. Кем и о ком написаны эти стихи:
«Любимых детских книг творец
И верный друг ребят,
Он жил, как должен жить боец,
И умер как солдат»?

4. Какая книга Гайдара заканчивается словами:
«...Все вместе люди знали и понимали, что надо честно жить, много трудиться и крепко любить и беречь эту огромную счастливую землю, которая зовется Советской страной»?

5. В рядах каких прославленных частей сражался на фронтах гражданской войны Н. А. Островский?

6. Откуда этот девиз:
«Бороться и искать, найти и не сдаваться»?

7. Герою какой книги принадлежат слова:
«Только дай себе волю, начни жить как легче, и тебя понесет так, что не выплывешь. Это надо помнить всю жизнь. Это самое, самое главное»?

8. Откуда эти слова:
«Ты был хорошим сыном у разведчиков и у орудийцев... Но имей в виду: всегда и везде, прежде всего и после всего ты должен быть верным сыном своей матери-Родины»?

9. Кому принадлежат эти слова:
«Помни про школу — только с ней
Станешь строителем
радостных дней»?

10. Кто и в каком произведении написал на письме адрес:
«На деревню дедушке»?

11. Какие три известных произведения литературы названы именем собаки?

12. Какой мальчик, храбро сражавшийся на баррикадах, пел эту песенку:
«У них мундиры синие
И сабли на боку.
Огонь по линии,
Ку-ка-ре-ку!»?

13. У каких трех великих русских писателей есть одноименные произведения?

14. Названия трех романов известного русского писателя начинаются с буквы «О». Кто этот писатель и что это за романы?

15. Назовите одноименное произведение Льва Толстого и Горького.

16. Два каких выдающихся писателя нашей страны были одновременно талантливыми художниками?

17. Кто о ком сказал: «Какой светильник разума угас, какое сердце биться перестало»?

18. О ком сказаны эти слова? Кем сказаны:

«Соединяя необыкновенную силу воли с необыкновенной силой понятия... он создал первый русский университет, он, лучше сказать, сам был первым нашим университетом...»?

19. Какой великий поэт был крепостным крестьянином?

20. Откуда эти слова:

«Как часто в горестной разлуке
В моей блуждающей судьбе,
Москва, я думал о тебе!»?

21. Эпиграфом к какому произведению служат слова:

«И жить торопится и чувствовать спешит»?

22. Кто из тургеневских героев был убит на баррикадах?

23. О каком матросе, который никогда не плавал, упоминается в «Дворянском гнезде»?

24. В каком произведении Тургенева есть астроном, не занимающийся астрономией?

25. Кто из героев русской литературы имел десять профессий? Последняя профессия этого человека — рыболов.

26. Название какого классического романа является наречием?

27. Назовите пять крупных пьес А. П. Чехова.

28. Кому из чеховских героев принадлежат слова, выписанные Зоей Космодемьянской в свою записную книжку:

«В человеке должно быть все прекрасно: и лицо, и одежда, и душа, и мысли»?

29. Сюжеты каких двух крупнейших произведений Гоголя были подсказаны ему Пушкиным? Назовите эти произведения.

30. О каком из своих произведений Н. В. Гоголь сказал:

«Я решил собрать в одну кучу все дурное в России, какое я когда знал, и за одним разом посмеяться над всем»?

31. Какие повести Гоголя озаглавлены словами в три буквы?

32. Когда и где было напечатано первое произведение Горького?

33. В каком произведении Горького показан распад купеческой семьи в трех поколениях?

34. Кто и в какой пьесе Горького говорит: «Хозяин тот, кто трудится»?

35. Откуда слова:

«Рожденный ползать — летать не может»?

36. К какому произведению Горький взял эпиграфом слова датского сказочника Андерсена:

«Нет сказок лучше тех, которые создает сама жизнь»?

37. У какого писателя и в какой книге герой «вскочил молодчиком на самую середину эстрады и пошел, и пошел... Сначала лебедем, с изгибом в круговую. Потом в притопку на каблуках чечеткой...»?

38. О ком из краснодонцев сказано в «Молодой гвардии»: «Он овладел наукой ненавидеть, грозно молчать и надменно сжиматься перед смертной мукой»?

39. Какие стихи М. Ю. Лермонтова читала Уля Громова в фашистском застенке?

40. По какому известному роману А. Фадеева написана советская опера, каким композитором?

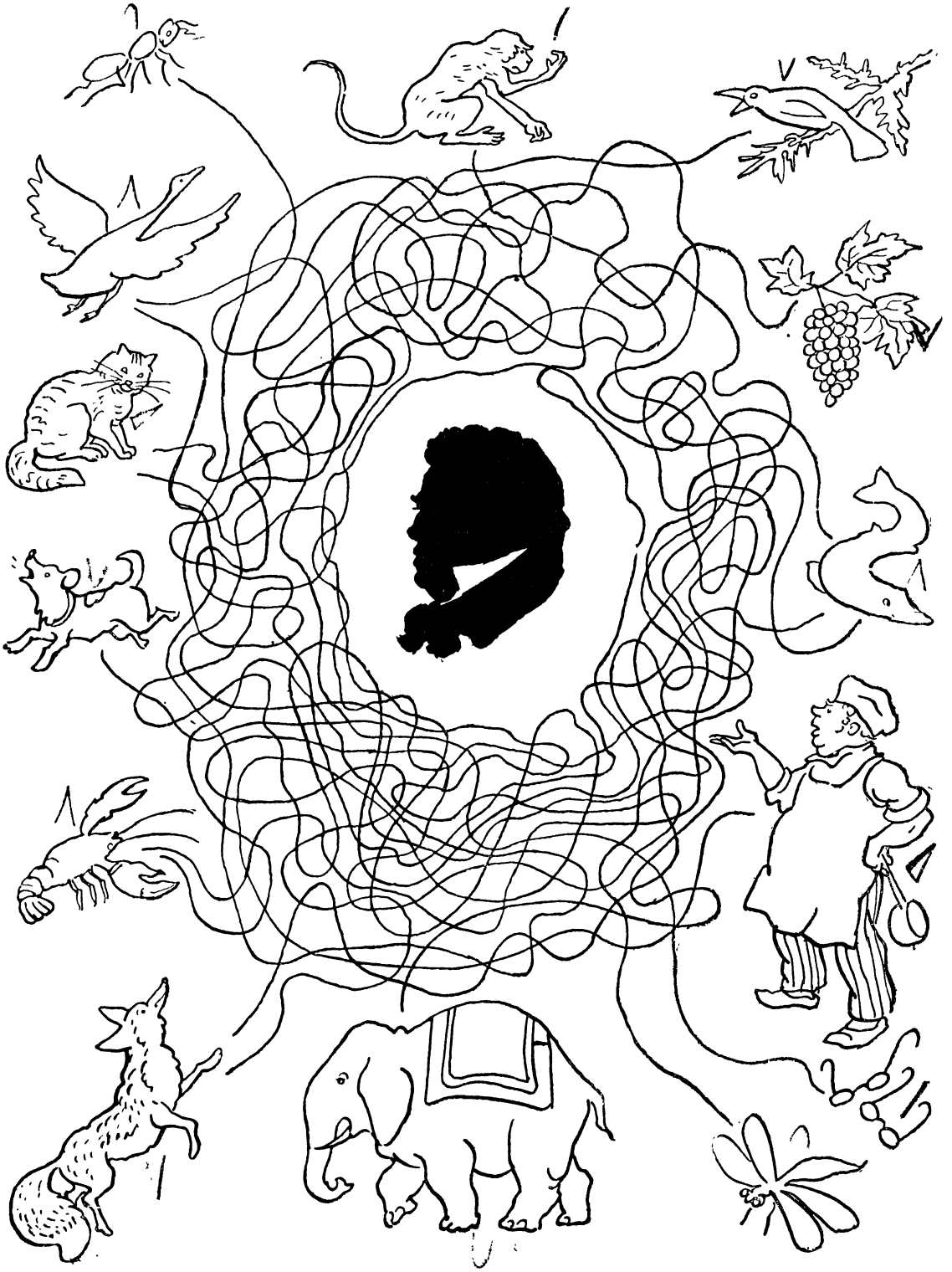
41. «Победителю-ученику от побежденного учителя» — написал на своем портрете, подаренном Пушкину в день окончания им «Руслана и Людмилы», один из крупнейших поэтов того времени. Кто был поэт?

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ЗАДАЧИ И ГОЛОВОЛОМКИ

ДВЕНАДЦАТЬ БАСЕН

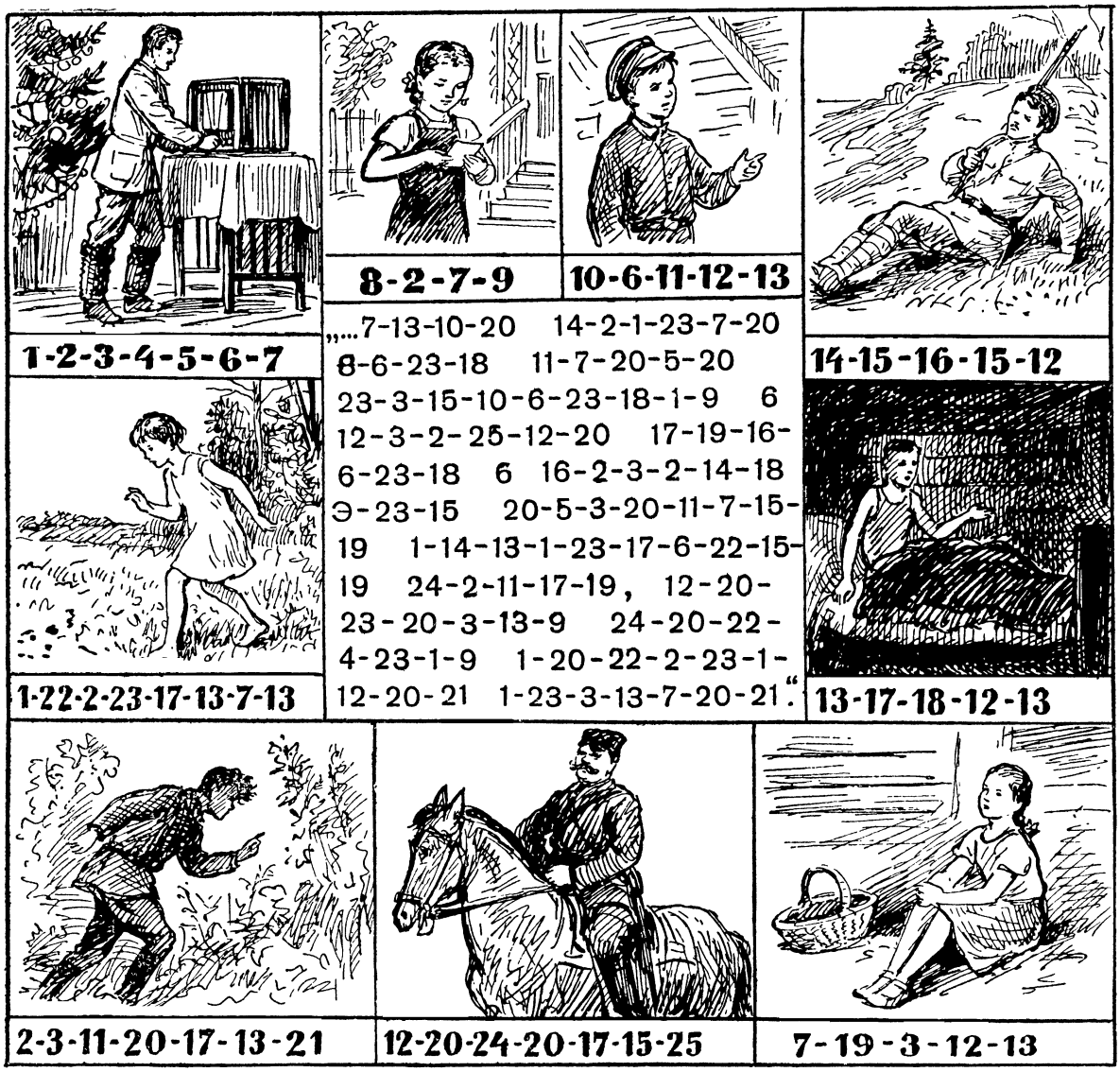
Посмотрите на эти рисунки и вспомните двенадцать басен И. А. Крылова, названия которых начинаются с буквы «К».

ВОСЕМЬ БАСЕН



Следя за линиями на этом рисунке, вы сможете вспомнить восемь названий басен И. А. Крылова. Что это за басни?

ПО СТРАНИЦАМ РАССКАЗОВ И ПОВЕСТЕЙ А. ГАЙДАРА



На этих рисунках изображены персонажи из восьми знакомых вам произведений Аркадия Гайдара. Их имена или фамилии даны цифровым шифром. Каждое число обозначает одну букву. Помещенные ниже тексты облегчат решение этой задачи.

Заменив числа на рисунках буквами, вы найдете ключ к решению арифмограммы, помещенной в центре. В ней приведено одно из известных высказываний Гайдара. Назовите произведение, из которого взяты эти строки. Назовите также рассказы и повести Гайдара, в которых действуют представленные здесь персонажи.

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7

— Теперь садитесь. Сейчас начнется самое главное.

8 — 2 — 7 — 9

— Это ключ. Это телеграфная квитанция. Значит, кто-то телеграмму отцу отправил. Но кто?

10 — 6 — 11 — 12 — 13

— Я знаю: ты пулеметный начальник.

14 — 15 — 16 — 15 — 12

— Как же это я заснул? Прилег только — и заснул.

13 — 17 — 18 — 12 — 13

— Я знаю одну сказку. Очень хорошая сказка. Только это не такая... Не про кошек и не про зайцев.

7 — 19 — 3 — 12 — 13

— Она провела рукой по лицу, насухо вытирая остатки слез, потом облизала губы и запела тоненьким, еще немного прерывающимся голосом: «Ушел казак на войну»...

12 — 20 — 24 — 20 — 17 — 15 — 25

— А всыпь ему раз плетью, чтобы не мог впредь такие слова слушать.

2 — 3 — 11 — 20 — 17 — 13 — 21

— Он остановился, покачал всклокоченной головой, для чего-то погрозил пальцем и молча двинулся дальше.

1 — 22 — 2 — 23 — 17 — 13 — 7 — 13

— Я босая, а там лягушки — и мне страшно.

ЧЬИ ЭТО СЛОВА?

ПРИПОМНИ, ОТКУДА

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Когда мы читаем хорошие книги, герои их становятся нашими добрыми знакомыми, нашими друзьями. Образ каждого из них навсегда остается в нашей памяти.

Попробуйте узнать героев любимых книг на этой странице.

К КАКИМ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ ОТНОСЯТСЯ ЭТИ ИЛЛЮСТРАЦИИ?

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Здесь помещены иллюстрации к известным произведениям великих русских писателей и поэтов.
Припомните названия и авторов этих произведений.

ПЕРСОНАЖИ ИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ И. С. ТУРГЕНЕВА

Назовите имена изображенных здесь персонажей из произведений И. С. Тургенева. Назовите эти произведения.

ПЕРСОНАЖИ ИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ Н. В. ГОГОЛЯ

Вспомните имена изображенных здесь персонажей из произведений Н. В. Гоголя. Назовите эти произведения.

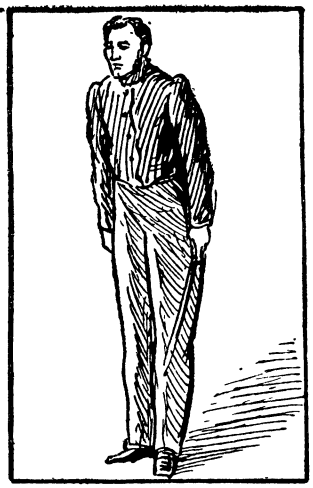
КАК ЗВАЛИ?

1

2

3

4



5

6

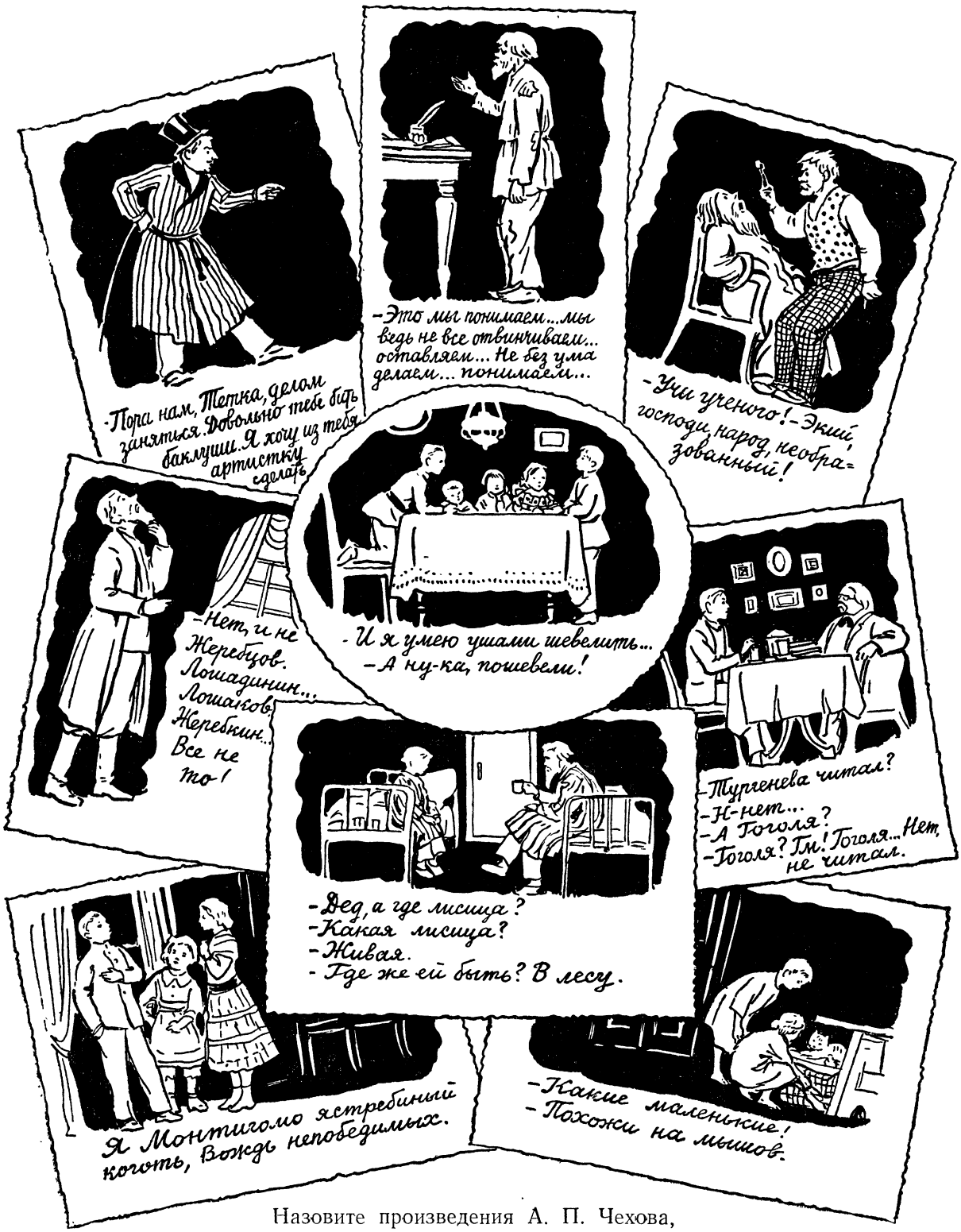
7

8

9

1. ...отца Татьяны в поэме А. С. Пушкина «Евгений Онегин»? 2. ...станционного смотрителя, его дочь и похитившего ее гусара в повести А. С. Пушкина «Станционный смотритель»? 3. ...героя и любимую им девушку в поэме А. С. Пушкина «Медный всадник»? 4. ..бессовестного хвастуна, пьяницу и лгуна в поэме Н. В. Гоголя «Мертвые души»? 5. ...судью в комедии Н. В. Гоголя «Ревизор»? 6. ...Хлестакова в комедии Н. В. Гоголя «Ревизор»? 7. ...мужа Элен Курагиной в романе Л. Н. Толстого «Война и мир»? 8. ...Подколесина и его слугу в комедии Н. В. Гоголя «Женитьба»? 9. ...героя рассказа И. С.Тургенева «Муму»?

КТО ЭТО ГОВОРИТ?



Назовите произведения А. П. Чехова, из которых заимствованы эти отрывки.

КТО ЭТО?

Определите, к каким произведениям А. П. Чехова относятся эти иллюстрации.

ОТВЕТЫ

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ

Четырнадцать пословиц.

1. Не красна **изба** углами, а красна пирогами.
2. Нет **дыму** без огня.
3. Из-за **деревьев** не видать лесу.
4. Не плюй в **колодец** — пригодится воды напиться.
5. Готовь летом сани, зимой **телегу.**
6. На **лошадь** не плеть покупают, а овес.
7. Пристало, как к **корове** седло.
8. И волки сыты и **овцы** целы.
9. **Собака** лает, ветер носит.
10. Не все **коту** масленица, будет и великий пост.
11. **Цыплят** по осени считают.
12. Шила **в мешке** не утаишь.
13. Что написано пером, то не вырубишь **топором.**
14. Повадился **кувшин** по воду ходить, тут ему и голову сложить.

Какие русские пословицы и поговорки напоминают вам эти рисунки?

1. За двумя зайцами погонишься — и одного не поймаешь.
2. Любишь кататься, люби и саночки возить.
3. Куй железо, пока горячо.
4. Цыплят по осени считают.
5. Семеро одного не ждут.

Составь поговорки.

«Голоден как собака», «Хитер как лиса», «Болтлив как сорока», «Упрям как осел», «Труслив как заяц», «Храбр как лев», «Скользкий как вьюн».

Пословицы в ребусах.

1. У страха глаза велики.
2. Век живи, век учись.
3. Ребус читается так: «На зеркало неча пенять, коли рожа крива». Эта пословица взята эпиграфом к «Ревизору».

Литературная викторина.

1. С. Михалков о В. И. Ленине в произведении «В музее В. И. Ленина».
2. Повесть В. Катаева «Белеет парус одинокий».
3. С. Михалков о Гайдаре.
4. «Чук и Гек».
5. В бригаде Г. И. Котовского и Первой Конной армии.
6. Из романа В. Каверина «Два капитана».
7. Гуле Королевой из повести Е. Ильиной «Четвертая высота».
8. В. Катаев, «Сын полка».
9. В. Маяковский, «История Власа — лентяя и лоботряса».
10. Ванька Жуков из рассказа Чехова «Ванька».
11. Тургенев, «Муму», Чехов, «Каштанка» и Чехов, «Белолобый».
12. Гаврош из романа В. Гюго «Отверженные».
13. «Кавказский пленник». У Пушкина и Лермонтова есть поэмы с таким названием, у Льва Толстого — рассказ.
14. И. Гончаров, «Обыкновенная история», «Обломов», «Обрыв».
15. «Детство».
16. Т. Г. Шевченко и В. В. Маяковский.
17. Н. А. Некрасов о Н. А. Добролюбове.
18. Слова эти сказаны Пушкиным о Ломоносове.
19. Т. Г. Шевченко.
20. Из «Евгения Онегина» А. С. Пушкина.
21. К первой главе романа А. С. Пушкина «Евгений Онегин».
22. На баррикадах в 1848 году в Париже погиб Дмитрий Рудин, герой романа Тургенева.
23. Матрос — так звали кота у Калитиных в романе Тургенева «Дворянское гнездо».
24. В рассказе Тургенева «Хорь и Калиныч» собаку помещика Полутыкина зовут Астрономом.
25. Сучок, герой повести Тургенева «Льгов», был по воле своих господ учеником у сапожника, доезжачим, садовником, форейтором, казачком, актером, кофишенком, поваром, кучером и рыболовом.
26. «Накануне» Тургенева.
27. «Вишневый сад», «Чайка», «Три сестры», «Иванов», «Дядя Ваня».
28. Астрову («Дядя Ваня»).
29. «Ревизор», «Мертвые души».
30. О «Ревизоре».
31. «Вий» и «Нос».
32. В 1892 году в Тифлисе, в газете «Кавказ», «Макар Чудра».
33. «Дело Артамоновых».
34. Машинист Нил в «Мещанах».
35. «Песнь о Соколе» А. М. Горького.
36. «Сказки об Италии».
37. В романе Фурманова «Чапаев» Василий Иванович Чапаев.
38. О Тюленине.
39. Поэму Лермонтова «Демон».
40. «Молодая гвардия» Ю. Мейтус.
41. В. А. Жуковский.

Двенадцать басен.

1. «Крестьянин и Змея» («Когда почтен быть хочешь у людей»). 2. «Кот и Повар». 3. «Крестьянин и Разбойник». 4. «Кукушка и Горлинка». 5. «Котенок и Скворец». 6. «Квартет». 7. «Кукушка и Петух». 8. «Крестьянин и Змея» («К крестьянину вползла змея»). 9. «Крестьянин в беде». 10. «Крестьянин и Работник». 11. «Крестьянин и Овца». 12. «Кошка и Соловей».

Восемь басен.

Извилистыми линиями соединены персонажи следующих басен: «Стрекоза и Муравей», «Мартышка и Очки», «Лисица и Виноград», «Лебедь, Щука и Рак», «Кот и Повар», «Слон и Моська», «Ворона и Лисица», «Щука и Кот».

По страницам рассказов и повестей А. Гайдара.

Серегин («Чук и Гек»), Женя («Тимур и его команда»), Димка («РВС»), Чубук («Школа»), Алька («Военная тайна»), Нюрка («Четвертый блиндаж»), Козолуп («РВС»), Ермолай («Дальние страны»), Светлана («Голубая чашка»).

В тексте арифмограммы приведены заключительные строки из рассказа А. Гайдара «Чук и Гек»:

«...Надо честно жить, много трудиться и крепко любить и беречь эту огромную счастливую землю, которая зовется Советской страной».

Чьи это слова?

1. Татьяны из романа в стихах А. С. Пушкина «Евгений Онегин». 2. Тараса Бульбы из повести

Н. В. Гоголя «Тарас Бульба». 3. Добчинского из комедии Н. В. Гоголя «Ревизор». 4. Изречение Козьмы Пруткова (под этим псевдонимом выступали А. К. Толстой и братья Жемчужниковы). 5. Чацкого из комедии А. С. Грибоедова «Горе от ума». 6. Гамлета из трагедии В. Шекспира «Гамлет».

Припомни, откуда.

1. Б. Полевой, «Повесть о настоящем человеке». 2. А. Фадеев, «Молодая гвардия». 3. В. Катаев, «Сын полка». 4. А. Гайдар, «Тимур и его команда». 5. А. Мусатов, «Стожары». 6. Л. Кассиль, «Великое противостояние». 7. А. М. Горький, «Мать». 8. Дм. Фурманов, «Чапаев». 9. А. Н. Толстой, «Петр Первый».

К каким произведениям относятся эти иллюстрации?

1. И. С. Тургенев, «Муму». 2. И. С. Тургенев, «Бежин луг». 3. М. Ю. Лермонтов, «Мцыри». 4. Н. А. Некрасов, «Крестьянские дети». 5. Н. А. Некрасов, «Дедушка Мазай и зайцы». 6. М. Ю. Лермонтов, «Бородино». 7. М. Ю. Лермонтов, «Песнь про купца Калашникова». 8. В. Г. Короленко, «Слепой музыкант». 9. Н. В. Гоголь, «Тарас Бульба».

Персонажи из произведений И. С. Тургенева.

1. Базаров («Отцы и дети»). 2. Лежнев, Рудин («Рудин»). 3 Хорь, Калиныч («Хорь и Калиныч»). 4. Бирюк («Бирюк»). 5. Елена, Инсаров («Накануне»). 6. Герасим («Муму»). 7. Яшка Турок («Певцы»). 8. Лаврецкий, Лиза («Дворянское гнездо»). 9. Павлуша («Бежин луг»).

Персонажи из произведений Н. В. Гоголя.

1. Анна Андреевна и Мария Антоновна («Ревизор»). 2. Хлестаков («Ревизор»). 3. Городничий («Ревизор»). 4. Держиморда («Ревизор»). 5. Добчинский и Бобчинский («Ревизор»). 6. Коробочка («Мертвые души»). 7. Ковалев («Нос»). 8. Плюшкин («Мертвые души»). 9. Манилов («Мертвые души»). 10. Чичиков («Мертвые души»). 11. Собакевич («Мертвые души»). 12. Иван Никифорович и Иван Иванович («Повесть о том, как поссорился Иван Иванович с Иваном Никифоровичем»). 13. Остап и Андрий («Тарас Бульба»). 14. Вакула («Ночь перед Рождеством»). 15. Черевик и Хивря («Сорочинская ярмарка»).

Как звали?

1. Дмитрий. 2. Симеон Вырин, Дуня, Минский. 3. Евгений, Параша. 4. Ноздрев. 5. Аммос Федорович Ляпкин-Тяпкин. 6. Иван Александрович. 7. Пьер Безухов. 8. Иван Кузьмич, Степан. 9. Герасим.

Кто это говорит?

1. «Каштанка». 2. «Злоумышленник». 3. «Хирургия». 4. «Лошадиная фамилия». 5. «Детвора». 6. «Иван Матвеевич». 7. «Мальчики». 8. «Беглец». 9. «Событие».

Кто это?

1. «Человек в футляре». 2. «Хамелеон». 3. «Не в духе». 4. «Гриша». 5. «Тоска». 6. «Ванька». 7. «Толстый и тонкий». 8. «Спать хочется».

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ГОРОДА

На стене или на специальных щитах висят две одинаковые географические карты Советского Союза. Двое играющих подходят к картам. Перед каждым из них кладут по 18 — 20 булавочек с цветными флажками, вручив одновременно список из названий 18 — 20 известных городов. По команде руководителя играющие одновременно начинают накалывать флажки на все пункты карты, указанные в списке, точно соблюдая их последовательность и называя каждый отыскиваемый город вслух. За правильностью развески следит руководитель или выделенный из числа играющих судья.

Тот, кто быстрее закончит навешивание всех флажков, выигрывает.

Когда сменятся две-три пары играющих, нужно список городов заменить другим.

Для того чтобы придать игре характер коллективных соревнований, можно всех присутствующих разбить на две группы (команды), которые выделяют своих представителей. Очки за более быструю развеску засчитываются не отдельным играющим, а всей команде.

ЦЕПОЧКА ГОРОДОВ

Играющие рассаживаются в круг. Руководитель, указывая на одного из играющих, называет какой-либо город (например, Москву). Тот, к кому обратились, должен немедленно назвать другой город, начинающийся с последней буквы ранее названного города (например, Архангельск), и обратиться к следующему. Тот, в свою очередь, называет город, начинающийся с последней буквы предыдущего (например, Куйбышев), и указывает, кому продолжать игру. Так один за другим играющие называют города, соединяя их по указанному принципу в цепочку. Если слово, названное кем-либо из играющих, заканчивается мягким знаком или буквой, с которой нет названий городов, то берется предпоследняя буква (например, в слове «Казань» буква «н»). Называть города, уже названные раньше другими играющими, не разрешается.

Может случиться, что кто-либо из играющих не подберет быстро нужного названия, тогда руководитель обращается к его соседу справа.

Тот, кто не сумел подобрать нужного слова (пока руководитель считает до пяти), встает и продолжает игру стоя. После первого правильного ответа он может снова сесть. Если же три человека подряд (из числа сидящих справа) не смогут подобрать нужного названия, руководитель предлагает это сделать любому из играющих. Если никто не ответит, игра начинается сначала.

Для ребят старших классов можно задание усложнить: установить, что города можно называть только советские или только иностранных государств, или условиться о том, чтобы называть не города, а другие географические объекты, и т. п.

КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?

Руководитель, обращаясь к играющим, объявляет какую-либо букву, например «Н», и предлагает называть все города, реки, моря и другие географические объекты, названия которых начинаются с этой буквы. Играющие, желающие ответить, поднимают руку. Повторять ранее сказанное не разрешается. Подбирать новые географические названия на одну и ту же букву становится с каждым разом все труднее и труднее. После каждого ответа руководитель считает до трех. Если за это время никто нового слова не предложит, игра заканчивается. Победителем считается тот, кто последним предложит географическое название на заданную букву.

Возможен и другой вариант игры, в котором соревнуются две группы играющих. В продолжение 3 или 5 минут играющие одной группы называют какие-либо отмеченные на карте Советского Союза города, реки, моря, острова и т. п., начинающиеся

с той буквы, которая объявлена руководителем. Все предложенные названия, если они правильны, руководитель громко повторяет и записывает в свой листочек. Участники второй группы внимательно слушают. По истечении условленного срока они вступают в игру и стараются добавить к тем названиям, которые уже были сказаны, новые. За каждое дополнительное название руководитель засчитывает второй группе по 3 очка. Но в случае, если кто-либо из второй группы повторит уже упомянутое первой группой название, со счета второй группы 1 очко сбрасывается.

Через 1 — 2 минуты начинается второй этап игры, в котором группы меняются ролями. Объявляется другая буква, и названия на эту букву подбираются уже участниками второй группы. Побеждает группа, набравшая больше очков.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ НАЗВАНИЯ

Все участвующие в игре должны иметь по листочку бумаги и карандашу. Руководитель предлагает играющим написать на своих бумажках все названия гор (или рек, озер и т. п.), которые они помнят. Через 5 — 6 минут по знаку руководителя запись прекращается. После этого вносить в список новые названия уже не разрешается. Победителем считается тот, кто написал больше всего названий, не повторенных никем другим.

Чтобы выяснить, кто считается победителем, руководитель предлагает одному из участников, у кого записано наибольшее число названий, прочесть свой список вслух. Все играющие в своих списках вычеркивают совпадающие названия. Затем зачитывает свой список следующий и т. д., до тех пор, пока у каждого останутся в списке незачеркнутыми только те названия, которые ни у кого не повторяются.

Можно предложить и другой вариант игры. Все играющие должны вносить в свой список любые географические названия на заданную букву (например, на букву «А»), которые они помнят. Выигрывает тот, у кого в списке окажется наибольшее число неповторяющихся названий.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАССКАЗ

Играющие садятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Руководитель или один из играющих начинает рассказ о своем путешествии. На самом интересном месте он обрывает его и говорит: «Продолжение следует в номере третьем». Играющий, чей номер объявлен, должен тотчас же продолжить рассказ, но спустя некоторое время оборвать его на интересном месте и сказать: «Продолжение следует в номере пятом» (или шестом, или другом каком-нибудь). Тогда рассказ подхватывает следующий, сидящий под соответствующим номером, и так до тех пор, пока все не примут участия в рассказе. В конце круга ведущий игру заканчивает рассказ.

Участвующие в игре должны помнить, что рассказывать надо географически правдоподобно. Продолжать рассказ надо с того географического пункта, на котором остановился предыдущий рассказчик, но, конечно, дальнейший маршрут путешествия каждый может придумывать по-своему.

ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

1. В каком государстве целиком протекает самая длинная река в Европе?

2. В какое озеро, находящееся на территории СССР, впадает 336 рек, а вытекает одна?

3. Какое озеро самое глубокое в мире?

4. Можете ли вы себе представить морской порт, находящийся в 700 километрах от моря? А такой порт есть. Как он называется?

5. В каком месте СССР за 2 — 3 часа можно пройти пешком от одного моря до другого?

6. Не глядя на карту и не заглядывая в справочник, скажите сразу, какие города выше над уровнем моря: Смоленск

или Днепропетровск, Москва или Саратов?

7. На берегах какой реки стоят города восьми стран?

8. Какие реки короче своих крупнейших притоков?

9. Какие два острова, расположенные в одном море, относятся к различным частям света?

10. В каком море ловят рыбу жители трех частей света?

11. Какой континент не имеет рек?

12. Какой пролив разделяет два моря, два океана, два полуострова, две части света, два государства?

13. В Европе есть два больших полуострова, один из них омывается четырьмя морями двух океанов, а другой — пятью морями одного океана. Какие это полуострова и какими морями они омываются?

14. Какая часть света омывается всеми четырьмя океанами?

15. Мы часто говорим: «Безбрежное море». А существует ли в действительности «безбрежное море», то есть море, у которого нет берегов?

16. Какой остров был открыт в кабинете ученого?

17. Назовите европейское государство, большая часть территории которого расположена на полуострове, а столица — на острове.

18. Что мы разумеем под названием «Океания»?

19. Какая рыба европейских рек может по праву быть названа вечной путешественницей?

20. В каких озерах СССР водятся тюлени?

21. Укажите на земле такое место, где, куда ни повернись, все будет юг?

22. В каком государстве получится наибольшая разница во времени, если сравнить показания часов в один и тот же момент на западной и восточной границах основной территории этого государства?

23. Когда экспедиция Магеллана вернулась в Испанию из кругосветного плавания, то оказалось, что по корабельному журналу день прибытия значился четвергом, а на самом деле была пятница. Куда пропал день?

24. Всюду ли бывает так, что чем южнее, тем теплее, а чем севернее, тем холоднее?

25. Где климат суровее: на Северном или на Южном полюсе?

26. Что называют «белым золотом», «белым углем» и «голубым углем»?

27. Что называют «коричневым углем», «зеленым углем», «черным золотом» и «солнечным камнем»?

28. Знаете ли вы, кто открыл хребет Московский и гору Кремль? Где они находятся?

29. Где находятся острова Большевик, Комсомолец и Пионер.

30. Из названий каких русских городов можно заключить, что они находятся на водоразделах?

31. Учитель спросил ребят, куда впадает река Белая. Один из учащихся сказал, что река Белая впадает в реку Каму, другой — что в реку Кубань, а третий утверждал, что в Ангару. Кто из ребят прав?

32. Назовите реку, озеро и море в СССР, носящие названия одного цвета.

33. Перечислите четыре реки в Советском Союзе, в названиях которых разные только первые буквы. Одна река — приток Волги, вторую ищите на Урале, третью — на Кавказе, четвертую — в Казахстане.

34. Найдите на карте шесть «разноцветных» рек.

35. Назовите реки, протекающие в нашей стране, от названия которых происходят фамилии трех героев известных произведений русской литературы.

36. Вспомните названия государства, двух городов и полуострова, которые начинаются с буквы «Й».

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ЗАГАДКИ, ШАРАДЫ, РЕБУСЫ И ЗАДАЧИ

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ЗАГАДКИ-ШУТКИ

1. Какая река на юге СССР носит имя хищного животного?

2. Название какой реки у тебя во рту?

3. Какую реку можно срезать перочинным ножом?

4. Какая река летает?

5. Какой уральской рекой играют в шахматы?

6. Какая птица, потеряв одну букву, становится самой большой в Европе рекой?

7. Название какого города состоит из птицы и животного?

8. К какому сооружению нужно прибавить «А», чтобы получить название большой быстрой реки?

9. Какой зверь бежит только под уклон?

10. Найдите на карте СССР реки, названия которых входят в слова со следующими значениями: 1) певчая птица, 2) небольшое возвышение, холм, 3) морское животное, 4) башенные часы с музыкой, 5) народная плясовая песня, 6) хлопчатобумажная ткань, 7) птица, 8) женское имя, 9) цветок.

11. Какой шар нельзя укатить?

12. Какой город есть в компоте?

13. Какой город может парить в воздухе?

14. Какой город самый сердитый?

15. Какой город Европы стоит на мягком месте?

16. Какой нос всегда мерзнет?

17. В какие ворота нельзя забить мяч?

18. Какой остров сам признает себя принадлежностью костюма?

19. Какой полуостров говорит о своей величине?

20. Между какими двумя одинаковыми буквами нужно поставить маленькую лошадь, чтобы получить название государства?

21. Какое личное местоимение надо вписать в гласную букву, чтобы получить название южного острова?

22. Как соединить название планеты и дерева, чтобы получить название города? Какой это город?

23. Название какой рыбы надо прочесть наоборот, чтобы получить город в Италии?

24. Название каких трех городов в СССР можно читать одинаково слева направо и справа налево?

25. Какие две рядом стоящие ноты нужно прочитать наоборот, чтобы получилась река Центральной Европы?

26. Какими тремя нотами мореходы измеряют свой путь?

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ШАРАДЫ

1. В букве и в ноте столицу автономной республики найдете.

2. Мой первый слог — животное морское.
За ним охотятся порой.
А междометие — второй.
Все — государство, но какое?

3. Междометие — слог первый.
Среди птиц ищи второй.
Третий — буква. По Уралу
Протекаю я рекой.

4. Чтоб показать свое уменье,
Давай подумаем с тобой:
Мой первый слог — местоименье,
Название леса — слог второй.
А на конце (смелей за дело!)
Один согласный звук возьмем.
Конец шараде! Словом целым
Советский город назовем.

5. Первый слог каждый знает —
В классах он всегда бывает,
Мы к нему союз прибавим,
Сзади дерево поставим.
Чтобы целое узнать,
Город нужно нам назвать.

6. Первое — согласная, второе — предлог, третье — страна в Африке, целое — республика в Южной Америке.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ АНАГРАММЫ

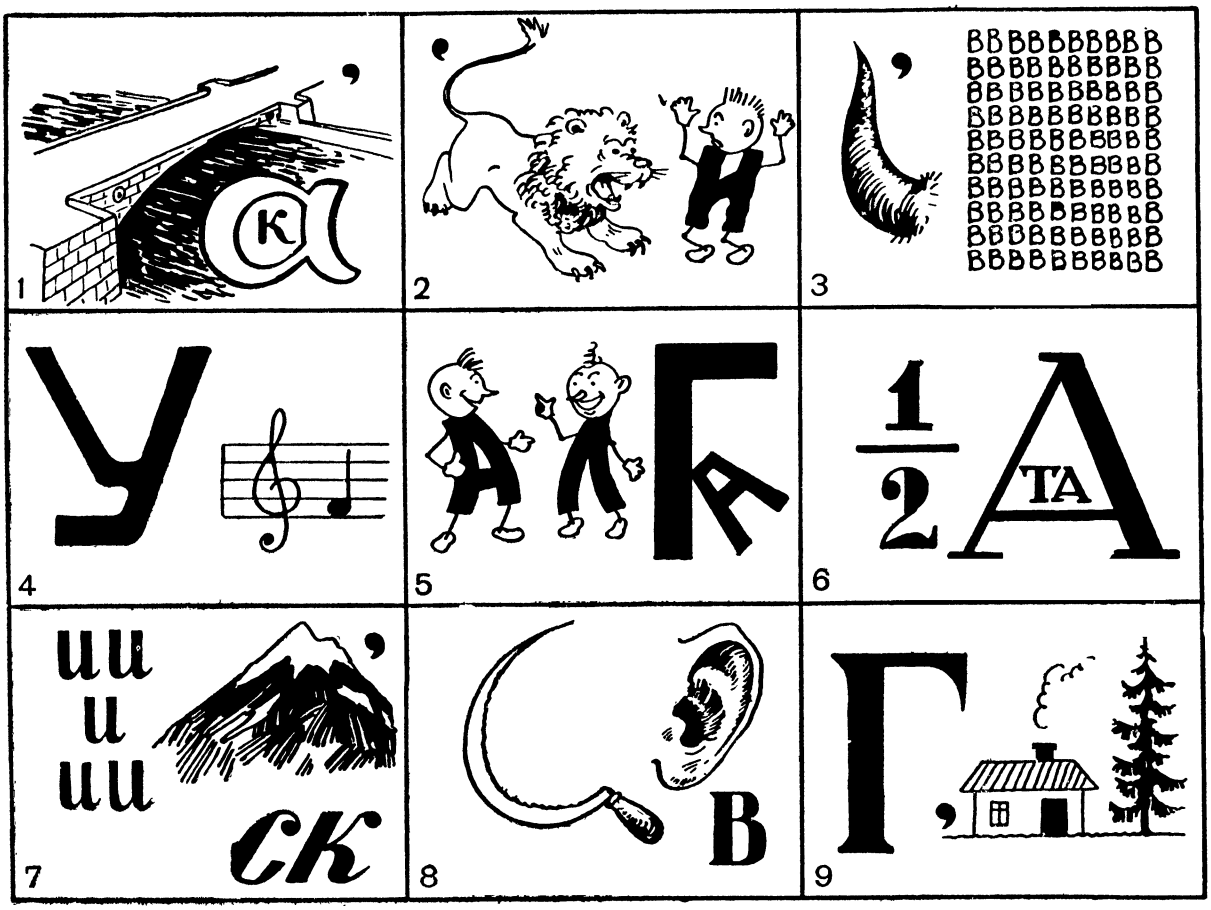
1. В каждом из приведенных пяти слов переставьте буквы так, чтобы получилось название города или реки:

Дно
Игра
Рука
Веки
Муар

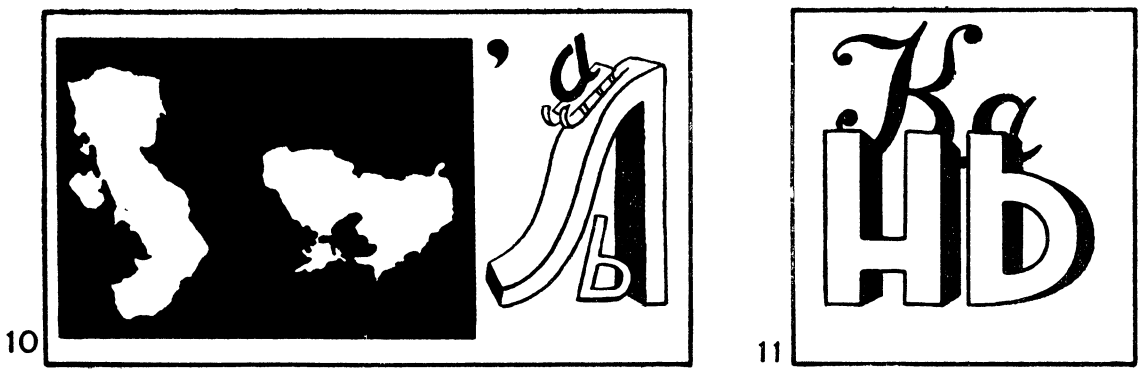
2. В каждом из пяти приведенных географических названий переставьте буквы так, чтобы получились другие географические названия:

Нева
Куба
Ирак
Эльбрус
Токио

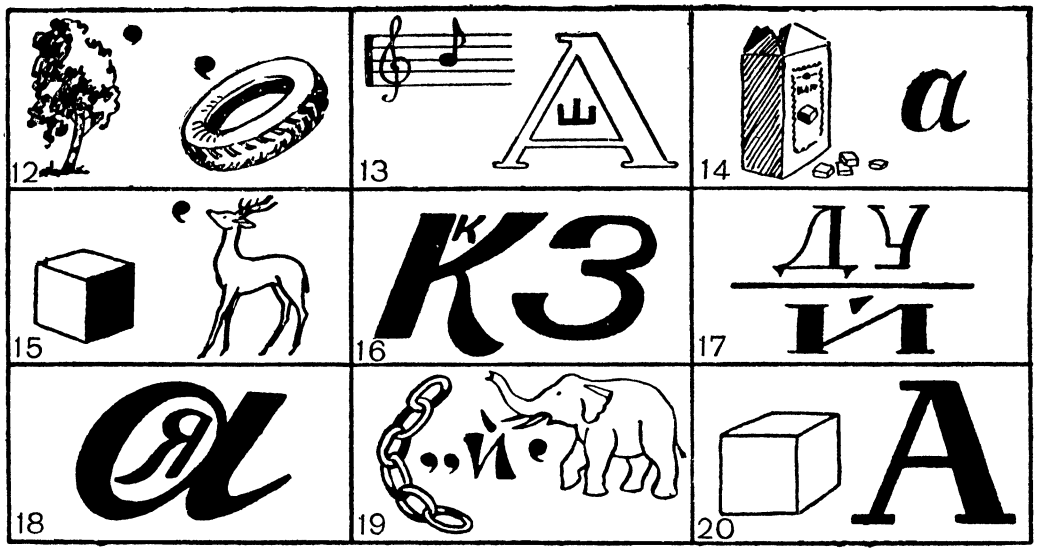
ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ РЕБУСЫ



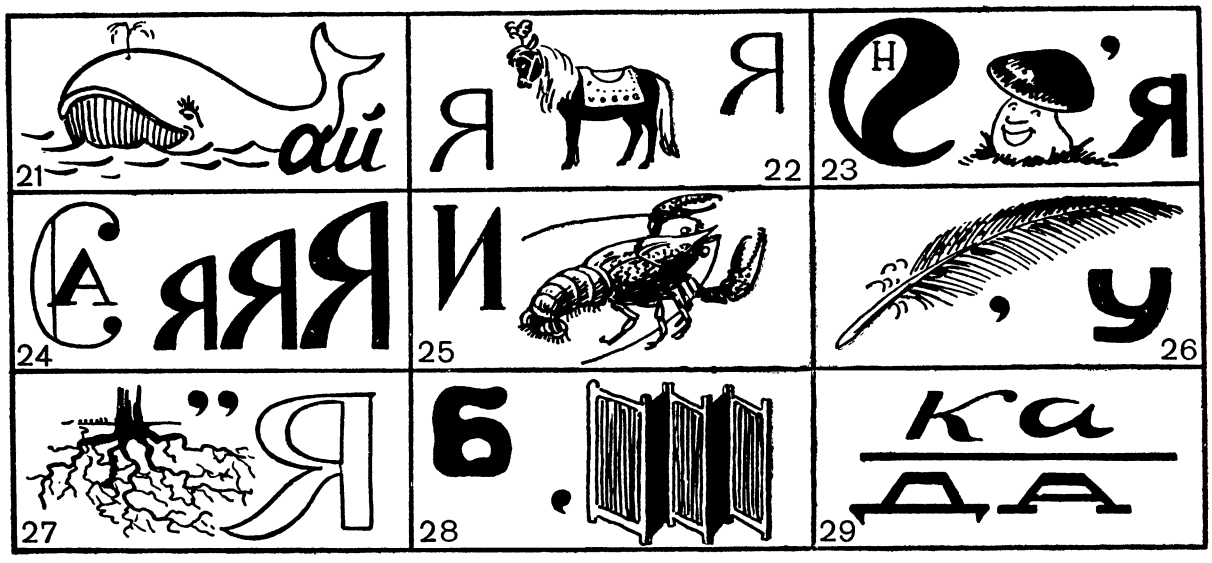
Какие это города?



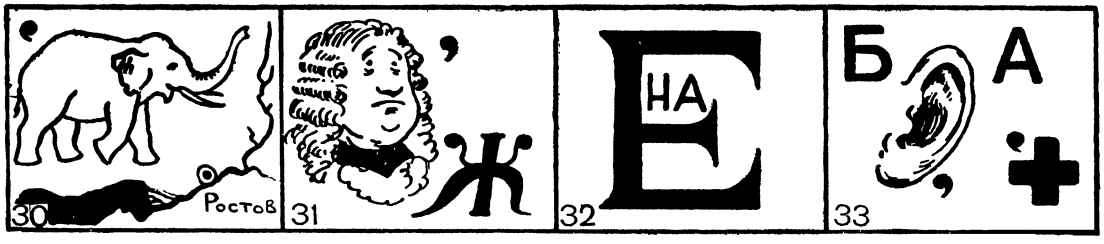
Прочтите в этих ребусах названия двух приволжских городов. Скажите, какой из них расположен выше над уровнем моря.



Какие географические названия зашифрованы в этих ребусах?

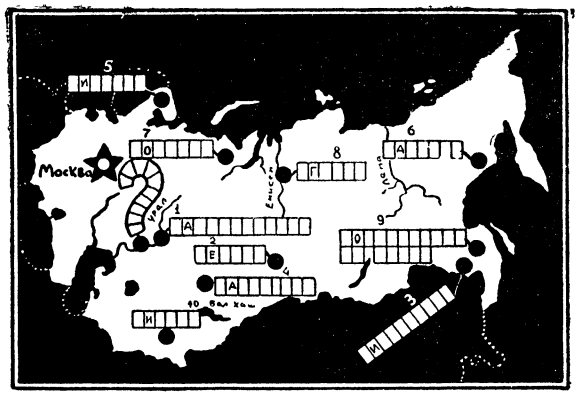


Названия каких государств зашифрованы в этих ребусах?



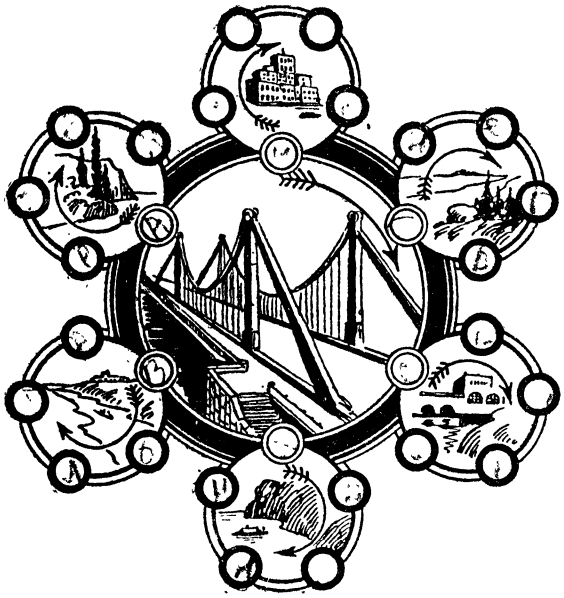
В этих ребусах зашифрованы названия столиц четырех государств. Какие это столицы?

НОВЫЕ ГОРОДА



Назовите десять новых городов, построенных в годы советской власти (на табличках даны только вторые буквы названий); из букв, над которыми стоят цифры, составьте название еще одного нового города, отмеченного на карте знаком вопроса.

ШЕСТЬ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ НАЗВАНИЙ

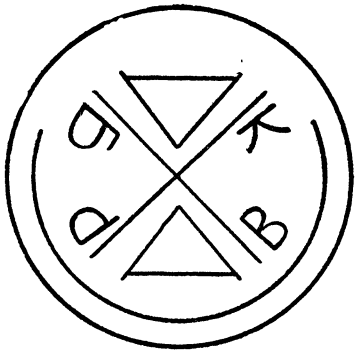


ШЕСТЬ ГОРОДОВ

На карте Европы точками обозначены шесть крупных городов. Назовите эти города; из первых букв этих названий составьте слово — имя одной из крупнейших столиц Европы.

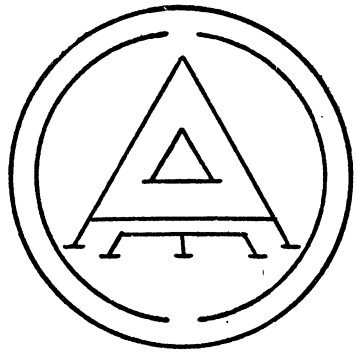
Проставьте в большом кругу название столицы государства. Буквы этого слова должны служить началом для шести других названий, которые нужно разместить в маленьких кругах: 1. Столица одной из союзных республик. 2. Река, впадающая в Белое море. 3. Река, вытекающая из Онежского озера. 4. Полуостров в СССР. 5. Самая длинная река в Европе. 6. Лагерь в Крыму.

КАКОЙ ЭТО ГОРОД?



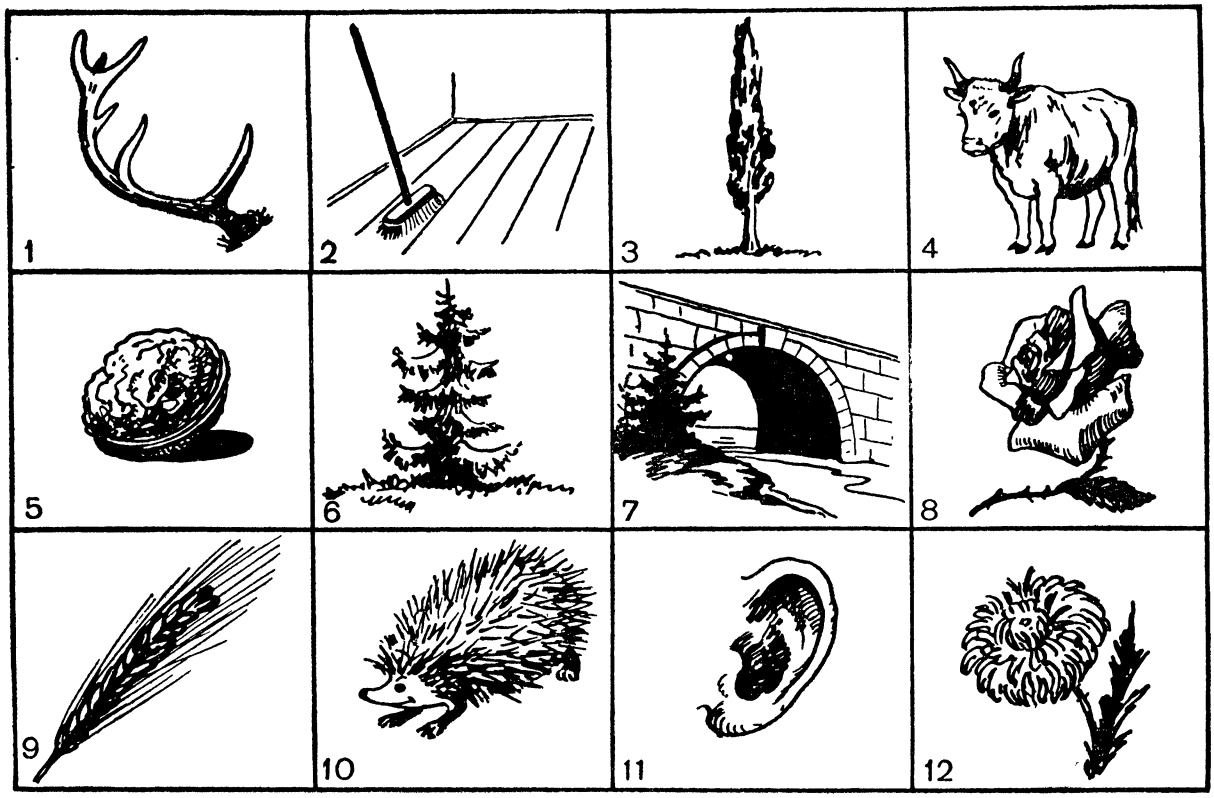
ЧТО НАПИСАНО В ЭТОМ КРУГУ?

КАКОЙ ЭТО ГОРОД?



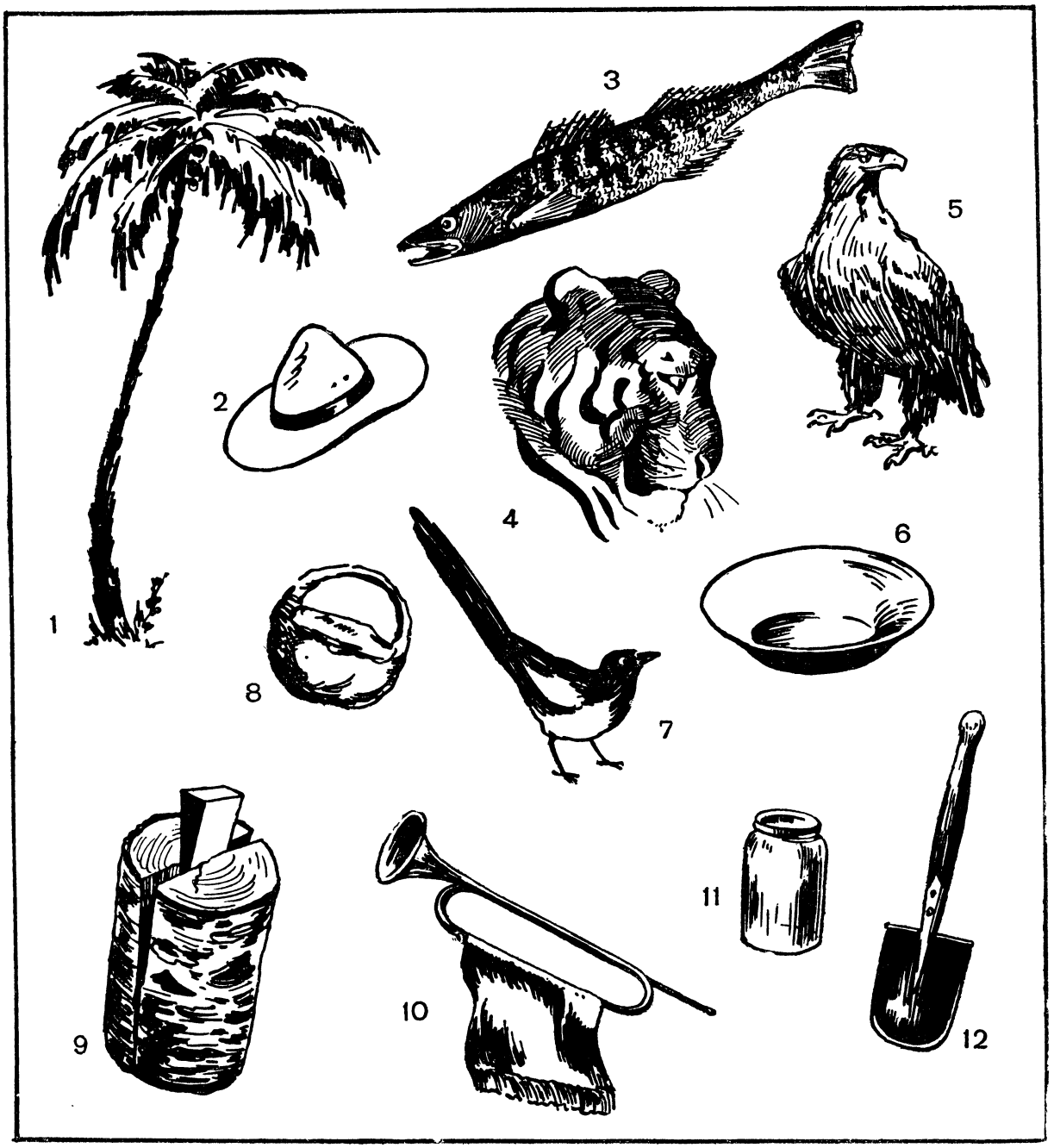
ЗАДАЧИ В КАРТИНКАХ

Укажите советские города, в названия которых входят названия нарисованных здесь предметов.

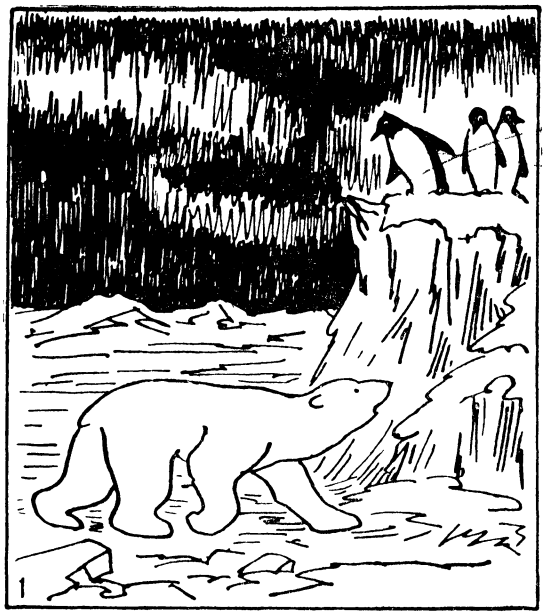


ОТЫЩИТЕ НА КАРТЕ

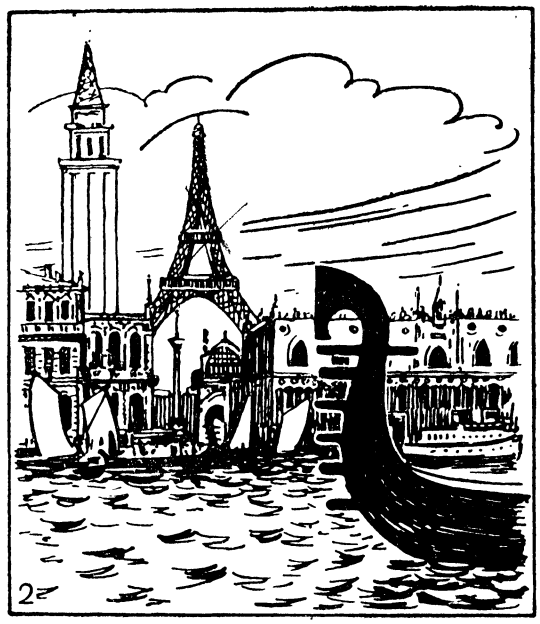
Если вы хорошо знаете географию, то легко найдете на карте пункты, названия которых соответствуют этим рисункам.



ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ КАРТИНКИ

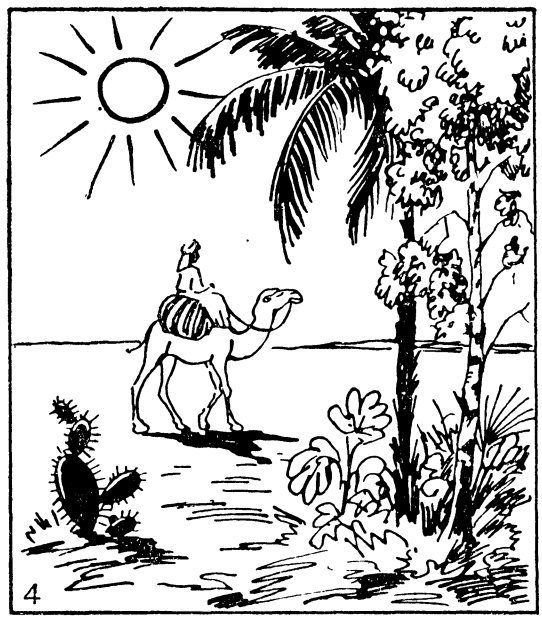


ЗА ПОЛЯРНЫМ КРУГОМ



ВЕНЕЦИЯ

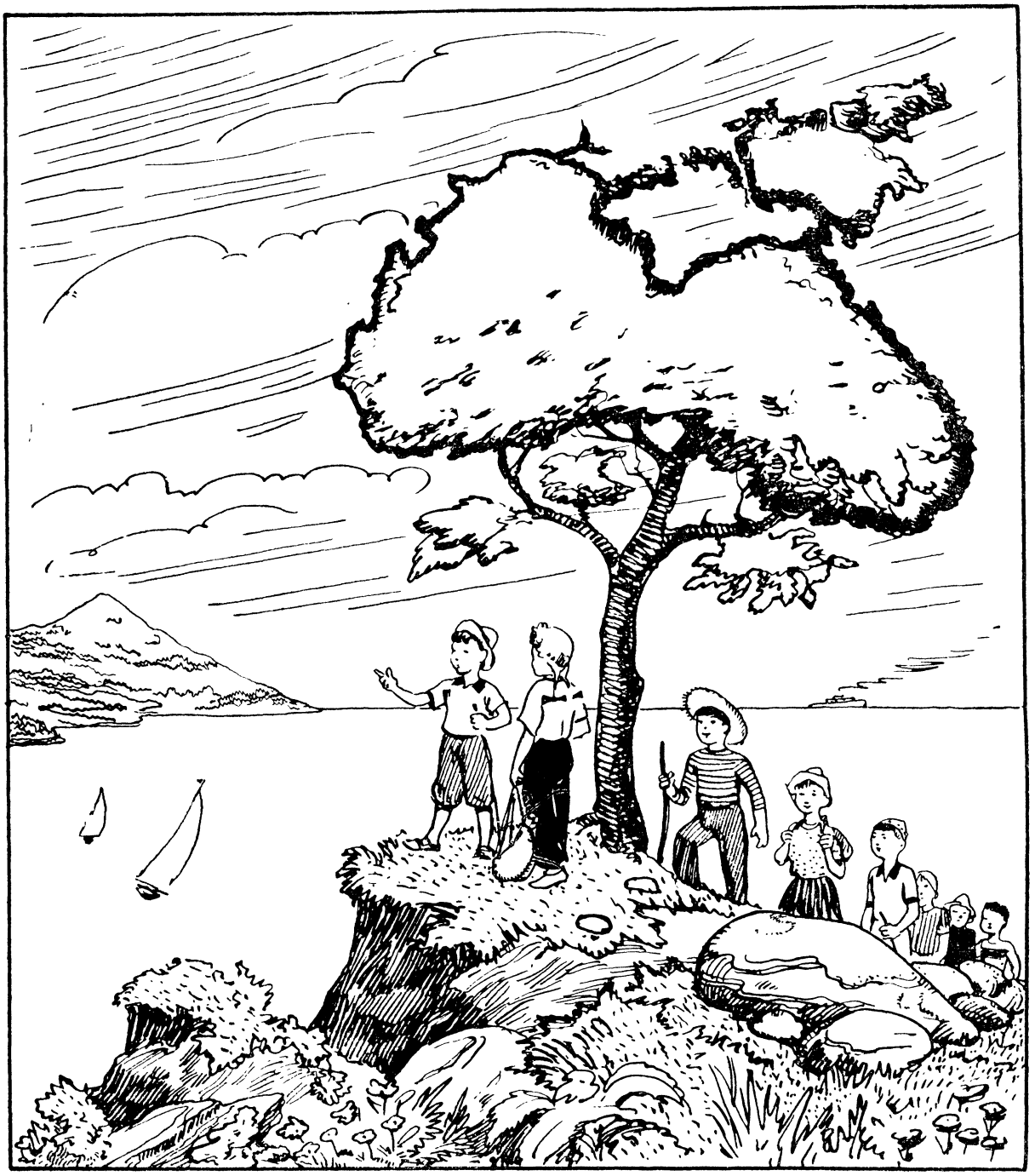
ЕГИПЕТ



ОАЗИС В САХАРЕ

В каждой из этих картинок допущено по одной географической ошибке. Посмотрите на картинки внимательно и скажите, что на них неправильно.

ЗАДАЧА-ШУТКА



Какое море изображено на этом рисунке?

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ-ЗАДАЧИ

ПЕРЕПИСКА ДРУЗЕЙ

Пионеры нашей школы, члены географического кружка, Вася Силаев, Лева Белкин, Лена Скворцова, Катюша Касаткина, Вячеслав Опанасенко, Саша Миллер и Игорь Якушин были большими друзьями. Когда наступили летние каникулы, им предстояло разъехаться в разные места. Больше всего повезло Васе Силаеву: он получил путевку в пионерский лагерь «Артек». Прощаясь с друзьями, Вася просил каждого из них обязательно написать ему в Артек из того места, куда он летом уедет на отдых. Друзья обещали, но, по секрету от Васи, договорились писать ему письма так, чтобы он должен был хорошенько подумать и самостоятельно догадаться, куда они разъехались на летние каникулы.

Вот какую корреспонденцию он получил.

Письмо первое

Здорово, крымский житель!

Ты на море, и я почти что на море. Мне очень повезло. В один прекрасный день я сел в кабину пассажирского самолета и полетел... На юг? На север? На восток? На запад? Угадай-ка! В пути под ногами расстилались горы, леса и много-много озер. Мы снизились около красивого озера, неподалеку от большого нового города. Зимой здесь чем дальше к северу, тем теплее — вот какая местность!

Я познакомился с разработкой величайших в мире залежей минеральных удобрений. Теперь ты, наверное, догадался, где я нахожусь? Будь здоров.

Лева Белкин

Письмо второе

Здравствуй, Вася!

Я живу не очень далеко от тебя, к северо-востоку от Артека. Город, в котором я поселилась, носит очень чудно́е название. Ты его знаешь. Он славится на весь Союз богатейшими месторождениями железной руды. Только это не Керчь и не Магнитогорск, будь спокоен.

Здесь работает мой дядя, он горный инженер. Вот я и приехала к нему погостить и посмотреть, как добывают железо. Каждое утро я купаюсь в Ингульце, который является притоком хорошо тебе известной большой реки. Если ты догадался, где я живу, пиши мне письма до востребования.

Лена Скворцова

Письмо третье

Добрый день, Василий Спиридонович! Не очень-то задавайся своим Крымом. Там, где я сейчас нахожусь, красоты тоже хоть отбавляй. Разве только вот моря недостает. Китай рядом, чего тебе еще! Турксиб! А кругом высокие голубые горы.

Здешняя земля хранит в своих недрах ценные сокровища: золото, серебро, цинк, свинец, медь... И все в одном месте. Где ты это видывал! Так как тебе ни за что не догадаться, что это за край, я тебе подскажу. Знаешь песню про Ермака? Помнишь, о какой там реке упоминается? Ну так вот: верховья этой реки совсем недалеко отсюда. Понятно теперь?

Катюша

Письмо четвертое

Привет, Вася!

В Артеке тебя окружает цветущая природа, а я забрался в самую глубь пустыни. Пески и солоноватые воды большого унылого озера — вот окружающий меня пейзаж. Еще не так давно сюда можно было добраться только с караваном верблюдов, а теперь я приехал по железной дороге. Здесь открыли огромные залежи меди и построили огромный медеплавильный завод. Около завода возник уже целый город. Город в пустыне. Неужели ты не знаешь, как он называется?

В. Опанасенко

Письмо пятое

Здорово, Вася!

Расскажу тебе в двух словах о том, где я отдыхаю. Ты проезжал Донбассом и знаешь, конечно, как много там добывают каменного угля, а вот я нахожусь сейчас в таком месте, где угля в пять раз больше, чем в Донбассе. Думаю, что этой справки для тебя вполне достаточно. Попробуй теперь не угадать, куда я приехал: тебя куры на смех подымут!

Саша Миллер

Письмо шестое

Эх, Васенька, и загадаю же я тебе сейчас загадку!

Прежде всего взгляни на мой портрет. Только не подумай, что я так здорово загорел: это я нефтью перемазался. Место, где я сейчас пребываю, находится в центре крупного нефтяного района. Могу сказать точнее: около Каспийского моря. Я вижу, как ты подходишь к карте и с глубокомысленным видом тычешь пальцем в Баку: угадал, мол. А меня только смех от этого разбирает. Ошибся, браток, ошибся! Поищи-ка получше. Скажу тебе по секрету, Кавказ от меня довольно-таки далеко. Я живу много дальше на восток. Пора знать, что нефть у нас не только на Кавказе.

Твой друг *Игорь*.

Можете ли вы, ребята, вместе с Васей Силаевым по описаниям, которые даны членами географического кружка в их письмах, определить, куда разъехались летом на отдых его друзья, раскрыть тайну их места пребывания?

ПИСЬМА ГЕОГРАФОВ

Эти письма прочесть не так просто. Многие слова в них пропущены. Для того чтобы догадаться, что это за слова, и полностью восстановить текст писем, нужно подобрать названия различных географических объектов, которые приводятся в скобках вместо пропущенных слов. Попробуйте это сделать. Без карты, географического справочника вам, вероятно, не обойтись.

Письмо первое

Дорогая (озеро в Центральной Африке)!

Вчера я бродил (река в Италии) тайге. Вдруг из чащи выскочил (река в Ираке). Его (республика в Южной Африке) шерсть блестела даже в сумерках. Я был безоружен, у меня в руках был тонкий (река на границе СССР). Зверь (река в Италии, река в СССР) человека, бросился на меня, как (город в СССР) на кролика. Уже моя (город в центральной Америке) скатилась с головы. Но в этот миг вдалеке затрубил (мыс в Южной Америке), и (река в Ираке) исчез в тайге так же бесшумно, как появился... Твой (форт в Канаде).

Письмо второе

Здравствуй, дорогая (город на Дальнем Востоке)!

Я хочу рассказать о моем отдыхе в выходной день.

После завтрака я, мой брат (город в Ивановской области) и сестра (озеро в Африке) отправились отдыхать на (город в Ленинградской области). Там мы увидали дикого козла, у которого был (город в УССР). Он (город в Казахстане) копытом землю и чем-то был рассержен. Мы пошли дальше и вскоре нашли место, удобное для отдыха. В это время пролетел (город в РСФСР) с ягненком в когтях. (Город в Ивановской области) схватил ружье и выстрелил. (Город в РСФСР) камнем свалился неподалеку от нас. Ягненок был уже мертв, и поэтому нам ничего не оставалось, как зажарить его. Я пошла к ручейку, который весело журчал (река в Италии) близости. Около ручья сидели (город на реке Днестре); увидав меня, они вспорхнули и улетели. Набрав воды, я пошла к костру, где (озеро в Африке) жарила ягненка. Покушав, мы погуляли (река в Италии) лесу и с новыми силами, бодрые и веселые, отправились домой.

А на том месте, где мы так хорошо отдохнули, осталась лишь небольшая кучка пепла от костра.

КАК СЕНЬКА ПЕРЕПУТКИН ОТКРЫЛ АМЕРИКУ

Есть у нас в школе Сенька по фамилии Крутиков, а по прозвищу Перепуткин. Славится он тем, что постоянно рассказывает товарищам самые невероятные истории о своих воображаемых путешествиях.

Вот какую историю он рассказал недавно:

— Поехал я прошлой весной к бабушке погостить. Она в Саратове живет. И вот однажды попробовал я по льду перейти на другой берег Волги. Вдруг — трах-трах! — лед треснул, и начался ледоход. Поплыла моя льдина все быстрей и быстрей.

Река широкая, роста я низкого, с берега

меня не видно, никто помочь не может. А льдина все плывет и плывет.

Наконец вынесло мою льдину прямо в Черное море. «Ну, — думаю, — пропал: вода в Черном море теплая, льдина быстро растает». Только тут мне повезло. Увидели меня с танкера «Алмаз», что вез нефть из Баку в итальянский порт Лион. Подобрал меня капитан и сказал: «Возвращаться в Баку нам некогда, поплывешь с нами в Лион, а там посмотрим...»

Пересекли мы Черное море и через Бискайский пролив вышли в море Средиземное. «Алмаз» поднял паруса и так и полетел по волнам...

Не успел я насмотреться на китов, в изобилии плавающих по Средиземному морю, как через Суэцкий канал мы вышли в открытый океан.

Океан нас встретил сильными волнами, высотою с десятиэтажный дом. Они бросали наш «Алмаз» как щепку. Солнце стояло прямо над головой и палило неимоверно.

На счастье наш танкер достиг холодного течения Гольфстрим, и стало немного прохладнее.

Но радовались мы недолго. Налетел шторм, поломал мачты, руль, и «Алмаз» мог двигаться только по воле волн. Солнце закрыли тучи, над океаном поднялся туман.

Долго так носились по океану, вдруг в тумане я заметил очертания какого-то острова. «Земля!» — закричал я что было сил.

Капитан посмотрел в ту сторону, куда я показывал, потом вынул карту и долго что-то вычислял, потом подошел ко мне, пожал руку и сказал: «Поздравляю, ты, Сенька, открыл новый остров».

Я очень обрадовался, ведь не каждому выпадает такое счастье — новые острова открывать. Открыл я его, правда, случайно, но и Колумб Америку открыл случайно. Вот почему я решил назвать свой остров тоже Америкой, а чтоб не перепутали, попросил капитана указать, что это моя Америка, Сенькина.

Капитан определил координаты острова — 40° северной широты и 60° восточной долготы — и нанес его на карту.

Не верите? Можете сами посмотреть, теперь этот остров на всех картах обозначен.

Буря скоро утихла, матросы исправили поврежденный руль, и мы благополучно прибыли в порт назначения — Лион.

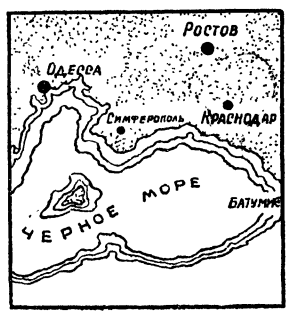
А из Лиона «Алмаз» через Панамский канал отправился в Балтийское море, в наш советский порт Мурманск. Из Мурманска капитан отправил меня домой...

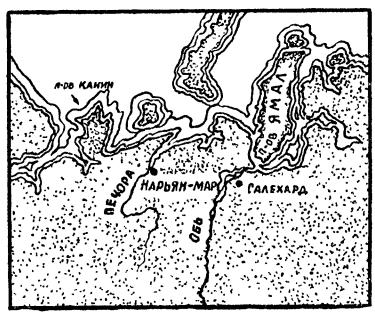
Ребята смеялись над Сенькой и наперебой разоблачали его небылицы. А вы можете это сделать?

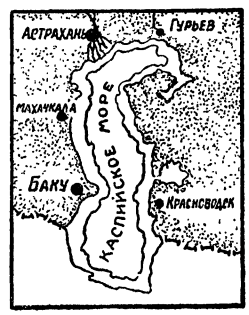
ОШИБКИ СЕНЬКИ ПЕРЕПУТКИНА

Готовясь к докладу о своем необычайном путешествии, Сенька решил составить карту и здесь, как и в рассказе, допустил множество ошибок. Мы напечатали только те места, в которых имеются наиболее грубые ошибки.

Если вы хорошо знаете карту, то без труда их обнаружите.







НАСТОЛЬНЫЕ И НАСТЕННЫЕ ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

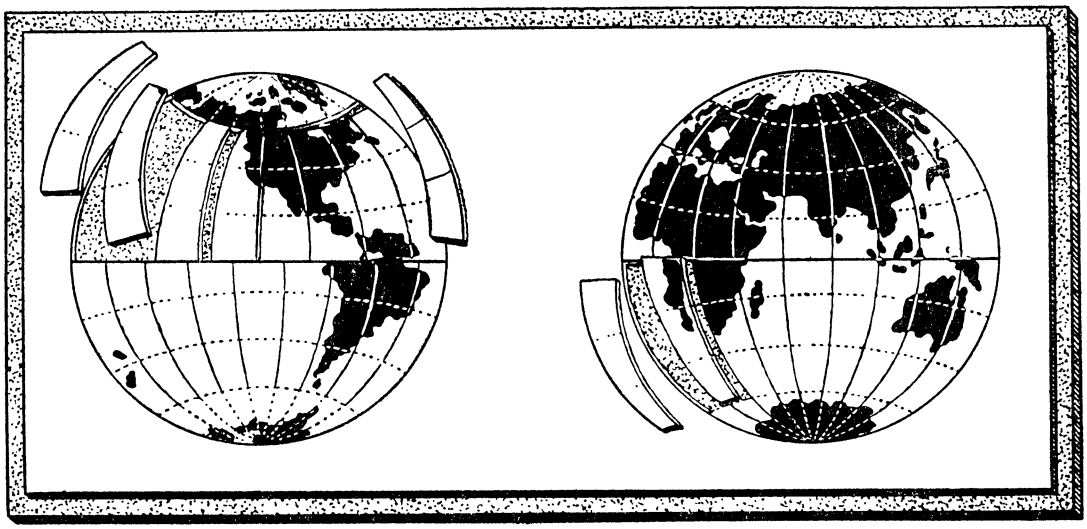
РАЗРЕЗНЫЕ ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Для этой игры нужны географические карты небольшого размера (можно заимствовать из старого атласа или учебника).

Возьмите карту полушарий. Вырезав аккуратно ножницами восточное и западное полушария, наклейте их на тонкую фанеру. Чтобы фанера не покоробилась, нужно оклеить ее бумагой и с другой стороны. Затем лобзиком выпилите обе окружности и распилите каждую из них на несколько частей. Можно, например, распилить полушарие по экватору, нескольким параллелям и меридианам (см. рис.).

Таким же образом можно изготовить и другие варианты разрезных географических карт (см. рис. внизу).

Задача играющих: перемешав все части, сложить их правильно, по возможности не глядя на карту.



ТРАФАРЕТКИ ДЛЯ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ ИГР С БУКВАМИ И СЛОВАМИ

Трафаретками для игр условно названы приспособления, сделанные из фанеры или из картона, на которых написан текст той или иной задачи и помещен относящийся к ней чертеж или рисунок. В тех же клетках, в которые должны вписываться буквы, вырезаны круглые отверстия.

Для пользования игрой под трафаретку подкладывают лист бумаги, на котором играющий пишет недостающие буквы. Когда игра передается другому играющему, подкладывается другой лист бумаги. Благодаря этому игрой можно пользоваться постоянно.

---

1. **Напишите.** Заполняя каждую пустую клетку одной буквой и не изменяя положения буквы «А», напишите названия двух государств, города и реки.

Ответ. Канада, Панама, Малага (Испания), Парана́ (Южная Америка).

2. **Два острова.** Впишите в клетки недостающие буквы, чтобы получить названия двух изображенных здесь островов.

Ответ. Сицилия. Целебес.

3. **Восемь городов.** Впишите в пустые клетки названия восьми городов Советского Союза, которые начинаются и кончаются буквой «К».

Ответ. Курск, Кировск, Красноводск, Красноуральск, Комсомольск, Красноярск, Киренск, Канск.

4. **Три пустыни.** Впишите в пустые клетки недостающие буквы и прочтите названия трех больших пустынь мира.

Ответ. Калахари, Атакама, Сахара.

5. **Какие это реки?** Впишите в пустые клетки недостающие буквы и прочтите названия двух рек Азии, двух рек Европы и двух рек Америки, которые, как видите, начинаются и оканчиваются одной и той же буквой. Какие это реки?

Ответ. Или, Ганг, Неман, Волхов, Ориноко, Амазонка.

6. **Острова и полуострова.** Впишите в эти клетки названия островов и полуостровов, которые начинаются на букву «К».

Ответ. Остров Котельный, полуострова: Кольский, Канин, острова: Крит, Колгуев, Корсика.

7. **Назовите озера.** Заполните все пустые клетки буквами так, чтобы можно было прочитать названия пяти озер.

Ответ. Байкал, Ханка, Балхаш, Сайма, Зайсан.

8. **Республики СССР.** Впишите в пустые клетки недостающие буквы так, чтобы получились названия шести союзных республик, в которые входит буква «Р».

Ответ. Украинская, Грузинская, Армянская, Белорусская, Туркменская, Азербайджанская.

9. **Русские путешественники.** Впишите в свободные клетки недостающие буквы так, чтобы по горизонтальным рядам можно было прочитать фамилии выдающихся русских путешественников.

Ответ. Лаптевы. Обручев. Литке. Невельской. Крузенштерн. Врангель. Атласов. Потанин. Пржевальский. Седов. Дежнев. Семенов. Беринг. Козлов. Головнин.

10. **Пять городов.** Заполните пустые клетки так, чтобы по горизонталям можно было прочитать названия пяти городов нашей страны.

Ответ. Калуга, Торжок, Хабаровск, Полоцк, Одесса.

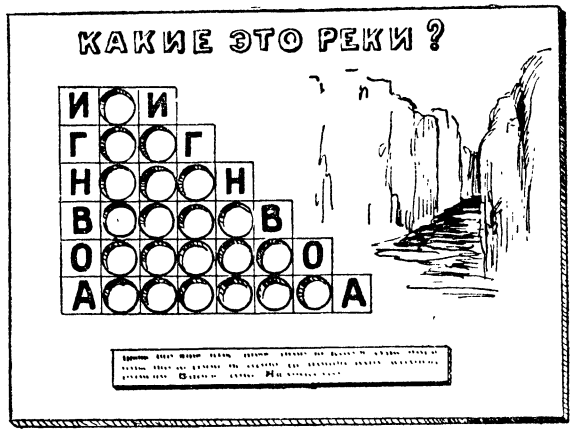
11. **Пять сто.** В каждой клетке впишите по одной букве так, чтобы получились названия пяти городов СССР.

Ответ. Ростов, Фастов, Чистополь, Владивосток, Севастополь.

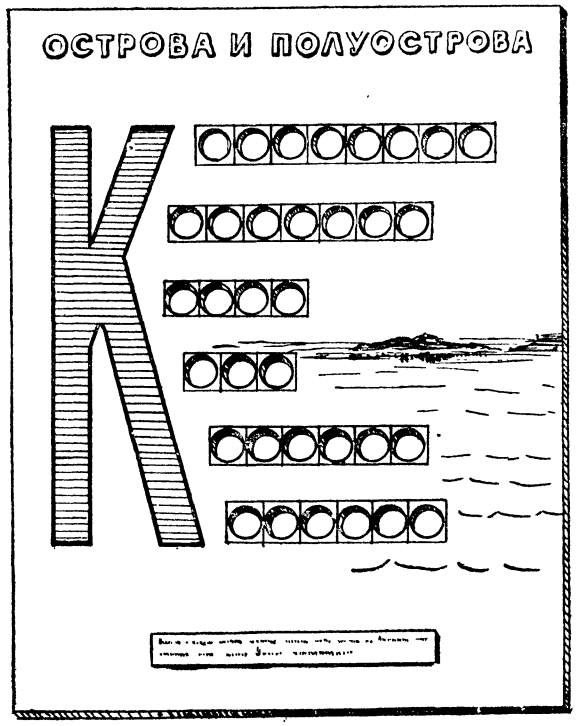
12. **Одиннадцать государств.** В свободные клетки впишите буквы, чтобы в каждом из одиннадцати горизонтальных рядов можно было прочесть название государства.

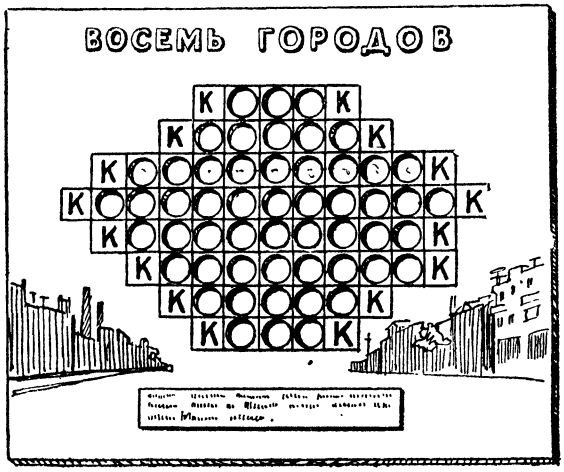
Ответ. Болгария (или Монголия), Корея, Мексика, Перу, Индия, Албания (или Испания, Эквадор, Израиль), Иран (или Ирак), Пакистан, Китай, Австрия, Италия.

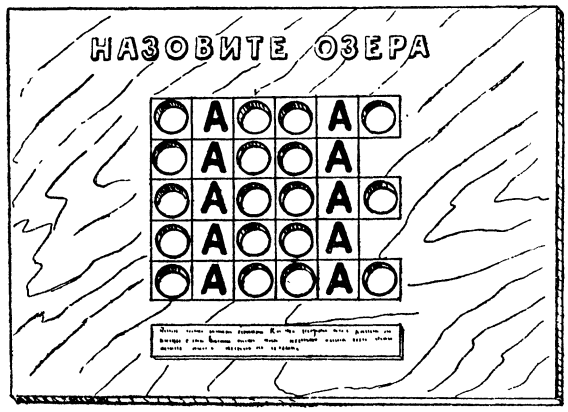
НАПИШИТЕ
○А○А○А


КАКИЕ ЭТО РЕКИ?
И○И
Г○○Г
Н○○○Н
В○○○○В
О○○○○○О
А○○○○○○А

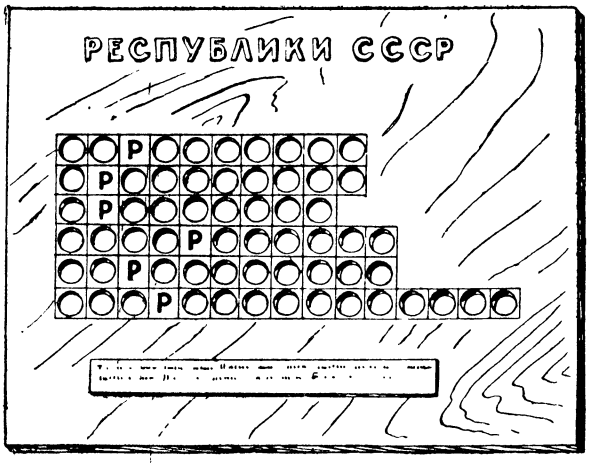
ДВА ОСТРОВА
○И○И○И○
○Е○Е○Е○

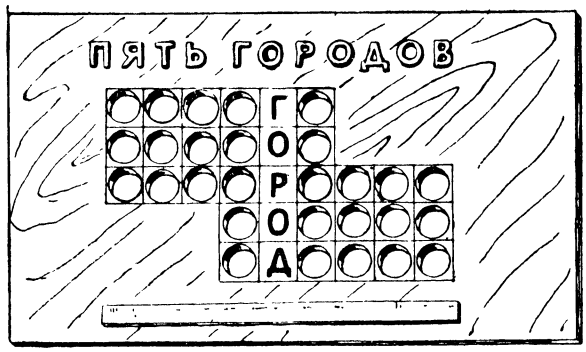

ОСТРОВА И ПОЛУОСТРОВА
К
○○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○
○○○
○○○○○○
○○○○○○

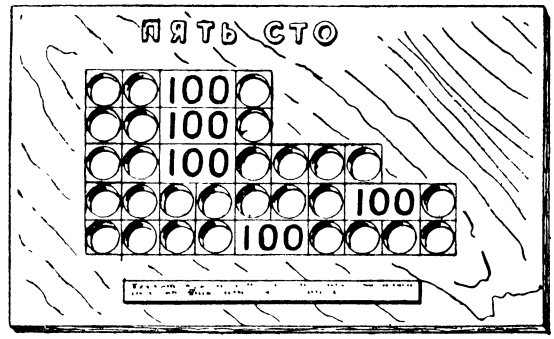

ВОСЕМЬ ГОРОДОВ
К○○○К
К○○○○○К
К○○○○○○○○○К
К○○○○○○○○○○К
К○○○○○○○○○К
К○○○○○○○○○К
К○○○○○К
К○○○К

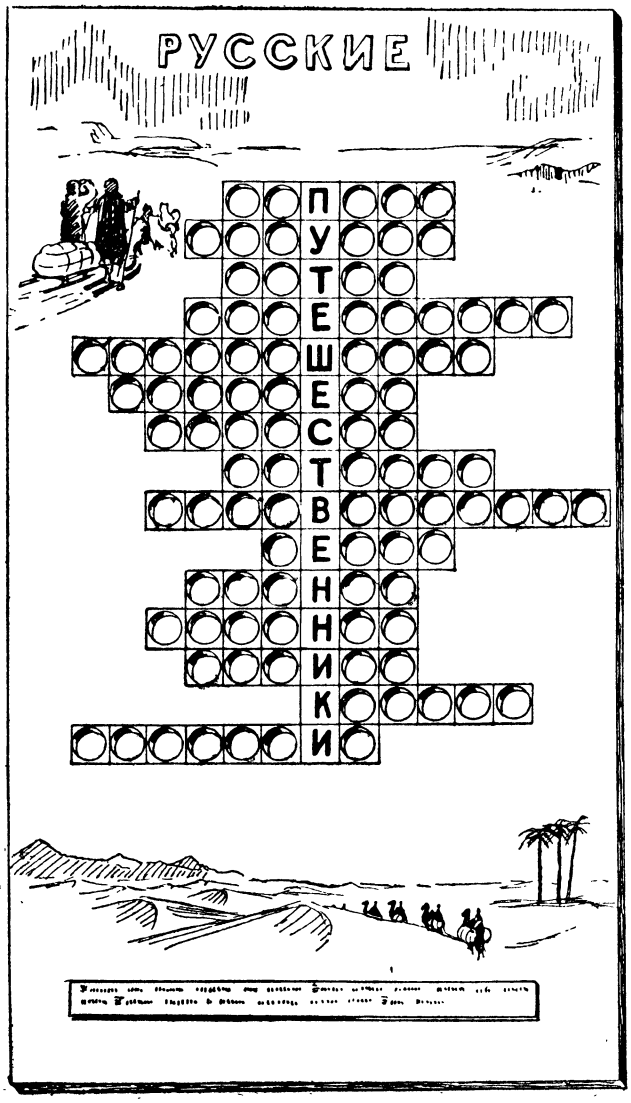

НАЗОВИТЕ ОЗЕРА
○А○○А○
○А○○А
○А○○А○
○А○○А
○А○○А○

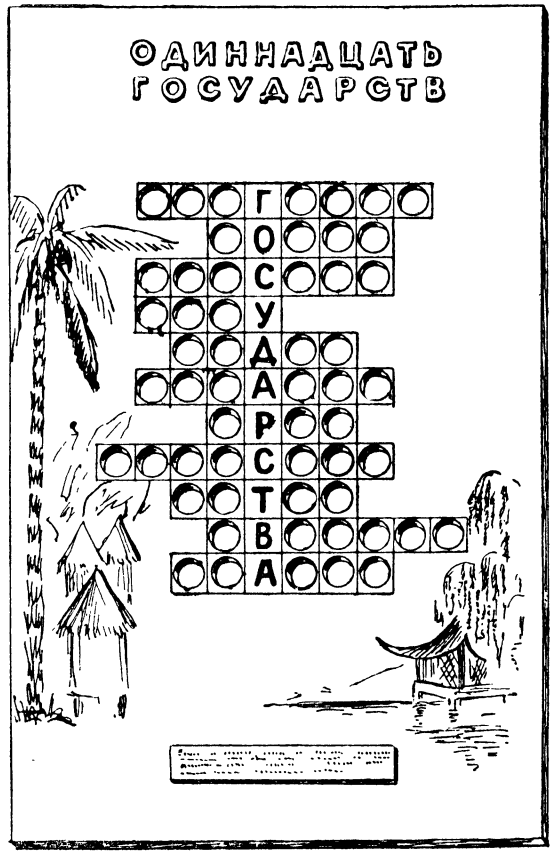
ТРИ ПУСТЫНИ
○А○А○А○○
А○А○А○А
○А○А○А


РЕСПУБЛИКИ СССР
Р
Р
Р
Р
Р
Р


ПЯТЬ ГОРОДОВ
Г
О
Р
О
Д


ПЯТЬ СТО
100
100
100
100
100


РУССКИЕ
П
У
Т
Е
Ш
Е
С
Т
В
Е
Н
Н
И
К
И


ОДИННАДЦАТЬ ГОСУДАРСТВ
Г
О
С
У
Д
А
Р
С
Т
В
А

НАСТЕННЫЕ ТАБЛИЦЫ-ВИКТОРИНЫ

На географических вечерах и олимпиадах, помимо настольных игр, можно применять и различные настенные игры.

На рисунке показаны две настенные игры-викторины.

К прямоугольному подрамнику прибита фанера, оклеенная бумагой, на ней изображена Волга с ее притоками Окой и Камой. В тех местах, где должны быть обозначены города Калинин, Щербаков, Ярославль, Горький, Казань, Ульяновск, Куйбышев, Саратов, Сталинград, Астрахань, Пермь и Рязань, вставлены небольшие болтики или вбиты гвозди. Наименования указанных городов написаны на фанерных кружках. Кружки подвешены внизу щитка на крючке.

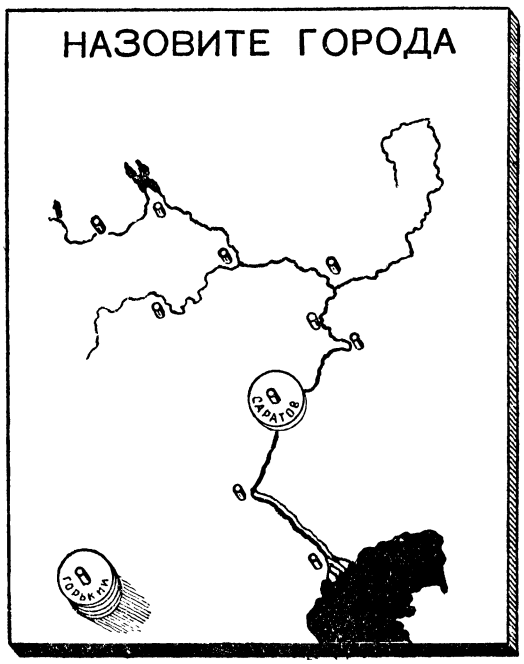
Играющему предлагается разместить кружки с названиями городов, расположенных по реке Волге и ее притокам, по своим местам.

На рисунке показан другой щит, на котором изображены контуры некоторых крупнейших морей, озер и островов Советского Союза. Здесь изображены:

Моря и озера: Балтийское, Белое, Черное, Азовское, Каспийское, Аральское, Байкал, Балхаш, Ладожское, Онежское.

Острова: Новая Земля, Северная Земля, Новосибирские острова, остров Врангеля, остров Сахалин.

Кружки с названием этих озер и островов играющие должны развесить по своим местам.



ОТВЕТЫ

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Географическая викторина.

1. Река Волга целиком расположена на территории СССР. Ее протяжение 3 690 километров, площадь бассейна — почти полтора миллиона квадратных километров.

2. Озеро Байкал. В нем берет свое начало река Ангара.

3. Озеро Байкал. Его глубина достигает 1 741 метра.

4. Порт Игарка (на реке Енисее, в 700 *км* от его устья) доступен для крупных морских судов.

5. На Перекопском перешейке, от Черного до Азовского моря.

6. Чтобы ответить на эту задачу, достаточно вспомнить, что города Смоленск и Днепропетровск стоят на реке Днепр, причем Смоленск находится в верхнем течении Днепра, значит и выше над уровнем моря.

Река Москва впадает в реку Оку — приток Волги, в нижнем течении которой находится Саратов. Значит, Саратов ниже Москвы над уровнем моря.

7. Дунай. На Дунае находятся города СССР,

Румынии, Болгарии, Югославии, Чехословакии, Венгрии, Австрии и Германии.

8. Река Муррей в Австралии короче своего притока — реки Дарлинг. Река Миссисипи (Северная Америка) короче своего притока Миссури.

9. Крит и Кипр в Средиземном море. Первый относится к Европе, второй — к Азии.

10. В Средиземном море.

11. Антарктида. Почти вся территория этого континента покрыта мощным ледниковым покровом.

12. Берингов пролив разделяет Берингово и Чукотское моря, Северный Ледовитый и Тихий океаны, Чукотский полуостров и полуостров Сьюард, Азию и Америку, Советский Союз и Соединенные Штаты Америки.

13. Скандинавский полуостров омывается Баренцевым и Норвежским морями Северного Ледовитого океана и Северным и Балтийским морями Атлантического океана.

Балканский полуостров омывается Черным, Мраморным, Эгейским, Ионическим и Адриатическим морями Атлантического океана.

14. Азия. Средиземное море является частью Атлантического океана.

15. Сарагосово море, расположенное в Атлантическом океане, почти сплошь покрыто водорослями, и его «берегами» являются воды этого океана.

16. Остров Визе в Карском море. В 1924 году советский ученый, профессор Визе изучал материалы дрейфа шхуны, затертой во льдах. По характеру дрейфа профессор Визе заключил, что шхуна дрейфовала вблизи какого-то неизвестного острова, что и было подтверждено в дальнейшем.

17. Дания. Находится на Ютландском полуострове. Ее столица Копенгаген — на острове Зеландия.

18. Группу островов, расположенных к востоку от Австралии.

19. Речной угорь. Эта рыба совершает за свою жизнь далекое путешествие, протяженностью 7—8 тысяч километров, в Сарагосово море, где она нерестится.

20. На Байкале, в Ладожском озере и в Каспийском море.

21. На Северном полюсе только одна сторона горизонта, то есть юг.

22. Чем дальше находятся друг от друга западные и восточные пункты, тем разница во времени между ними будет значительнее. В СССР эта разница составляет 11 часов. В США, например, эта разница составляет только около 4 часов.

23. Корабли Магеллана плыли с востока на запад, а потому каждый пройденный градус уменьшал сутки на кораблях на 4 минуты, что составило в общей сложности за время плавания 24 часа.

24. Нет, не всюду: это верно только для северного полушария. В южном полушарии (например, в Австралии) бывает как раз наоборот: чем южнее, тем холоднее, а чем севернее, тем жарче.

25. На Южном полюсе климат более суров, чем на Северном, так как Антарктида высоко приподнята над уровнем моря и ее не омывает теплое течение, такое, как Гольфстрим, почти достигающее Северного полюса.

26. «Белое золото» — хлопок, «белый уголь» — энергия падающей воды, «голубой уголь» — энергия ветра.

27. «Коричневый уголь» — торф, «зеленый уголь» — горючие сланцы, «черное золото» — нефть, «солнечный камень» — каменный уголь.

28. Н. М. Пржевальский. Хребет Московский и гора Кремль находятся на северной окраине Тибета.

29. Указанные острова расположены к северу от полуострова Таймыр и входят в состав архипелага Северная Земля.

30. В старину, как известно, единственными путями сообщения служили реки. Естественно, что далеко не все они соединялись между собой. В междуречье торговым людям приходилось вытаскивать лодки со своими товарами из воды и волочить их по земле. Эти места получили название «волоков».

Один из таких волоков был на реке Ламе и назывался Волок-на-Ламе, позже перешедшее в Волоколамск. Другой волок был там, где Балтийский бассейн ближе всего подходит к верховью Волги. Там возник город Вышний Волочок. Такого же происхождения и названия городов Волок Ленинградской области и Вологда (первоначально: Волокда).

31. Каждый из ребят по-своему прав, так как у нас три реки Белые.

32. Река Белая, озеро Белое, Белое море.

33. Сура, Тура, Кура, Нура.

34. Реки: Белая — приток Камы, Хуанхэ (что значит «Желтая река») и Янцзы (что значит «Голубая река») в Китае, Оранжевая — в Африке, Черная и Красная реки — во Вьетнаме.

35. Онега — Онегин, Лена — Ленский, Печора — Печорин.

36. Йемен (государство в Аравии), Йошкар-Ола (столица Марийской АССР), Йорк (крупный город в Англии), Йорк (полуостров в Австралии).

Географические загадки-шутки.

1. Река Медведица — левый приток Дона.
2. Десна.
3. Прут.
4. Ворона (в Тамбовской и Пензенской областях).
5. Тура.
6. Птица иволга (река Волга).
7. Ворон-еж.
8. Ангар-а.
9. Река Тигр, как всякая река, бежит под уклон.
10. **Иволга, Бугор, Спрут, Куранты, Камаринская, Бумазея. Сорока. Татьяна. Лилия.**
11. Пролив Маточкин Шар.
12. Изюм.
13. Орел.
14. Грозный.
15. Париж на Сене.
16. Канин Нос.
17. Карские ворота.
18. Я-майка.
19. Я-мал.
20. Я-пони-я.
21. Остров Ява.
22. Марс-ель.
23. Налим — Милан.
24. Город Венев Тульской области, город Аша Челябинской области, город Томмот Якутской АССР.
25. До-ре — Одер.
26. Ми-ля-ми.

Географические шарады.

1. У-фа. 2. Кит-ай. 3. Чу-сова-я.
4. Вы-бор-г. 5. Мел-и-тополь. 6. Б-о-ливия.

Географические анаграммы.

1. Дно — Дон; игра — Рига; рука — Кура; веки — Киев; муар — Амур.
2. Нева — Вена; Куба — Баку; Ирак — Каир; Эльбрус — Эльбурс; Токио — Киото.

Географические ребусы.

1. Москва. 2. Киев. 3. Ростов. 4. Уфа. 5. Калуга. 6. Полтава. 7. Пятигорск. 8. Серпухов. 9. Гомель. 10. Ярославль. 11. Казань. 12. Березина. 13. Сиваш. 14. Сахара. 15. Кубань. 16. Кавказ. 17. Дунай. 18. Ява. 19. Цейлон. 20. Куба. 21. Китай. 22. Япония. 23. Венгрия. 24. Австрия. 25. Ирак. 26. Перу. 27. Корея. 28. Бирма. 29. Канада. 30. Лондон. 31. Париж. 32. Вена. 33. Бухарест.

Новые города: 1. Кировск. 2 Воркута. 3. Игарка. 4. Магнитогорск. 5 Караганда. 6. Чирчик. 7. Белово. 8. Магадан. 9. Комсомольск-на-Амуре. 10. Биробиджан. Одиннадцатое название — Медногорск.

Шесть городов. 1. Мадрид. 2. Осло. 3. София. 4. Копенгаген. 5. Вена. 6. Афины. Из первых букв составляется слово «Москва».

Шесть географических названий.

1. Минск. 2. Онега. 3. Свирь. 4. Канин. 5. Волга. 6. Артек. В большом кругу — Москва.

Какой это город? (Рис. слева.) Хабаровск.

Что написано в этом кругу? География. Путешествие.

Какой это город? (Рис. справа.) Одесса.

Задачи в картинках: ТаганРОГ, ПОЛтава, СеваСТОПОЛЬ, ВОЛогда. ОРЕХово-Зуево, ГомЕЛЬ, САМАРКАнд, ПетРОЗАводск, ЗапоРОЖЬе, ВоронЕЖ, СерпУХОв, АСТРАхань.

Отыщите на карте.

1. Пальма — остров, входящий в состав Канарских островов.
2. Панама — республика в центральной Америке.
3. Судак — курорт на южном берегу Крымского полуострова.
4. Тигр — река, которая впадает в Персидский залив.
5. Орел — город в СССР.
6. Таз — река в Сибири.
7. Сорока — порт на побережье Белого моря.
8. Калач — город в Воронежской области.
9. Клин — город в Московской области.
10. Мыс Горн — оконечность Южной Америки.
11. Банка — один из островов Малайского архипелага.
12. Лопатка — мыс на Камчатке.

Географические картинки.

За Полярным кругом. В естественных условиях пингвины не встречаются вместе с белыми медведями, так как пингвины живут за Южным полярным кругом, а белые медведи за Северным.

Венеция. Эйфелева башня находится не в Венеции, а в Париже.

Египет. Тигры в Египте не водятся.

Оазис в Сахаре. Среди пальм нарисована береза, которая в Сахаре не встречается.

Задача-шутка.

На рисунке изображены Черное и Азовское моря (крона дерева).

Переписка друзей.

Друзья Васи Силаева прислали письма из следующих мест:

1. Лева Белкин (письмо первое) из Кировска — нового города, построенного в советское время на Кольском полуострове за Полярным кругом, центра горнопромышленного района по добыче апатитов.

2. Лена Скворцова (письмо второе) из города Кривой Рог Днепропетровской области УССР, на реке Ингульце (правом притоке Днепра). Кривой Рог — центр крупного железорудного района. Название дано потому, что железорудный район, центром которого является Кривой Рог, будучи оконтурен на географической карте, имеет форму кривого (изогнутого) рога.

3. Катюша Касаткина (письмо третье) из Алтайского края. Алтай — одна из основных рудных баз цветной металлургии. Река, о которой пишет Катюша (упоминается в песне про Ермака), — Иртыш (левый приток Оби). В песне поется: «На диком бреге Иртыша сидел Ермак, объятый думой».

4. Вячеслав Опанасенко (письмо четвертое) из Коунрада Казахской ССР, возле озера Балхаш — центра крупнейшего месторождения меди, сырьевой базы Прибалхашского медеплавильного комбината.

5. Саша Миллер (письмо пятое) из Кемеровской области РСФСР, в пределах которой лежит Кузбасс, с крупнейшими запасами каменного угля.

6. Игорь Якунин (письмо шестое) из города Небит-Дага Туркменской ССР; расположен у подножия одноименной возвышенности, близ нефтеносного месторождения (Небит-Даг означает «Нефтяная гора»).

Письма географов.

Письмо первое. Виктория. По. Тигр. Оранжевая. Прут. По. Чуя. Орел. Панама. Горн. Тигр. Джордж.

Письмо второе. Ольга. Владимир. Виктория. Остров. Кривой Рог Копал. Орел Владимир. Орел. По. Сороки Виктория. По.

Как Сенька Перепуткин открыл Америку.

То, что весь рассказ в целом небылица, каждому ясно. Перечислим лишь «географические небылицы» Сеньки.

1. Плывя по Волге, Сенька мог попасть в Каспийское море, а не в Черное.
2. Лион — город не портовый и притом не итальянский, а французский.
3. Черное и Средиземное моря соединяются проливами Босфор и Дарданеллы. Есть Бискайский залив, а не пролив.
4. На танкерах нет парусов.
5. Киты в Средиземном море не водятся.
6. Через Суэцкий канал можно попасть в Красное море, а не в открытый океан.
7. Судя по маршруту (хоть и путаному), «Алмаз» должен был выйти в Атлантический океан и идти на север. В таком случае солнце не могло стоять прямо над головой.
8. Гольфстрим — течение теплое.
9. В Атлантическом океане уже не осталось «не открытых» островов.
10. Точка с координатами 40° северной широты и 60° восточной долготы находится в центре пустыни Кара-Кум и не может быть островом.
11. Через Панамский канал в Балтийское море не попадешь. Этот канал находится в Центральной Америке и соединяет Атлантический и Тихий океаны.
12. Мурманск — порт не Балтийского, а Баренцева моря.

Ошибки Сеньки Перепуткина.

1. Ладожское и Онежское озера поменялись местами.
2 Азовское море не изображено на карте. В Черном море появился несуществующий остров.
3. Полуостров Ямал отделен от материка проливом.
4. Каспийское море изображено в его старых очертаниях. В настоящее время северо-западного залива не существует: он высох вследствие понижения уровня моря.

ИГРЫ ЮНЫХ НАТУРАЛИСТОВ

ПО ЗООПАРКУ

В игре могут принимать участие 10—15 человек. Они рассаживаются по кругу. В центре круга на столе кладутся 40—60 талончиков, сделанных из бумаги или из картона, или же другие мелкие предметы. Они образуют кон.

Руководитель (или водящий) садится в круг вместе с ребятами. Он приглашает всех присутствующих совершить вместе с ним экскурсию в зоопарк и объявляет название какого-либо зверя, например «тигр». Одновременно он произносит: «Мы идем по зоопарку. Раз, два, три!» Тот, кто сидит справа от руководителя, должен произнести название другого животного, которое начинается с первой или с последней буквы ранее сказанного слова. В данном случае можно, например, сказать: «тюлень» или «теленок», «рысь» или «рябчик», то есть слова, начинающиеся на букву «т» или на букву «р», и тоже произнести: «Мы идем по зоопарку. Раз, два, три!» Если он скажет: «Рябчик», — то сосед его справа может сказать: «Росомаха» — или: «Кенгуру» и т. д.

Соображать надо быстро, чтобы название животного произнести раньше, чем будет сказано: «Три». Тот, кто успеет произнести вовремя название, берет себе с кона один талончик. А если игрок зазевается или задумается, ему все остальные хором кричат: «О-по-здал!» Его очередь пропадает. В игру вступает следующий игрок, сидящий справа от него.

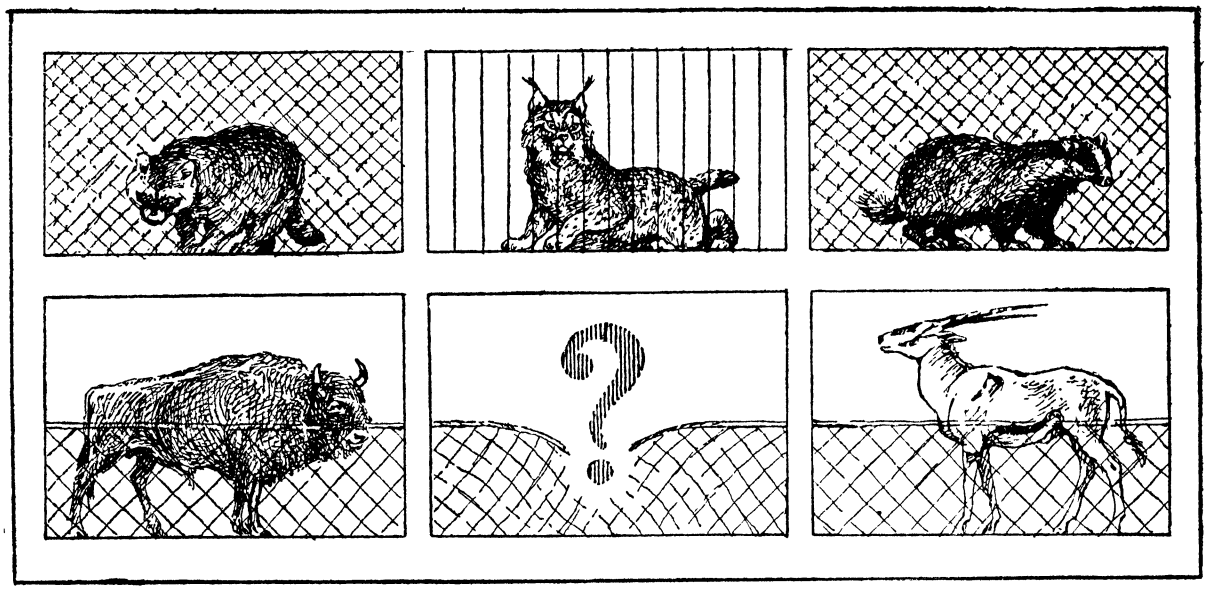
Кто скажет слово, начинающееся не с той буквы, с какой нужно, тот платит штраф: возвращает на кон один из своих талончиков. Нельзя также называть животных, которых кто-либо уже называл. За это также платят штраф.

Игра продолжается до тех пор, пока с кона не будут забраны все талончики. Тот, у кого талончиков окажется больше, считается победителем.

КТО ШЕСТОЙ?

Перед вами зоопарк. В клетках видны пять различных животных. Одна клетка пустая.

Если вы правильно назовете всех животных, то из первых букв полученных слов составится новое слово — название того животного, которое должно было находиться в пустой клетке.



УГАДАЙ ЗАДУМАННОЕ

Играть могут 10—15 человек.

Одного из играющих выбирают отгадчиком, он должен удалиться в другую комнату. Остальные задумывают название какого-либо зверя, птицы, рыбы или растения. Вернувшись в комнату, отгадчик должен постараться угадать, что именно задумано. Для этого он поочередно обращается ко всем играющим с каким-либо вопросом. По ответам играющих можно легко узнать, задумано ли животное или растение, птица или рыба. Но узнать точное название животного или растения гораздо труднее. Допустим, отгадчику удалось выяснить, что задуман какой-то зверь. Для того же, чтобы определить название этого зверя, нужно еще выяснить, где он водится, большой он или маленький, чем питается и т. д. Удачно подбирая вопросы и сопоставляя ответы играющих, отгадчик должен определить точное название животного или растения.

Если это удалось, то ему засчитывается одно очко, и отгадчиком выбирается другой играющий.

ЮНЫЕ НАТУРАЛИСТЫ, ОТВЕЧАЙТЕ!

1. Почему весной не бьют пушных зверей?
2. Когда заяц беляк бывает всего заметней?
3. Слепыми или зрячими родятся зайчата?
4. Куда зайцу бежать удобней, с горы или в гору?
5. Какой страшный хищный зверь падок до малины?
6. Тощим или жирным ложится медведь в берлогу?
7. Что значит «волка ноги кормят»?
8. Почему, испугавшись чего-нибудь, лошадь начинает фыркать?
9. Какая корова сытней живет, хвостатая или бесхвостая?
10. Почему лоси могут сравнительно легко бегать по таким болотам, где бы всякое другое животное их веса увязло?
11. Умеют ли слоны плавать?
12. У какого животного детеныши родятся осенью?
13. Какой лесной житель сушит себе на деревьях грибы?
14. Одинаковы ли глаза у кошки днем и ночью?
15. Какие звери летают?
16. Какой зверь спит всю зиму вниз головой?
17. Про каких животных можно сказать, что они вылезают из кожи вон?
18. Мы часто употребляем выражение: «...где раки зимуют». А где действительно зимуют раки?
19. Всегда ли рак движется назад?
20. Какая рыба заботится о своих детях, пока они не вырастут?
21. Почему рыбы могут дышать кислородом, растворенным в воде?
22. Какая из наших птиц быстрее всех летает?
23. Какая самая маленькая птица в нашей стране?
24. Какая самая большая птица в мире?
25. Какие птицы роют норы для гнезда?
26. Птенцы какой птицы не знают своей матери?
27. Вьют ли гнезда наши перелетные птицы на юге?
28. Какие птицы большую часть пути с юга шагают пешком?
29. Какие наши птицы не садятся ни на землю, ни на воду, ни на ветки?
30. У каких птиц все пальцы соединены между собой перепонкой?
31. У каких птиц крылья покрыты не перьями, а чешуей?
32. Почему куры, индейки и некоторые другие зерноядные птицы глотают мелкие камешки?
33. Зачем куры перед дождем перебирают клювом перья?
34. Чем стрекочет кузнечик?
35. Где у кузнечика ухо?
36. Можно ли назвать паука насекомым?
37. Какие жуки носят название того месяца, в котором появляются?
38. Сколько лет майскому жуку?
39. Кто трижды родится, прежде чем стать взрослым?
40. Куда осенью деваются бабочки?
41. Что случится с пчелой после того, как она ужалит?
42. Почему растения не следует поливать в то время, когда на них падают солнечные лучи?
43. Почему комнатные растения нужно поливать не холодной (особенно зимой), а теплой водой?
44. Почему многие растения пустынь имеют вместо листьев колючки или шипы?

45. Какое дерево в средней полосе СССР цветет последним в году?

46. Какое растение, служащее сырьем для изготовления тканей, цветет только полдня?

47. Растет ли дерево зимой?

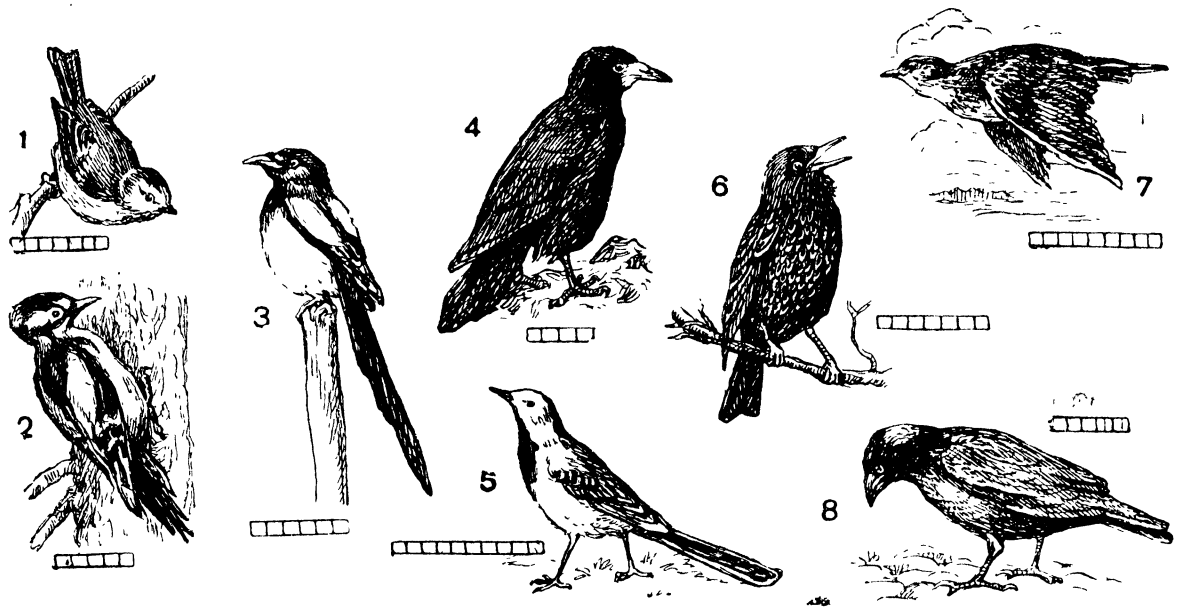
48. Листья каких деревьев осенью краснеют?

49. Есть ли у нас хищные растения?

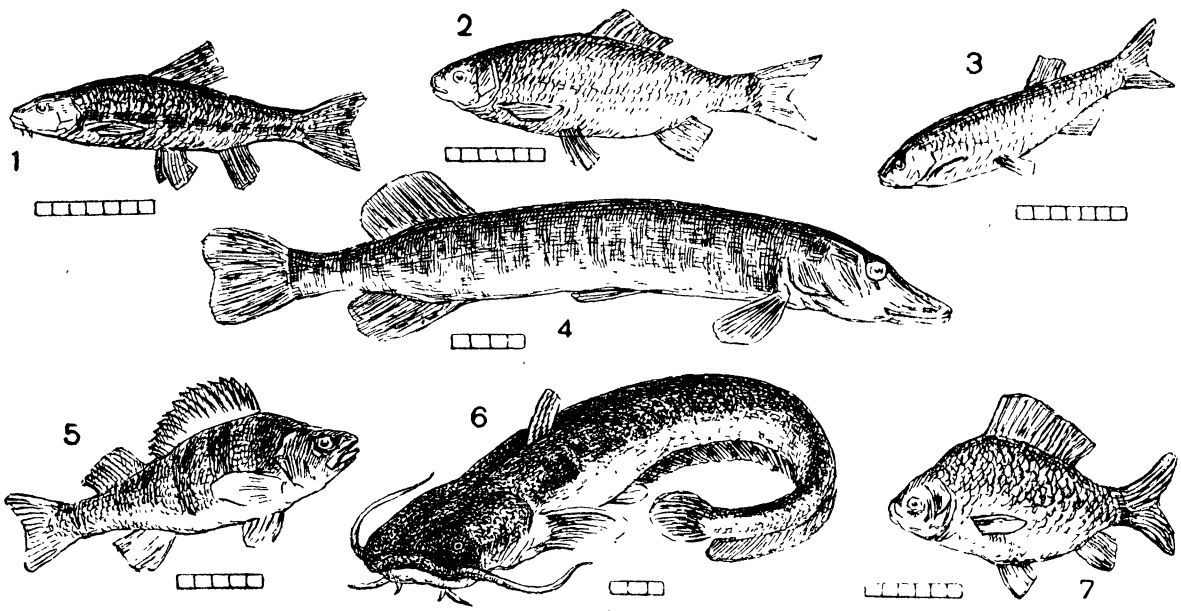
50. Куда «лицом» обращена головка подсолнечника в полдень?

ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦЫ?

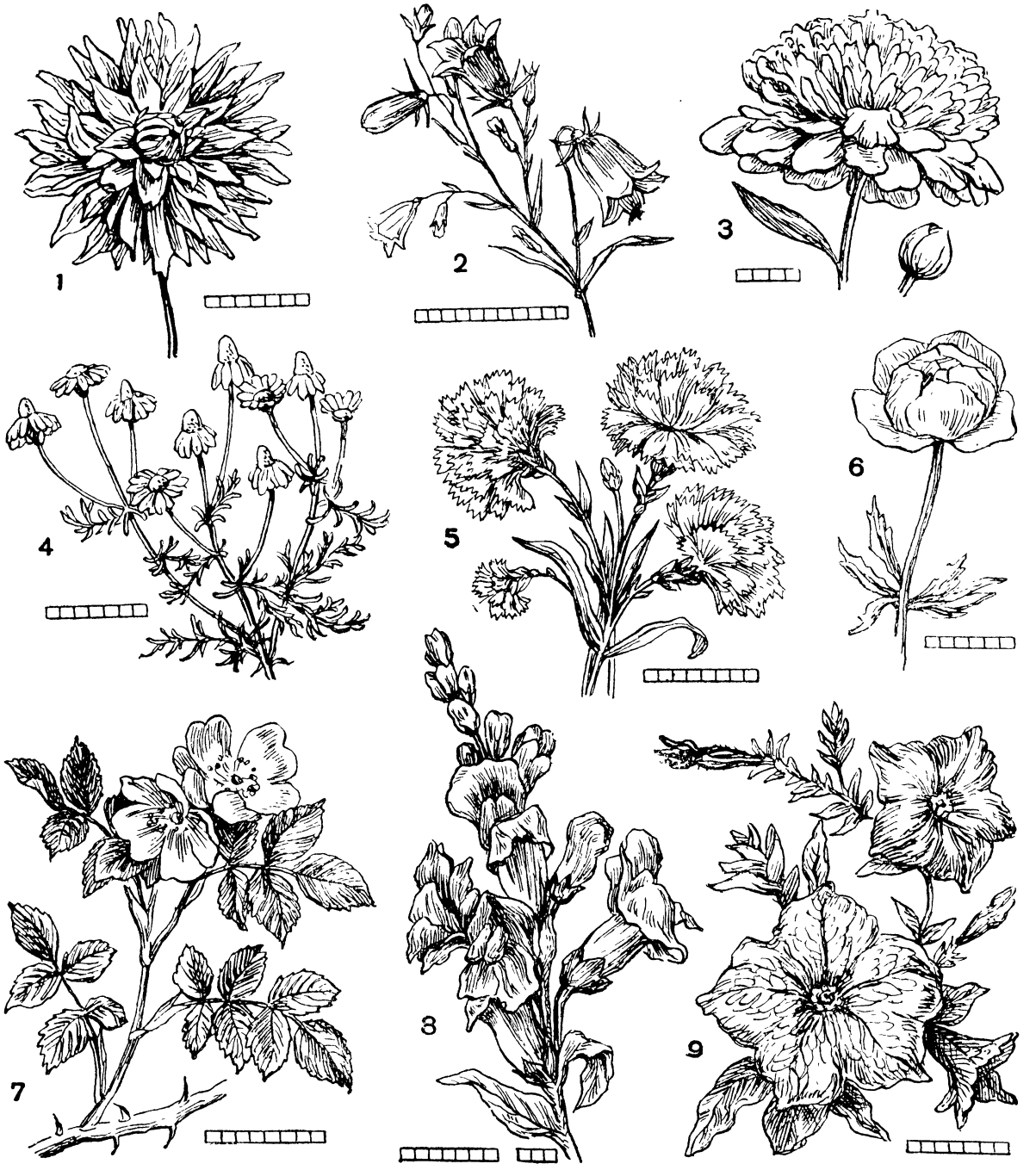
Какие из изображенных здесь птиц у нас зимуют, а какие улетают в теплые края?



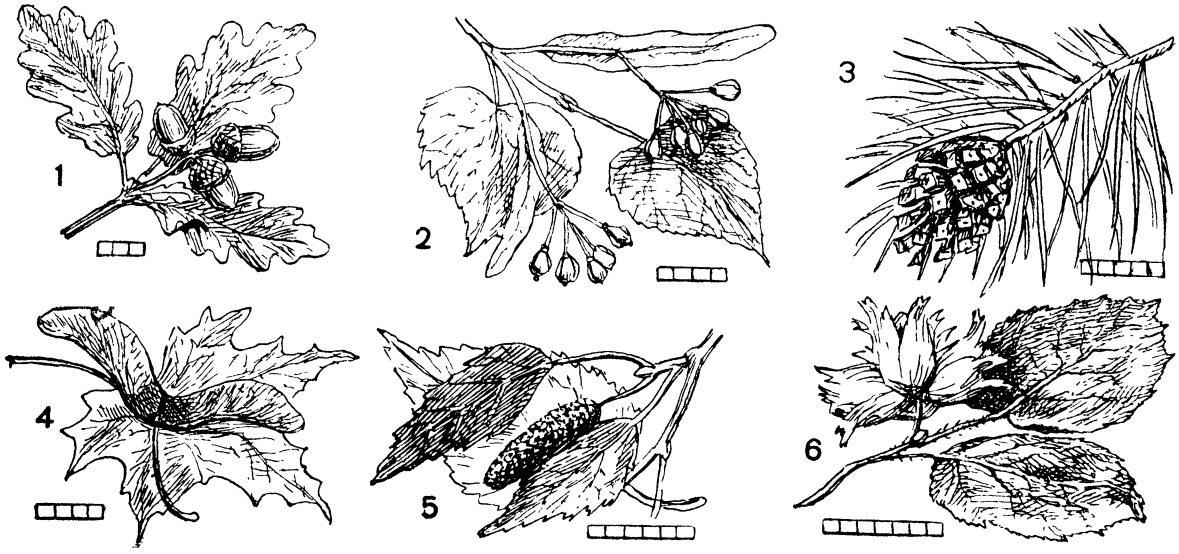
КАКИЕ ЭТО РЫБЫ?



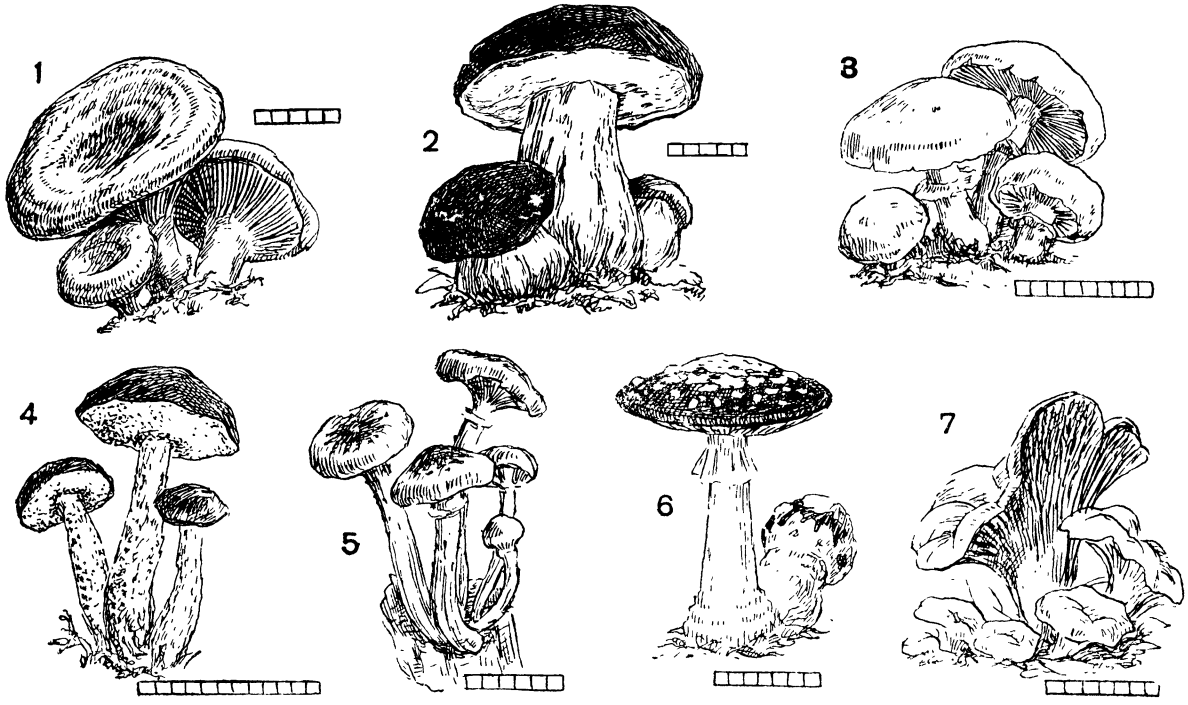
КАК НАЗЫВАЮТСЯ ЭТИ ЦВЕТЫ?



КАКИМ ДЕРЕВЬЯМ ПРИНАДЛЕЖАТ ЭТИ ЛИСТЬЯ И ПЛОДЫ?

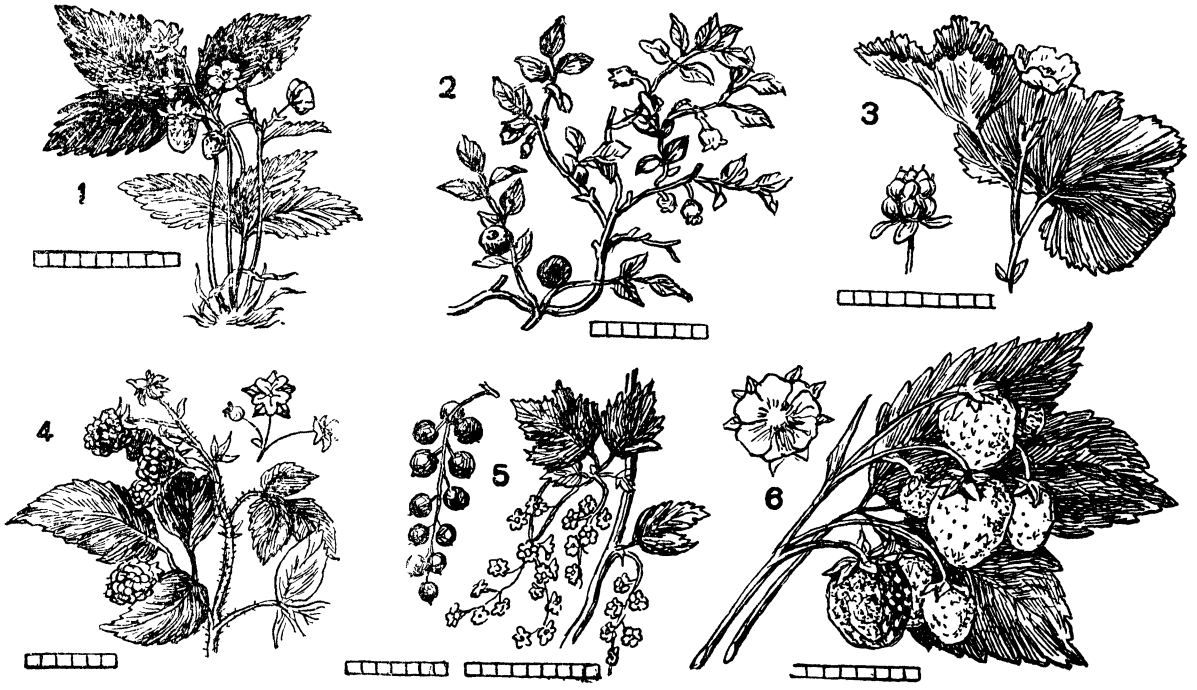


КАК НАЗЫВАЮТСЯ ЭТИ ГРИБЫ?

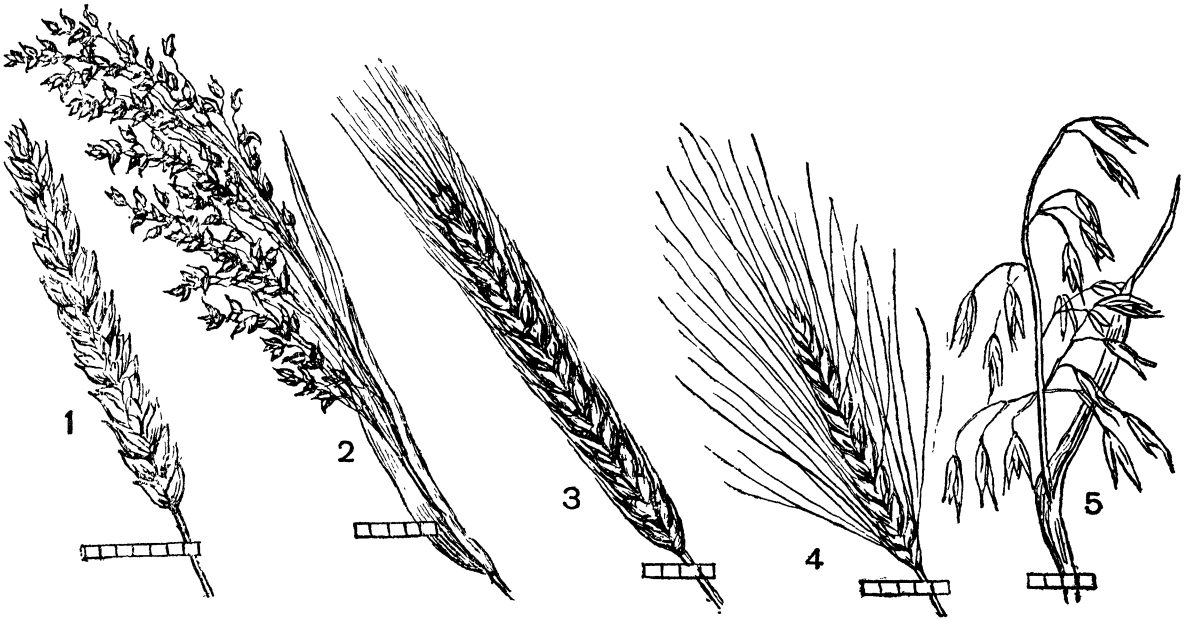


Есть ли среди изображенных здесь грибов ядовитые?

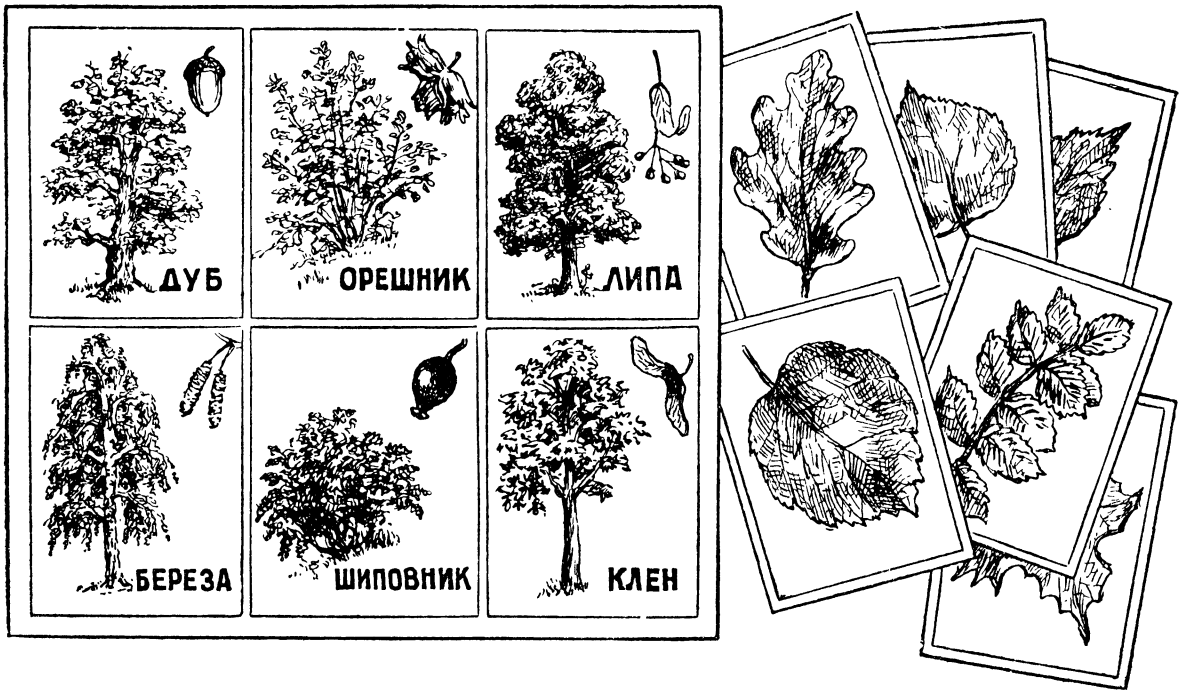
КАКИЕ ЯГОДЫ ЗДЕСЬ ИЗОБРАЖЕНЫ?



КАКИЕ ЭТО ЗЛАКИ?



БОТАНИЧЕСКОЕ ЛОТО



Обычно лото состоит из нескольких больших карт, разделенных на клетки, и комплекта маленьких карточек к ним (по числу клеток на больших картах). На маленьких карточках помещаются вопросы, а на больших картах ответы (иногда в виде рисунков).

Лото на различные темы ребята могут изготовить сами. Очень интересным может получиться ботаническое лото. Возьмем для примера тему «Что это за лист?».

На маленьких карточках рисуют листья различных деревьев и кустарников, например: дуба, бука, березы, клена, орешника, липы, черемухи, смородины, малины и других, а на больших картах пишут названия этих деревьев и кустарников или изображения их. Играющие должны определить, какой лист к какому растению относится. Для такого лото могут быть использованы не только рисунки, но и засушенные листья, наклеенные на картонные карточки и окантованные под стекло или покрытые целлофаном. Таким же способом можно изготовить из засушенных растений лото «Что это за цветы?».

Карточки для ботанического лото можно изготовить и фотографическим способом, получив отпечаток каждого листка на фотобумаге (без применения фотоаппарата).

ОТВЕТЫ

ИГРЫ ЮНЫХ НАТУРАЛИСТОВ

Кто шестой?

Зубр, енот, барсук, рысь, антилопа. Из первых букв составляется название шестого животного — зебра.

Юные натуралисты, отвечайте! (Викторина.)

1. Весной пушные звери линяют, теряют густой и теплый подшерсток, это обесценивает мех. Кроме того, весной у зверей детеныши.

2. Когда вылиняет в серый цвет раньше, чем растает снег, или когда земля обнажится прежде, чем беляк вылиняет.

3. Зрячими.

4. В гору. У зайца передние ноги коротки, задние длинны. Поэтому заяц в гору бежит легко, а с отвесной горы летит кубарем через голову.

5. Медведь.

6. Жирным. Жир греет и питает спящего медведя.

7. Волк не стережет добычу в засаде, как кошки, а догоняет ее бегом.

8. Лошадь имеет очень острое обоняние. Отфыркиваясь, она очищает свой нос и может быстрее определить, что и с какой стороны ей угрожает.

9. Хвостатая: хвостом корова отгоняет назойливых и жалящих насекомых в то время, как щиплет траву. Бесхвостой нечем отмахиваться от оводов и мух; она меньше ест потому, что ей приходится поминутно мотать головой и переходить с места на место.

10. Лось имеет на каждой ноге два копыта,

между которыми натянута перепонка. Когда он бежит, копыта раздвигаются, перепонка натягивается, давление тела животного распределяется на сравнительно большую площадь опоры, и лось не вязнет.

11. Слон не только хорошо плавает, но и может погружаться под воду, выставляя над ее поверхностью конец хобота.

12. У зайца за лето бывает три приплода: первый в конце апреля и мае, второй в начале июля, третий в конце августа — начале сентября, когда начинают опадать листья с деревьев. Эти самые поздние зайчата так и называются листопадниками.

13. Белка. Она втаскивает грибы на деревья и насаживает на сучочки, а зимой, в бескормицу, отыскивает их и съедает.

14. Неодинаковы. Днем, при солнечном свете, зрачки кошки маленькие, к ночи сильно расширяются.

15. Летучие мыши. Расстояние в несколько десятков метров пролетает и летяга (полетуха) — живущая в наших лесах белка с кожистыми перепонками между лапками.

16. Летучая мышь.

17. Змеи при линьке на самом деле вылезают из старой кожи, протискиваясь между камнями, корнями и пр. К моменту линьки уже успевает образоваться молодая, блестящая и глянцевитая кожица.

18. Раки зимуют либо в естественных подводных береговых норах, либо вырывают такие норы сами. В этих норах они не всегда остаются бездеятельными. Часто, высунув клешню, рак схватывает проплывающую мимо рыбешку.

19. Плавает рак действительно всегда назад, но к пище всегда устремляется вперед.

20. Колюшка.

21. Всякий газ устремляется оттуда, где имеется высокое давление, туда, где давление меньше. В крови у рыбы давление кислорода меньше, чем давление его в воде, поэтому кислород переходит из воды в кровь, протекающую по кровеносным капиллярам жабр.

22. Стриж.

23. Королек.

24. Африканский страус.

25. Береговая ласточка, щурка, зимородок, тупик и другие.

26. Птенцы кукушки. Она подбрасывает яйца и отдает своих птенцов на выкорм другим птицам.

27. Нет.

28. Коростель, болотная курочка.

29. Стрижи.

30. У бакланов и пеликанов, у уток и чаек только три пальца из четырех.

31. У пингвинов.

32. Камешки, которые глотает курица, помогают ей лучше переварить зерна. У кур и других зерноядных птиц есть особый орган— мышечный желудок с очень толстыми стенками и мощными мускулами. При сокращении желудка зерна трутся о камешки и измельчаются. Желудок с камешками заменяет курице зубы.

33. Предчувствуя дождь, куры смазывают свои перья жиром из копчиковой железы. Эта железа помещается у них под хвостом.

34. На ноге у кузнечика зазубринки, на крыле — зацепочки. Треск получается от трения ноги о крыло.

35. Орган слуха у кузнечика помещается в голенях передней пары ног.

36 У насекомого шесть ног, у паука восемь ног; значит, паук не насекомое.

37. Хрущи майский и июньский.

38. Личинки, которые откладывает самка майского жука, три года лежат под землей и только на четвертом году превращаются в куколок. Летом из куколок выходят майские жуки, но и они остаются в почве, где проводят еще одну зиму. Только на пятую весну майские жуки выбираются на поверхность и начинают летать.

39. Многие насекомые, например бабочка: яичко, гусеница, из куколки которой выходит бабочка.

40. Большинство их гибнет с первыми же холодами. Некоторые же забираются в щели деревьев, заборов, домов, под кору и там перезимовывают.

41. Ужалив, пчела гибнет.

42. Когда светит солнце, капельки воды, оставшиеся после поливки на стеблях и листьях растений, собирают его лучи, как маленькие увеличительные стекла, и растение может при этом получить ожоги.

43. Холодная вода очень медленно проникает в растение (например, вода при 0 градусов поступает в корень растения приблизительно в семь раз медленнее, чем вода, имеющая 20 градусов), и оно не получает вовремя нужных питательных веществ. Застоявшаяся в горшке с растением холодная вода может закиснуть, и растение погибнет.

44. Колючки и шипы, заменяющие листья у многих пустынных растений, — это приспособления, которые позволяют этим растениям более экономно расходовать влагу.

45. Позже всех лесных деревьев цветет липа. После того как зацвела липа, уже ни одно дерево в лесу не зацветает до будущей весны.

46. Лен. Он цветет только полдня, затем вместо цветов у него появляются зеленые коробочки с семенами.

47. Не растет: замирает.

48. Рябины, осины, клена.

49. Есть. У нас на моховых болотах растет росянка. Росянка ловит и съедает садящихся на ее круглые клейкие листочки комаров, мошек и других насекомых. В реках и озерах растет пузырчатка. Она ловит забирающихся в ее пузырьки водяных рачков, насекомых и рыбешек.

50. К солнцу, то есть прямо на юг.

Что это за птицы?

1. Синица. 2. Дятел. 3. Сорока. 4. Грач. 5. Трясогузка. 6. Скворец. 7. Жаворонок. 8. Галка.

Синица, дятел, сорока и галка у нас зимуют, остальные птицы перелетные.

Какие это рыбы?

1. Пескарь. 2. Плотва. 3. Уклейка. 4. Щука. 5. Окунь. 6. Сом. 7. Карась.

Как называются эти цветы?

1. Георгин. 2. Колокольчик. 3. Пион. 4. Ромашка. 5. Гвоздика. 6. Купава. 7. Шиповник. 8. Львиный зев. 9. Петуния.

Каким деревьям принадлежат эти листья и плоды?

1. Дуб. 2. Липа. 3. Сосна. 4. Клен. 5. Береза. 6. Орешник.

Как называются эти грибы?

1. Рыжик. 2. Белый. 3. Шампиньон. 4. Подберезовик. 5. Опенок. 6. Мухомор. 7. Лисички.

Мухомор — ядовитый гриб

Какие ягоды здесь изображены?

1. Земляника. 2. Черника. 3. Костяника. 4. Малина. 5. Красная смородина. 6. Клубника.

Какие это злаки?

1. Пшеница. 2. Просо. 3. Рожь. 4. Ячмень. 5. Овес.

ФИЗИКА В ИГРАХ

ЗА ЧАЙНЫМ СТОЛОМ

Викторина или игра в вопросы и ответы на различные темы — игровая форма, которую ребята любят и которая распространена очень широко. Но если представляется возможность придать этой игре несколько необычный характер и перенести ее в такую обстановку, где все предметы и явления, о которых идет речь, существуют реально, она становится особенно привлекательной и интересной.

На одном из вечеров занимательной науки в Московском городском доме пионеров для юных любителей физики была организована специальная комната «Физика за чайным столом». Открывая дверь этой комнаты, некоторые участники вечера останавливались у порога в нерешительности: очень уж необычной казалась им обстановка этой комнаты для Дома пионеров, не ошиблись ли они? В середине комнаты стоял большой круглый стол, накрытый белой скатертью. На столе весело потрескивал самовар с только что закипевшей водой, были расставлены стаканы, чашки, тарелки, разложены ножи, вилки, приготовлен сахар, нарезан хлеб. Но так как дежурные гостеприимно приглашали желающих войти и присесть к столу, становилось ясно, что комната оборудована специально для них. Лишь приглядевшись хорошенько ко всему, что было выставлено на столе, можно было догадаться о назначении этой комнаты. К ручке самовара была привязана карточка, на которой был написан вопрос: «Почему самовар поет?» Такие же карточки с различными вопросами были размещены повсюду: на ложечке, опущенной в стакан, на чашке, на молочнике, на ноже, на тарелке с хлебом и на других предметах. Когда все места за столом были заняты, завязалась беседа. Ее начал руководитель.

— Мы с вами часто сталкиваемся со многими привычными вещами, — сказал он, — а знаем о них очень мало и подчас даже не можем ответить на самый простой вопрос о различных физических явлениях, которые с тем или иным предметом связаны. Посмотрите на стол. Здесь нет незнакомых вам вещей, а ведь о каждой из них можно было бы задать десятки вопросов. Некоторые из этих вопросов написаны на карточках, и мы предлагаем вам на них ответить.

Желающие ответить поднимали руку. За каждый правильный и подробный ответ руководитель засчитывал играющему 3 очка, за ответ правильный, но недостаточно подробный — 2 очка, а за каждое дополнение к ответу — 1 очко. В конце игры победителям, набравшим наибольшее число очков, выдавались премии. С этой целью были специально приготовлены несколько пирожных и конфеты.

Желающих участвовать в игре оказалось очень много, и самовар приходилось подогревать и доливать несколько раз.

Такую игру-викторину можно провести в любой школе (для учащихся 6—7-х и даже 8-х классов), на сборе звена (этот сбор можно назначить у кого-нибудь на дому), в детском доме или в школе-интернате. Летом игра может успешно пройти и в пионерском лагере. Если нет самовара, его заменяют чайником, соответственно изменив вопросы.

Приводим примерный перечень вопросов для этой игры-викторины:

---

1. Почему самовар «поет», перед тем как закипеть, а также тогда, когда начинает остывать?

2. Почему из только что поданного самовара стаканы наполняются быстрее, чем потом, когда воды в самоваре убавится?

3. Почему ручки у самовара деревянные?

4. Почему самовар распаивается, когда его начинают разогревать, забыв предварительно налить в него воды?

5. Отчего крышка чайника иногда начинает на нем подпрыгивать?

6. Когда в чайнике начинает кипеть вода, то сам чайник несколько увеличивается в объеме от нагревания. Увеличивается ли в это время дырочка в его крышке?

7. Почему электрические чайники делают блестящими?

8. Почему у чайных стаканов дно делается несколько толще, чем стенки?

9. Стаканы часто трескаются, когда в них наливают горячую воду. Какой стакан скорее треснет, граненый или гладкий?

10. Зачем в стакан кладут ложечку, когда наливают горячий чай или кипяток?

11. Что заставляет чай вливаться в наш рот, когда мы пьем из полного стакана?

12. Почему из полного стакана бывает трудно налить чай в блюдце, не пролив его на скатерть?

13. Какая вода, сырая или кипяченая, скорее закипит, если перед нагреванием температура их была одинаковой?

14. Почему, чтобы остудить горячий чай, на него дуют?

15. Почему чай в чашке, как правило, остывает быстрее, чем в стакане?

16. Почему чайник для заварки, перед тем как заварить в нем чай, споласкивают кипятком?

17. Можно ли видеть пар?

18. Почему не обжигает рук вынутое из кипятка яйцо?

19. Отчего молоко скисает?

20. Почему у печеного хлеба образуется корочка?

21. Почему хлеб черствеет?

22. Почему хлебная мякоть вся в дырочках?

23. Почему острым ножом легче резать, чем тупым?

Помимо вопросов, которые здесь перечислены, посоветовавшись с преподавателем физики, можно подобрать и много других вопросов об этих предметах.

В той же комнате, где накрыт стол для чая, в одном из углов можно поставить кухонный столик с электрической плиткой, кастрюлями, банками, бутылками и т. п. Это даст возможность затронуть новый, еще более широкий круг вопросов. Вот для примера некоторые из них:

24. Почему при включении в сеть электроплитки ее спираль быстро накаляется докрасна, а провода, подводящие напряжение, не нагреваются сколько-нибудь заметно?

25. Почему в кастрюлях не образуется такой накипи, как в чайниках и самоварах?

26. В какой посуде пища подгорает легче, в медной или чугунной?

27. Почему овощи нужно варить в закрытой кастрюле?

28. Почему при добавлении в воду соли температура воды понижается?

29. Почему на стенках банки с холодной водой, внесенной в теплую комнату, появляется роса?

30. Почему булькает выливаемая из бутылки вода?

Много интересных вопросов подобного рода можно найти в книгах по занимательной физике Я. И. Перельмана. в книге М. Ильина «Рассказы о вещах» и в другой литературе.

ДОРОГА ЗАГАДОК

Со многими интересными явлениями сталкивается человек. Чтобы их понять, надо очень много знать, а знания даются главным образом тому, кто любит спрашивать и умеет наблюдать. К этому надо ребят постоянно приучать.

Ниже приводится рассказ о пионерском походе, содержащий ряд интересных вопросов-загадок. Он заставляет ребят призадуматься над многими физическими явлениями, с которыми они сталкиваются во время похода. Такие же рассказы-задачи могут быть составлены руководителем и на другие темы.

* * *

В яркий солнечный день пионеры отправились в поход. Чтобы было не так жарко, ребята оделись в светлые костюмы. В темной одежде всегда жарче, чем в светлой.

Объясните: почему?

Сначала дорога шла лугом. Идти было легко, и путешественники быстро подошли к речке. Дальше пришлось идти по песчаному берегу. Ноги по щиколотку погружались в чистый белый песок. Сразу пришлось сбавить шаг.

Почему по песку труднее идти, чем по твердой дороге?

Далеко впереди ребята увидели человека, который рубил хворост. Его трудно было разглядеть, потому что и человек и окружающие его кусты были видны неясно, контуры их расплылись, и казалось, будто они колышутся и дрожат.

Почему это происходит?

Подойдя к дровосеку метров на двести, ребята видели, как человек поднимал топор, но удар был слышен не тогда, когда топор падал, а когда он поднимался кверху.

Чем объясняется это явление?

На пути ребятам встретился высокий крутой холм. Путешественники устали и запыхались, но все-таки преодолели и это препятствие. Скоро все они уже лежали на вершине под высокой елью.

Объясните: почему по горизонтальной дороге идти легче, чем подниматься в гору?

Во время подъема на холм ребята при помощи транспортира определили крутизну его склонов и измерили без всяких инструментов высоту дерева, под которым они расположились на привал.

Когда путешественники спустились снова к реке, они измерили ширину реки и определили скорость ее течения.

Как они это сделали?

На ночлег путешественники расположились на берегу реки. Прежде всего они бросились в реку, искупались, а потом, освежившись, занялись устройством лагеря.

На дне реки лежал большой камень.

Ребята попробовали его сдвинуть и довольно легко подняли в воде, но на берег не смогли вытащить: над водой камень оказался гораздо тяжелее, чем в воде.

Объясните: почему?

На привале ребята стали разжигать костер, и тут поднялся спор о том, как лучше поджигать хворост: с той стороны, откуда дует ветер, или с противоположной?

Как, по-вашему, нужно разжигать костер?

Ветер был слабый, и дым поднимался высоко вверх. Дым — это крошечные кусочки топлива. Они, конечно, тяжелее воздуха.

Почему же они поднимаются вверх?

Над костром повесили два чайника одинакового объема: один круглый, другой цилиндрической формы.

Какой из них скорее закипит?

Чтобы вода закипела скорее, чайники закрыли крышками.

Почему в закрытых чайниках вода закипает скорее?

Наступил вечер. Солнце клонилось к горизонту и вскоре скрылось. Наблюдая закат, ребята отметили, что солнце зашло не совсем на западе.

Можете ли вы сказать, в какой стороне горизонта зашло солнце?

После захода солнца на небе показался серп луны.

Подумайте, в какую сторону были обращены его рожки?

ПОДУМАЙ, СДЕЛАЙ, ОБЪЯСНИ!

Игра «Подумай, сделай, объясни!» — это тоже своеобразная викторина, но основана она не на вопросах и ответах, как это бывает обычно, а на различных опытах и экспериментах, которые каждый участник игры должен сам проделать и объяснить. Она требует от играющих активных действий и вызывает тем больший интерес, чем удачнее подобраны опыты, на которых она основана.

В игре может принимать участие 30—40 человек (участников может быть и значительно больше, если можно занять их и другими делами, для того чтобы не все сразу включались в игру, а постепенно).

Для игры нужно оборудовать 10—12 игровых пунктов. В каждом пункте участникам игры предлагается проделать тот или иной опыт; возле каждого пункта должен находиться дежурный из актива юных физиков, который должен быть хорошо осведомлен обо всем, что связано с его опытом. Когда опыт проделан, дежурный задает играющему один или два вопроса, вытекающих из содержания опыта и поясняющих его суть. В зависимости от правильности ответа и от того, насколько хорошо и полно ответ сформулирован, играющему засчитываются 1, 2 или 3 очка. Очки записываются на листочке, который каждый играющий получает на том пункте, который он посетит первым (или до начала игры).

В конце игры подводятся итоги и определяются победители, которым могут быть вручены премии.

Задачи и опыты для этой игры должны подбираться простые, легко выполнимые, а главное — занимательные, интересные и по возможности остроумные, поражающие ребят своим неожиданным результатом.

Надо постараться хорошо и красиво обставить каждый игровой пункт: накрыть стол скатертью, разложить все необходимые предметы и иметь в запасе все то, что может понадобиться при повторении опытов. Над каждым пунктом можно вывесить табличку с названием опыта.

В подготовке этой игры большую помощь может оказать преподаватель физики.

Приводим описания некоторых простейших опытов и вопросов, которые могут быть использованы в этой игре.

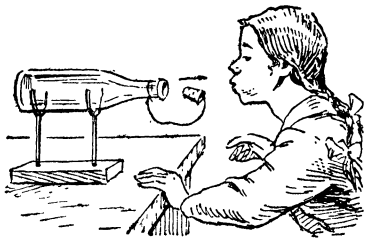
Упрямая пробка. Возьмите бутылку с широким горлышком и свободно входящую в нее пробку; прикрепите к пробке нитку и обвяжите другой конец нитки вокруг горлышка бутылки. Вставьте пробку до самого края в горлышко и предложите зрителям поочередно вдуть пробку в бутылку. Чем сильнее они будут дуть, тем быстрее пробка вылетит из бутылки.

Чем объяснить это явление и что нужно сделать, чтобы пробка все же вошла в бутылку?

Летающее яйцо. Вынув из яйца содержимое и заткнув отверстие воском, поставьте на стол две рюмки, в одну вложите яйцо и дуньте сильно в рюмку под яйцо. Яйцо вылетит из рюмки. Поупражнявшись, можно добиться того, что оно будет перелетать в другую рюмку.

Этот опыт можно предложить в такой форме: переместить яйцо из одной рюмки в другую, не прикасаясь ни к яйцу ни к рюмке.

Вместо яйца можно использовать легкий целлулоидный шарик.

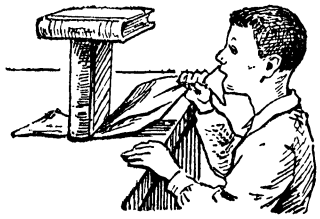


Можете ли вы объяснить, почему яйцо выскакивает из рюмки?

Воздушный рычаг. Положите на стол две книги и рядом, как бы случайно, бумажный мешок и предложите играющим сбросить дуновением находящиеся перед ними книги. Как бы сильно они ни дули, сбросить таким образом книги им не удастся. Тогда подложите мешочек заклеенным краем под книги и сильно дуйте в него. Вот теперь-то наверняка своим дуновением вы опрокинете книги, выполните точно и без особого труда условия задачи.

Чем же объяснить, что с помощью бумажного мешка вам удалось сбросить книги, а без мешка не удавалось?

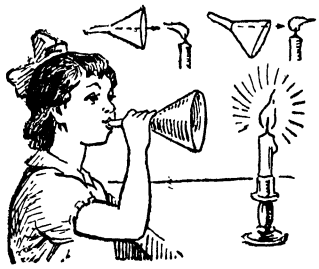
Странная воронка. Предложите кому-либо из играющих при помощи воронки погасить пламя свечи. Взяв воронку, он будет держать ее на некотором расстоянии от свечи и дуть изо всех сил, а пламя даже не шелохнется. Если же он приблизит воронку к самому пламени, то оно не погаснет, а отклонится в его сторону.



Чтобы потушить пламя, нужно держать воронку так, чтобы нижний или верхний края раструба приходились точно против пламени.

В чем же тут дело?

Вертящаяся змея. Согните кусок тонкой проволоки так, как это показано на рисунке. Затем возьмите лист плотной бумаги, вырежьте из него спираль, растяните ее и наденьте на согнутую проволоку. Если вы теперь поставите спираль на настольную электрическую лампу и включите ее, то через некоторое время спираль завертится и будет вертеться до тех пор, пока лампочка не будет выключена.



Сообразите, почему это происходит.

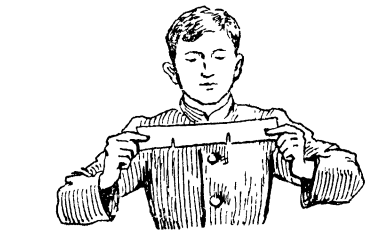
На сколько частей разорвется? Возьмите полоску обыкновенной бумаги и надорвите или надрежьте ее в двух местах (как показано на рисунке). Теперь, взяв полоску за концы, попробуйте порвать ее так, чтобы она сразу разорвалась на три части. Сколько бы раз вы ни пытались проделать этот опыт, разрезая полоску бумажки в разных местах, делая разрезы разными или совершенно одинаковыми, получить три куска вам не удастся: их будет всегда два.

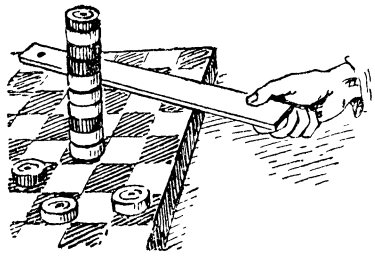
Чем это объясняется?

Устойчивые шашки. Поставьте колонку шашек и предложите кому-нибудь вынуть

нижнюю шашку (можно, чтобы внизу находилась шашка другого цвета), не снимая колонки. Способ достать эту шашку очень простой: нужно сильно и быстро ударить ребром линейки по нижней шашке, которая выскочит, не разрушив колонки.

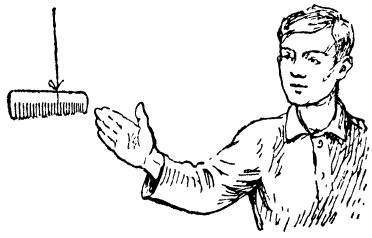
Объясните, на чем основан этот опыт.





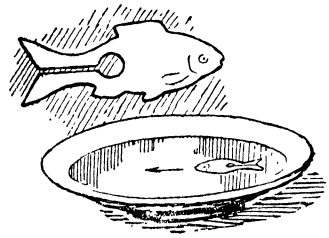
Наэлектризованный гребень. Возьмите гребень и обвяжите его шелковой ниткой. Другой конец нитки привяжите к чему-нибудь так, чтобы гребень свободно висел. Затем наэлектризуйте гребень. Это можно сделать, потерев его о кусок шерстяной ткани. Если вы теперь будете подносить к гребню руку, то он начнет к ней притягиваться. Сильно наэлектризованный гребень будет двигаться за рукой в разные стороны.

Чем это объясняется?



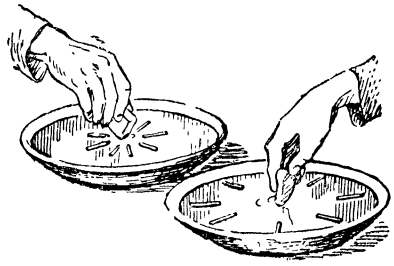
Плавающая рыбка. Вырежьте из кусочка тонкого картона рыбку с отверстием в середине и узким продольным разрезом от этого отверстия до конца хвоста. Положите рыбку на поверхность воды (так, чтобы наружная сторона рыбки оставалась сухой) и осторожно с помощью пипетки пустите в отверстие немного масла. Рыбка ваша поплывет вперед.

Объясните, почему это произойдет.



Спички-лакомки. Налейте в таз или в миску воды и бросьте туда 8—10 кусочков спичек. Возьмите кусочек сахару и прикоснитесь им к поверхности воды. Все спички начнут собираться вокруг сахара. Вслед за этим проделайте и другой опыт: прикоснитесь к поверхности воды мылом, и спички разбегутся в разные стороны.

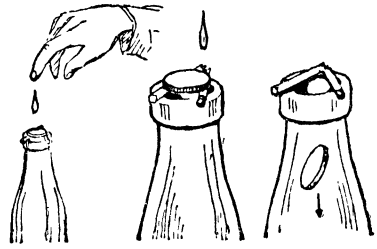
Чем это можно объяснить?



Пожалуйте в бутылку. Переломите спичку так, чтобы она держалась на волокнах, положите ее на бутылку с широким горлышком, а поверх спички поместите монету. Задача заключается в том, чтобы, не прикасаясь ни к спичке, ни к монете, заставить монету упасть в бутылку.

Если играющие не догадаются, как это сделать, продемонстрируйте вначале опыт сами. Для этого осторожно капните водой на место излома спички (можно капнуть два-три раза). Спичка начнет выпрямляться, и, когда края спички достаточно разойдутся, монета упадет в бутылку.

Объясните, почему спичка начала выпрямляться, когда на излом капнули водой.

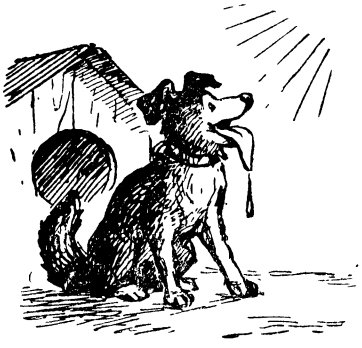


ВОПРОСЫ ВРАСПЛОХ

1. Почему перед прыжком человек всегда немного приседает?

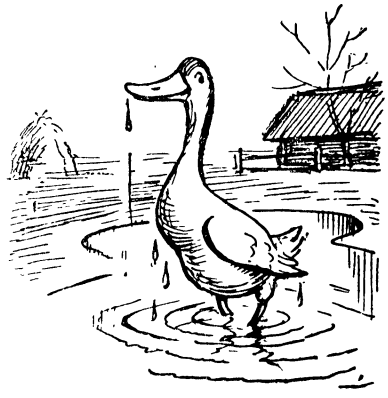
2. Почему на велосипеде легко сохранять равновесие при езде и трудно, стоя на месте?

3. Почему резиновый мяч подпрыгнет, если ударить его об пол?



4. Почему собака высовывает язык, когда ей жарко?

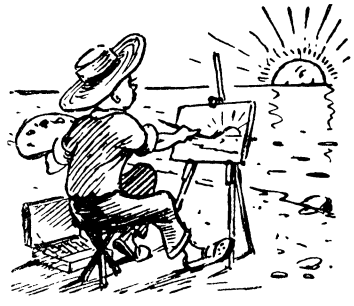
5. Почему сова видит в темноте?



6. Почему гусь выходит сухим из воды?

7. Растает ли снежная баба если на нее надеть шубу?

8. Почему вода тушит огонь?



9. Почему заходящее солнце кажется нам оранжевым или красным?

ОТВЕТЫ

ФИЗИКА В ИГРАХ

За чайным столом.

1. Вода, непосредственно прилегающая к трубе самовара, превращается в пар, который образует в воде небольшие пузырьки. Как более легкие, пузырьки эти вытесняются окружающей водой вверх. Здесь они попадают в воду, температура которой ниже. Пар в пузырьках охлаждается, сжимается, и стенки пузырьков под давлением окружающей воды с легким треском смыкаются. От этих многочисленных потрескиваний и происходит шум, который мы слышим перед закипанием.

2. Вода вытекает из крана под влиянием давления жидкости на боковую стенку самовара. Чем меньше воды в сосуде, тем меньше давление, испытываемое частицами воды, находящимися у крана, и тем с меньшей силой вода вытекает из сосуда.

3. Дерево — плохой проводник тепла, а металл — хороший. Если бы ручки у самовара были металлическими, они бы, когда вода в самоваре закипает, нагревались так, что до них невозможно было бы дотронуться рукой.

4. Вода, которая налита в самовар, для своего нагревания требует известное количество теплоты, получаемой от раскаленных углей, если же воды в самоваре нет, то все это количество теплоты идет на нагревание металлических частей самовара, вследствие чего места, спаянные легкоплавким оловом, распаиваются.

5. Когда упругость пара в чайнике с кипящей водой достигает такой величины, что будет в состоянии преодолеть вес крышки чайника, то последняя приподнимается и дает выход пару, затем это явление будет повторяться.

6. Дырочка в крышке чайника увеличится, так как отверстия при нагревании металлических предметов увеличиваются в той же мере, как и окружающий их материал.

7. Блестящая поверхность испускает меньше тепловых лучей. Поэтому в чайниках с такой поверхностью вода быстрее нагревается и медленнее остывает.

8. Дно в стаканах делается толще стенок для того, чтобы стаканы были более устойчивы.

9. Граненые стаканы имеют более толстые стенки, чем гладкие. Стаканы ж с толстыми стенками при наливании в них горячей воды лопаются чаще, так как внутренняя и внешняя стороны их стенок расширяются неравномерно.

10. Металлическая ложка (особенно серебряная), будучи прекрасным проводником тепла, поглощает значительное количество теплоты, которое должно быть сообщено стеклу стакана, поэтому стакан с положенной в него ложечкой нагревается не так быстро и не так сильно.

11. Прикоснувшись губами к чаю и вытянув глубоким дыханием воздух из полости рта, вы достигнете того, что жидкость под влиянием наружного атмосферного давления начнет переливаться туда, где давление меньше, то есть в полость рта.

12. Так как стекло имеет способность смачиваться водою, то жидкость при начале выливания ее из стакана прежде всего потечет по стеклу и отчасти прольется, не попав на блюдечко. Если бы стекло в этом месте смазать салом, чтобы оно перестало смачиваться жидкостью, то последняя выливалась бы на блюдце непрерывной массой (вследствие своего веса).

13. Раньше закипит вода сырая, так как она содержит в растворе воздух, который ускоряет кипение. Вода, из которой предварительным кипячением выгнан весь растворенный в ней воздух, закипит позднее.

14. Когда мы дуем на горячую воду, то воздух над ней все время сменяется, испарение происходит более интенсивно и вода остывает быстрее.

15. Как правило, чашки имеют больший диаметр, чем стакан, поэтому испарение жидкости в них происходит с большей поверхности и жидкость остывает быстрее.

16. При споласкивании чайника кипятком он нагревается, и вода, налитая в него во второй раз, бывает более горячей, что способствует лучшему завариванию чая.

17. Пар видеть нельзя, так как он прозрачен и невидим. Тот белый туман, который вырывается из носика чайника, вовсе не пар (хотя его так называют в обиходе), а вода, распыленная в мельчайшие водяные капельки, которые, как пылинки, парят в воздухе и делают «пар» непрозрачным.

18. Вынутое из кипятка яйцо влажно и горячо. Вода, испаряясь с горячей поверхности яйца, охлаждает скорлупу, и рука не ощущает жара. Так происходит лишь в первое мгновение, пока яйцо не обсохнет, после чего его высокая температура становится ощутительной.

19. Виноваты в этом крошечные грибки вроде дрожжей, которые всегда носятся в воздухе. Попав в молоко, они превращают молочный белок в молочную кислоту, а от кислоты молоко створаживается. Чтобы молоко не скисало, его надо кипятить: от кипячения грибки погибают.

20. В муке есть крахмал. Когда хлеб пекут, от сильного жара крахмал на поверхности превращается в декстрин — клей, который и склеивает отдельные крахмальные зерна в румяную корочку.

21. Если мешочек с мукой промыть под краном, пока весь крахмал уйдет, в мешочке останется клейкий тягучий комочек — клейковина. Полежав часа два-три, она делается твердой и ломкой, как стекло. Хлеб черствеет потому, что по мере испарения частичек жидкости клейковина, находящаяся в нем, затвердевает.

22. Когда в тесто кладут дрожжи, в нем появляется множество пузырьков углекислого газа, которые и раздувают его. В печи клейковина, имеющаяся в тесте, от жара подсыхает, становится рыхлой и не может больше удержать углекислый газ, который вырывается наружу. Каждая дырочка в мякоти хлеба — это след, оставшийся от пузырька углекислого газа. Вот почему хлеб такой пузыристый и рыхлый.

23. Острый нож передает давление руки на меньшую площадь разрезаемого предмета. Давление от этого увеличивается и легче разрушает материал.

24. Провода, проводящие электрический ток, обладают малым сопротивлением прохождению тока. Спираль же электроплитки сделана из специального сплава, имеющего большое удельное сопротивление прохождению тока. Преодоление этого сопротивления электротоком вызывает выделение большого количества тепла, которое и накаляет спираль электроплитки.

25. В кастрюлях также образуется слой накипи, но он бывает сравнительно небольшой, так как соли, выделяющиеся при кипении воды, осаждаются в основном на варящихся продуктах. Тот же небольшой слой накипи, который образуется в кастрюле, быстро с нее счищается: кастрюли часто моют изнутри.

26. Теплопроводность меди в восемь раз больше, чем чугуна. Отсюда видно, что в медной посуде, поставленной на огонь, пища должна подгорать легче, чем в чугунной.

27. Когда кастрюля закрыта крышкой, то к овощам, варящимся в ней, поступает меньше кислорода, который способствует растворению витамина С.

28. Соль, попадая в воду, начинает растворяться в ней. Процесс этот протекает с поглощением тепла, которое отнимается от воды. Поэтому температура получившегося раствора понижается.

29. На холодных стенках банки конденсируются водяные пары, содержащиеся в теплом воздухе комнаты.

30. Когда жидкость выливается из бутылки, то внутри бутылки давление воздуха понижается. Поэтому наружный воздух, находящийся под нормальным атмосферным давлением, периодически врывается внутрь бутылки. Это и вызывает булькание жидкости.

Дорога загадок.

Белая поверхность отражает солнечные лучи. Поэтому в белой одежде не так жарко, как в черной, поглощающей солнечные лучи.

При ходьбе по твердой, ровной дороге мы должны затрачивать силу только на свое передвижение. Песок под ногой расступается, нога в нем увязает. На преодоление трения песчинок тоже расходуется энергия. Лишний расход энергии и вызывает усталость.

В жаркий день воздух сильнее всего нагревается у самой земли. Более легкий, теплый воздух потоками поднимается вверх. Лучи света по-разному преломляются в слоях воздуха различной плотности. Поэтому нам кажется, что все предметы колышутся и дрожат.

Звук распространяется в воздухе гораздо медленнее, чем свет: свет проходит в секунду 300 тысяч километров, а звук только 330 метров. Вот почему наши путешественники сначала видели, как дровосек ударял топором, и только через сравнительно большой промежуток времени слышали звук. Они были в двухстах метрах от лесоруба — значит, звук доходил до них примерно через $^2/_3$ секунды, то есть тогда, когда лесоруб уже заносил топор для следующего удара.

При ходьбе по горизонтальной дороге мы затрачиваем усилие только на преодоление трения (трение подошв о дорогу, сопротивление воздуха и пр.) и лишь на небольшой подъем и опускание своего тела при каждом шаге. При восхождении на гору приходится поднимать довольно значительную тяжесть — собственное тело на высоту горы.

Чтобы определить крутизну склона, нужно, укрепив отвес — нитку с грузиком — в центре транспортира и держа отвес вертикально, так, чтобы транспортир был повернут дугой вниз, установить линейку транспортира параллельно склону. Число градусов, указанных при этом ниткой, надо отнять от 90 градусов. Это и будет крутизна склона, то есть угол, образованный им с горизонтальной плоскостью.

Длину ели ребята определили так: они поставили вертикально палку и измерили длину ее тени. Во сколько раз тень палки оказалась длиннее (или короче) самой палки, во столько же раз и тень ели была короче (или длиннее) ее.

Путешественники узнали также и ширину реки. На противоположном берегу, у самой воды, прямо перед собой, они заметили какой-нибудь предмет, камень или дерево, потом пошли вдоль берега по прямой линии, перпендикулярной направлению на предмет. Шли они до тех пор, пока угол между направлением движения и линией, мысленно проведенной на предмет, не достиг 40 градусов.

В результате получился равнобедренный треугольник, в котором расстояние, пройденное по берегу, равно расстоянию до замеченного предмета на противоположном берегу, то есть ширине реки.

Для определения скорости течения реки ребята отмерили вдоль берега расстояние в 100 метров и отметили его вешками. Затем против верхней вешки бросили в воду, подальше от берега, палку и заметили по часам, сколько времени она плыла, пока не поравнялась с нижней вешкой. Затем разделили 100 на замеченное количество минут и получили скорость течения в минуту.

По закону Архимеда всякое тело в воде теряет в своем весе столько, сколько весит вытесненная им вода.

Камень, поднятый в воде, казался легче на столько, сколько весила вытесненная им вода.

Зажигать костер надо с той стороны, откуда дует ветер. Пламя и горячие газы будут пригибаться к костру.

Кусочки сажи и угля, образующие дым, так малы, что поднимаются даже самым слабым током теплого воздуха.

Шар — тело с наименьшей поверхностью, следовательно, у круглого чайника поверхность нагрева меньше, чем у цилиндрического тела, поэтому вода в нем вскипит позже.

В закрытом чайнике над поверхностью воды скапливаются теплые пары. Еще до начала кипения жидкость будет испаряться. На это тратится тепло, и поэтому нагревание жидкости идет медленно. В закрытом чайнике испарение невелико, нет потери тепла, и жидкость будет нагреваться быстрее.

Дело было в июле, и, следовательно, солнце зашло не на западе, а гораздо севернее. Точно на западе солнце заходит только два раза в году: в дни весеннего и осеннего равноденствия.

Ранним вечером всегда показывается молодая луна, так как только что зашедшее солнце находится в это время на западной стороне, справа от луны, то рожки ее направлены влево; убывающая луна (в последней четверти) восходит поздно ночью, под утро, тогда солнце освещает ее видимый край с восточной стороны, и рожки луны обращены вправо.

Подумай, сделай, объясни!

Упрямая пробка. Вдувая воздух в бутылку, вы сжимаете находящийся в ней воздух; стремясь же вновь расшириться, он выбрасывает пробку.

Чтобы заставить пробку войти в бутылку, нужно, наоборот, втягивать воздух в себя, тогда воздух в бутылке разрядится и пробка втолкнется внутрь давлением наружного воздуха.

Летающее яйцо. Опыт основан на том, что, дунув в щель, образовавшуюся между яйцом и стенкой рюмки, вы сжимаете под яйцом воздух. Стремясь расшириться, воздух увлекает за собой яйцо, и оно вылетает из рюмки.

Воздушный рычаг. Когда вы дули в мешок, то воздух в нем начинал сжиматься, стремясь же расшириться и не имея возможности сделать это в ту сторону, откуда вы дули, он стремился в противоположную сторону, раздувая лежащую под книгами часть

мешка и сбрасывая книги, как будто под ними подложен рычаг и поднят кверху.

Когда же вы дули непосредственно на книги, то струя воздуха теряла скорость по мере удаления от рта. Встречая на пути книгу, эта струя обтекала ее, поэтому опрокидывающее усилие было очень незначительным.

Странная воронка. Воздух, который вы выдуваете через узкую часть воронки, обтекает внутреннюю ее поверхность и продолжает двигаться по продолжению этой поверхности, минуя пламя. Следовательно, чтобы потушить пламя, нужно и соответствующим образом направить воронку.

Если пламя окажется против центра воронки, то оно отклонится в сторону воронки потому, что воздух там от дуновения разряжается.

Вертящаяся змея. Спираль вертится потому, что поднимающийся кверху теплый воздух, скользя по наклонным кольцам спирали, толкает ее. Когда лампа будет выключена и воздух перестанет нагреваться, вращение прекратится.

На сколько частей разорвется? Даже если делать надрезы на полоске бумаги с исключительной точностью, все же один из надрезов будет на какую-то долю больше, чем другой. Полоска в этом месте начнет рваться раньше и, следовательно, здесь и разорвется.

Устойчивые шашки. Этот опыт основан на законе инерции, который гласит: «Каждое тело стремится сохранить состояние покоя или равномерного прямолинейного движения» Если вы сильным и резким движением выбьете нижнюю шашку, то толчок этот не успеет распространиться на остальные шашки, и они сохранят прежнее положение.

Наэлектризованный гребень. Наэлектризованный гребень притягивает различные предметы и одновременно сам притягивается к ним с такой же силой. Масса нашего тела очень велика по сравнению с массой гребня, поэтому видно только его движение к руке.

Плавающая рыбка. Масло, попав в отверстие посредине рыбки, будет стремиться растечься по поверхности воды, а так как выход у него только один, то оно и потечет по каналу к хвосту рыбки, отчего в силу реакции (отдачи) рыбка начнет двигаться в другую сторону.

Спички-лакомки. Это объясняется тем, что растворяющийся в воде сахар усиливает поверхностное натяжение, и тогда спички приближаются к нему, а мыло, содержащее жиры, ослабляет его, и спички «разбегаются» в стороны.

Пожалуйте в бутылку. Древесина спички очень суха. При смачивании уцелевших согнутых волокон древесины они разбухают, приобретают упругость и вызывают распрямление спички.

Вопросы врасплох.

1. Приседание перед прыжком позволяет человеку сообщать телу большую скорость, так как сила ног при отталкивании от земли действует в течение более длительного времени.

2. При езде велосипедист, поворачивая руль в сторону наклона, создает центробежную силу, направленную в противоположную сторону. Центробежная сила и выравнивает велосипед. Когда велосипед стоит на месте, эта сила не образуется.

3. Мяч, ударившись о встретившуюся ему преграду, сплюснется и уменьшится в объеме как сам, так и воздух, находящийся внутри него. Вследствие упругости этого воздуха (а частично и упругости резины) мячик, стремясь принять свой прежний объем, то есть вновь округляясь, отскакивает от пола.

4. Потовые железы у собаки находятся только на подушечках пальцев. Вот почему в жару собаки высовывают язык: испарение слюны с поверхности языка понижает температуру тела.

5. Сетчатка глаза изнутри покрыта пленкой, состоящей из множества мелких ячеек — колбочек и палочек. Колбочки позволяют видеть днем, а палочки — ночью.

Особенность зрения сов вызывается тем, что сетчатка глаза у них состоит из палочек (а у кур, например, только из колбочек).

6. Потому, что он смазывает свои перья жиром, выделяемым жировой железой, а перья, покрытые жиром, не смачиваются водой.

7. Снежная баба не растает, если на нее надеть шубу; шуба не дает тепла.

8. Вода тушит огонь, потому что, во-первых, сильно охлаждает горящее тело, а во-вторых, сама вода и пары ее, образующиеся при этом, мешают притоку кислорода воздуха, без которого не может продолжаться горение.

9. Свет заходящего солнца проходит в атмосфере очень длинный путь. На этом пути лучи солнечного света, распространяющиеся короткими волнами (фиолетовые, синие, голубые), задерживаются воздухом и взвешенными в нем частицами. Не задерживаясь, проходят только лучи, распространяющиеся длинными волнами (желтые, красные, оранжевые), они-то и придают окраску солнцу.

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

НЕ СОБЬЮСЬ

Руководитель вызывает одного из играющих и задает ему такой вопрос:

— До какого числа ты умеешь считать?

Играющий явно смущен, он медлит с ответом. Руководитель приходит ему на помощь:

— Ну, говори смелее. До ста? До тысячи? Даже до миллиона! Вот хорошо! Тогда мы попросим тебя считать вслух. Не до миллиона, конечно, не бойся, до тридцати. Сумеешь?

— Сумею.

— Ну что ж, начинай, но только с одним условием. Число «три» ты называть не должен, и все числа, которые делятся на «три» (6, 9, 12 и т. д.), тоже называть не должен, и те числа, в которые входит «три» (13, 23), тоже называть не нужно. Вместо этих чисел ты всегда должен говорить: «Не собьюсь!» Понятно? Начинай!

Играющий начинает. Считать нужно отчетливо и громко.

— Один. Два. Не собьюсь! Четыре. Пять. Не собьюсь! Семь, восемь. Не собьюсь! Десять. Одиннадцать. Не собьюсь! Тринадцать...

Играющий обнаруживает свою ошибку, сбивается. Руководитель предлагает ему сесть. Вместо него считать выходит кто-либо другой.

Редко кому удается досчитать до тридцати и ни разу не сбиться.

РАЗДЕЛИТЬ И ПОМНОЖИТЬ

В игре могут участвовать 8—10 человек. Руководитель усаживает их в ряд или полукругом перед собой и объясняет содержание игры.

— У меня в руках стопка карточек, — говорит он. — На них числа от 1 до 30. Я начну вам рассказывать интересную историю и по ходу рассказа буду вынимать и показывать карточки с числами. Только числа сам я называть не стану. Их будете выкрикивать вы по очереди. Вначале — первый справа, затем — второй и т. д. Но только запомните одно обязательное условие: если я показываю нечетное число, играющий должен предварительно помножить его на два, а если четное — разделить на два. Кто пропустит свою очередь или выкрикнет число, не проделав с ним необходимого действия, выходит из игры. Когда последний в ряду назовет свое число, начнем опять с первого играющего.

Руководитель выкладывает на стол стопку карточек. Они должны быть сложены в той последовательности, в какой написанные на них числа встречаются в рассказе. Рассказ нужно составить заранее.

После небольшой репетиции, которая необходима для того, чтобы играющие хорошо усвоили то, что от них требуется, руководитель начинает игру.

— Наш отряд отправился в поход. Вместе с учителем нас было (показывает карточку с числом 13, сидящий первым в ряду выкрикивает: 26) двадцать шесть человек. Мы взяли с собой продуктов на (показывает карточку с числом 6) три дня. Первые (карточка с числом 25) пятьдесят километров мы решили проехать поездом, а дальше пойти пешком. Было жарко, до первого привала нам предстояло пройти (карточка с числом 7) четырнадцать километров. Дорога была пустынной, лишь изредка попадались прохожие и совсем мало машин. За все время нас обогнали (карточка с числом 8) четыре автобуса и (карточка с числом 2) одна машина с каким-то грузом. На привале выяснилось, что (карточка с числом 1) две девочки натерли ноги и не могут продолжать свой путь. Было решено при первой возможности отправить их вперед с попутной машиной. После краткого отдыха вожатый всем дал поручения (карточка с числом 12). Шестеро ребят отправились за хворостом (карточка с числом 32). Шестнадцать человек пошли собирать грибы, а девочек, которые натерли ноги, оставили чистить картошку. Грибов оказалось мало За час мы с трудом набрали (карточка с числом 17) тридцать четыре штуки. После обеда мы решили продолжать свой путь, но не могли дождаться машины, чтобы посадить девочек. Только через (карточка с числом 30) пятнадцать минут показалась первая машина. В кузове лежа-

ло (карточка с числом 16) восемь бочек, и шофер отказался посадить девочек. Пришлось опять ждать...

Рассказ должен читаться в быстром темпе. По ходу рассказа руководитель (или судья, выделенный из числа играющих) внимательно следит за выполнением правил и указывает на тех, кто ошибся и должен выйти из игры. К концу рассказа обычно остается немного играющих. Они объявляются победителями.

Можно подготовить для игры два-три варианта рассказов о походах, охоте, необычайных приключениях.

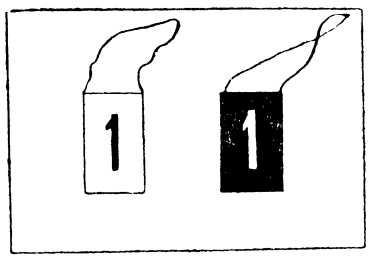
СЧИТАЙТЕ, НЕ ЗЕВАЙТЕ!

В игре могут принять участие от 10 до 20 человек. Играющие разбиваются на две равные команды и выстраиваются в две шеренги одна против другой.

Для игры нужны два комплекта табличек с номерами от 0 до 9. Желательно, чтобы таблички одного комплекта отличались от другого по цвету. К ним должны быть привязаны шнурки, чтобы играющие могли надевать таблички на себя.

На равном расстоянии от каждой шеренги сбоку ставятся два стула. Для того чтобы во время игры они не сдвигались с места, лучше ставить их у самой стены.

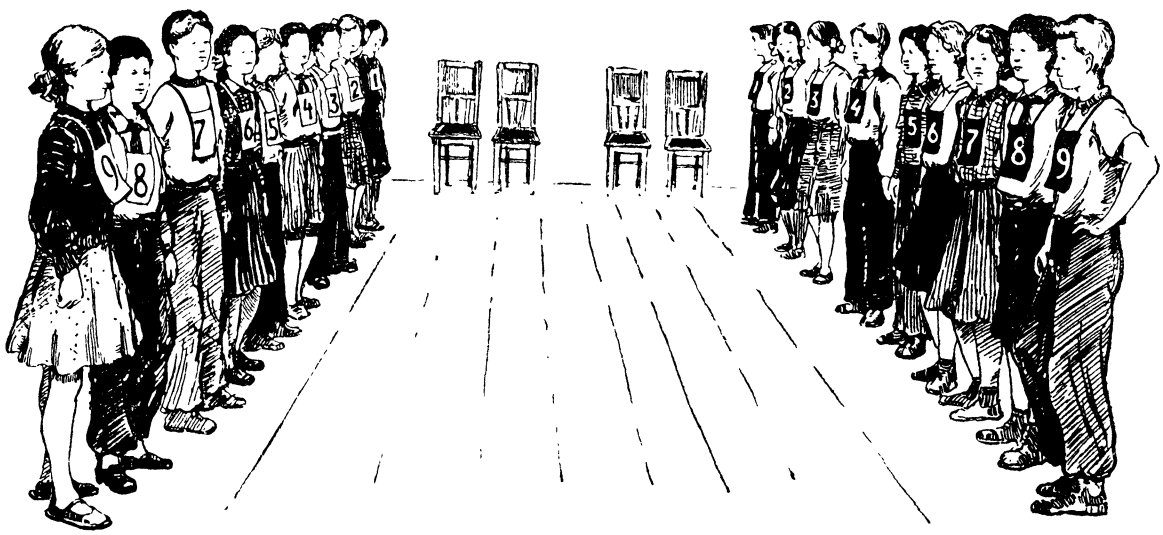
Играющие обеих команд получают по табличке и надевают их на себя в порядке номеров. Против номера 9 в одной шеренге должен быть тот же номер в другой шеренге, против номера 8 — номер 8 и т. д.



Руководитель называет какое-либо арифметическое действие, например: «Семнадцать помножить на два». Играющие подсчитывают в уме, сколько должно получиться, и обладатели тех табличек, из которых образуется необходимое число (34), должны побежать к своим стульям и сесть на них так, чтобы можно было прочесть это число. Руководитель следит за тем, какая пара, представляющая ту или иную команду, выполнит задание быстрее. Этой команде засчитывается 1 очко.

В конце игры подсчитывают общее число очков, и команда, набравшая больше очков, выигрывает.

Руководитель, ведущий игру, должен заранее составить себе все примеры на разные арифметические действия, которые он собирается предложить играющим. Они должны быть составлены таким образом, чтобы каждому из присутствующих хоть по одному разу пришлось участвовать



в игре и бежать занимать свое место. Следовательно, в ответах каждое из чисел от 0 до 9 должно встречаться хоть по разу.

Если в командах меньше чем по 10 человек, часть табличек убирается. Это надо учесть и при составлении примеров.

ОТГАДЫВАНИЕ ЗАДУМАННЫХ ЧИСЕЛ

На математическом вечере можно провести много интересных фокусов на отгадывание чисел, задуманных играющими. Приводим несколько примеров. Задумать можно любое число, кроме нуля.

1. Задумайте число. Умножьте его на 3. К полученному прибавьте 6. Полученное разделите на 3. Скажите, сколько получилось?

Чтобы получить задуманное число, нужно от названного числа отнять 2.

2. Задумайте число. Умножьте его на 4. Из полученного вычтите 3. Полученное умножьте на 3. К полученному прибавьте 5. Полученное разделите на 4. К полученному прибавьте 1. Скажите, сколько получилось?

Чтобы получить задуманное число, нужно названное число разделить на 3.

3. Задумайте число. Прибавьте к нему 3. Умножьте полученное на 6. Отнимите от полученного 3. Вычтите из полученного задуманное число. Полученное разделите на 5. Скажите, сколько получилось?

Чтобы получить задуманное число, нужно от названного числа отнять 3.

4. Задумайте любое число. Удвойте его. К полученному прибавьте 3. Полученное умножьте на задуманное. От полученного отнимите задуманное. Полученное разделите на удвоенное задуманное число. Скажите, сколько получилось?

Чтобы получить задуманное число, надо от названного числа отнять 1.

ОТГАДЫВАНИЕ ПОЛУЧЕННЫХ ЧИСЕЛ

В этой игре отгадчик не должен угадывать задуманное играющим число. Он должен назвать число, которое получится у него в результате ряда арифметических действий, не зная числа, которое задумал партнер, и ни о чем его не спрашивая. Задумать можно любое число, кроме нуля. Приводим несколько примеров:

1. Задумайте число. Утройте его. Вычтите из полученного 1. Полученное умножьте на 5. К полученному прибавьте 20. Разделите полученное на 15. Из полученного вычтите задуманное.

У вас получилось 1.

2. Задумайте число. Умножьте его на 6. Вычтите 3. Умножьте на 2. Прибавьте 26. Вычтите удвоенное задуманное. Разделите на 10. Вычтите задуманное.

У вас получилось 2.

3. Задумайте число. Утройте его. Вычтите 2. Умножьте на 5. Прибавьте 5. Разделите на 5. Прибавьте 1. Разделите на задуманное.

У вас получилось 3.

4. Задумайте число, удвойте его. Прибавьте 3. Умножьте на 4. Вычтите 12. Разделите на задуманное.

У вас получилось 8.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

1. Петя и Сережа купили хорошую книжку.

— Удивительно, что она такая дешевая, — сказал Петя, — всего 5 рублей 50 копеек!

— Да еще в переплете, — сказал Сережа. — Интересно, сколько же стоит переплет?

— А ну-ка, догадайся! Книга дороже переплета на 5 рублей.

— Очень просто: переплет стоит 50 копеек.

— Видно, не очень просто, — возразил Петя. — Подумай как следует. Сколько же стоит переплет?

2. Мать купила конфеты и положила их в шкаф.

Вася пришел из школы, нашел в шкафу конфеты и съел половину их.

Коля пришел вторым из школы и, найдя конфеты в шкафу, съел половину остатка.

Сеня пришел из школы третьим и съел половину конфет, которые остались после Коли.

Когда мать взяла вечером пакет с конфетами, то в нем оказалась всего одна конфета.

Сколько конфет купила мать?

3. Миша задал своей сестре такую задачу: «В прошлом году в нашей школе училось на 25 девочек больше, нежели мальчиков. Вначале этого года в школу приняли 80 мальчиков и 65 девочек. Кого больше в нашей школе — мальчиков или девочек и на сколько?»

Сестра сразу решила эту задачу. А решите ли ее вы?

4. Вы должны уплатить за купленную вами вещь 19 рублей. У вас одни лишь трехрублевки, у кассира только пятирублевки. Можете ли вы, имея такие деньги, расплатиться и как именно?

5. Прилетели галки и стали садиться на палки. Если на каждую палку сядет по галке, не хватит одной палки, а если на палку сядет по две галки, то одна палка останется лишней. Сколько было палок и сколько галок?

6. На трех деревьях уселись 36 галок. Когда с первого дерева перелетели на второе 6 галок, а со второго перелетели на третье 4 галки, то на всех трех деревьях галок оказалось поровну. Сколько галок первоначально сидело на каждом дереве?

7. Летела стая гусей, а навстречу им один гусь кричит:

— Здравствуйте, сто гусей!

В ответ ему говорит передний гусь:

— Нет, нас не сто! Вот если б нас было еще столько, да еще половина, да еще четверть нашей стаи, да еще ты, гусь, с нами, тогда было бы сто гусей, а теперь сколько нас, смекни-ка сам.

8. Маня пришла раз к своей подруге Вале, когда та кормила во дворе домашнюю птицу.

Маня спросила:

— Знаешь ли ты, сколько у вас цыплят, сколько гусят и сколько утят?

Валя ответила:

— Я-то знаю, а ты вот сосчитай: всего у нас 90 голов: цыплят на 5 больше, чем гусят, а гусят на 5 больше, чем утят.

Сколько птиц каждого рода было?

9. Ребята погнали лошадей в ночное. Вот дед в шутку и говорит им:

— Смотрите вы, пострелята, голов не растеряйте и ног не поломайте там!

А бойкий маленький Ваня отвечает ему:

— Нет, дедушка, мы гуртом сосчитали и головы и ноги у себя и у коней. Теперь не растеряемся!

Дед засмеялся.

— А сколько же вышло? — спросил он.

— Голов 26, а ног 82! — крикнул Ваня и помчался вслед за товарищами.

— Ишь, постреленок, — проворчал ласково дед, — задал задачу! Вот и сосчитай как знаешь, сколько ребят, сколько лошадей!

10. Когда комбайны вернулись с поля, ребята взяли мешки и пошли подбирать оставшиеся в поле колосья.

— Все-таки много собрали мы в этом году, — заявил вожатый первого звена вожатому второго. — Если ваше звено даст нам один мешок, у нас будет столько же, сколько у вас.

— Ишь ты, хитрый какой! Лучше вы нам дайте. Если ваше звено даст нам один мешок, у нас будет вдвое больше вашего!

Сколько мешков собрало первое звено и сколько мешков второе?

11. — Который теперь час? — спросил Миша у отца.

— А вот сосчитай: до конца суток осталось втрое меньше того времени, которое прошло от их начала.

Который час был тогда?

12. Когда Ваню спросили, сколько ему лет, он подумал и сказал:

— Я втрое моложе папы, но зато и втрое старше брата Сережи.

А Сережа прибежал и объявил, что папа старше его на 40 лет. Сколько лет Ване?

13. У мальчика столько сестер, сколько и братьев, а у его сестры вдвое меньше сестер, чем братьев.

Сколько всех братьев и всех сестер?

14. — Скажи, дедушка, который год твоему сыну?

— Ему столько же недель, сколько внуку дней.

— А внук в каком возрасте?

— Ему столько месяцев, сколько мне лет.

— Сколько же тебе лет?

— Троим вместе 100 лет. Вот и смекни, сколько каждому.

15. Внук спросил дедушку:

— Сколько тебе лет?

Дедушка ответил:

— Если проживу еще половину того, что я прожил, да еще один год, то мне будет 100 лет.

Сколько лет дедушке?

МУДРЕНЫЕ ЗАДАЧИ И ВОПРОСЫ В СКАЗКАХ, РАССКАЗАХ И СТИХАХ

ДВЕ СКАЗКИ

— Я расскажу вам две сказки, — говорит руководитель, обращаясь к ребятам, — но только сказки не простые, а мудреные. Каждая сказка — задача на смекалку, орешек, который нужно раскусить. Послушайте внимательно сначала первую, а затем вторую сказку и постарайтесь ответить на вопросы, которые я вам задам.

Бедный заяц.

Забрался заяц в огород и накопал моркови. Сразу есть не стал: собак боялся. Решил в лес добычу отнести, там и полакомиться. Несет заяц морковку, согнулся от тяжести. Вдруг навстречу медведь.

— Попался, заяц! — говорит медведь. — Сейчас я тебя съем!

Заплакал заяц, взмолился:

— Не трогай меня, дяденька медведь, я тебе моркови дам.

Посмотрел медведь на зайца.

— А много ли ты дашь? — спрашивает.

— Да бери, дяденька медведь, половину того, что есть, — говорит заяц.

— Половину мне мало, — отвечает медведь, — смотри, какой я большой, а ты какой маленький! Как же мы пополам морковь делить будем! Давай мне больше половины.

Обидно зайцу, но делать нечего. Отдал он медведю половину всей моркови да еще полморковки прибавил.

Отпустил его медведь. Бежит заяц по кусточкам, спешит к дому. Вдруг откуда ни возьмись лиса навстречу.

— Попался, заяц! — говорит лиса. — Давно я тебя поджидаю. Сейчас я тебя съем.

Перепугался заяц, заплакал.

— Отпусти меня, тетенька лиса, а я тебе морковки дам.

Посмотрела лиса на зайца.

— А много ли ты дашь? — спрашивает.

— Да бери, тетенька лиса, половину того, что есть, — говорит заяц, — а половину мне оставь.

— Половины мне мало, — отвечает лиса, — смотри, какая я большая, а ты какой маленький! Нельзя нам морковь поровну делить, давай мне больше половины.

Обидно зайцу, но делать нечего. Отдал он половину всей моркови да еще полморковки прибавил.

Отпустила его лиса. Прибежал заяц домой, забрался в нору и заплакал.

— Бедный я заяц! Обидели меня звери: всего одну морковку мне оставили.

Съел заяц с горя последнюю морковку и спать лег.

— Кто ответит, сколько у зайца моркови было, сколько морковок медведю досталось, сколько лиса получила?

Хитрая лиса.

Повстречался медведь с лисой.

— Ты куда, сестрица? — спрашивает медведь.

— Домой спешу, — отвечает лиса. — Мне заяц две морковки дал, похлебку варить буду.

— И я домой иду, — говорит медведь, — мне заяц тоже морковки дал, четыре штуки, я тоже похлебку сварю.

Лиса хитрая была. Она увидела, что у медведя моркови больше, чем у нее, и говорит:

— Давай, медведь, похлебку вместе варить будем.

Медведь согласился. Наломали они хворосту, разложили костер и сварили похлебку. Только собрались есть, прилетает журавль.

— Здравствуйте, — говорит журавль. — Да вы, никак, похлебку варите? Не угостите ли вы меня?

— Ишь, какой хитрый! — отвечает лиса. — А что ты нам за это дашь?

— А я вам рыбешек дам, — говорит журавль.

Звери согласились. Сели они все в кружок. Поделили похлебку поровну и пообедали. Журавль положил на землю шесть рыбешек и улетел.

Лиса и говорит медведю:

— Тебе три да мне три рыбешки — поровну и поделим.

А медведь подумал и отвечает:

— Пожалуй, так несправедливо будет: ведь я четыре морковки дал, а ты две. Всего шесть, и рыбешек шесть. Значит, и де-

лить рыбешек нужно так: мне четыре, а тебе две.

Как ни спорила лиса, а пришлось уступить, так они и поделили рыбешек.

Теперь лиса по всему лесу бегает, хвастает, что она медведя перехитрила и обманула.

А вы как думаете: правильно лиса с медведем поделили рыбешек или нет?

ЗАДАЧА С ЯБЛОКАМИ

В этих стихах заключена очень несложная задача. Сумеете ли вы ее решить?

Нам из Гомеля тетя
Ящик яблок прислала.
В этом ящике яблок
Было в общем немало.
Начал яблоки эти
Спозаранок считать я,
Помогали мне сестры,
Помогали мне братья...
И пока мы считали,
Мы ужасно устали,
Мы устали, присели
И по яблоку съели.

И осталось их — сколько?
А осталось их столько,
Что пока мы считали —
Восемь раз отдыхали,
Восемь раз мы сидели
И по яблоку ели.
И осталось их — сколько?
Ох, осталось их столько,
Что когда в этот ящик
Мы опять поглядели,
Там на дне его чистом
Только стружки белели...
Только стружки-пеструшки,
Только стружки белели.

Вот прошу угадать я
Всех ребят и девчонок:
Сколько было нас, братьев?
Сколько было сестренок?
Поделили мы яблоки
Все без остатка.
А всего-то их было
Пятьдесят без десятка.

(Л. Пантелеев)

Конечно, вы сразу догадались, что раз яблок было сорок штук и каждому досталось по восемь яблок, значит всего было пять человек. Но скажите все-таки, сколько было сестер и сколько было братьев?

ЗАДАЧИ-ШУТКИ

1. В комнате горело семь свечей. Проходил мимо человек, потушил две свечи. Сколько осталось?

2. Летела стая гусей. Один гусь впереди и два позади. Один позади и два впереди, один между двумя и три в ряд. Сколько их было?

3. В комнате 4 угла, в каждом углу по кулю с мукой, на каждом куле с мукой по кошке, против каждой кошки по 3 кошки, на хвосте у каждой кошки по кошке. Сколько в комнате кошек?

4. Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоят 13 судаков?

5. Что дороже — килограмм гривенников или полкилограмма двугривенных?

6. В корзине три яблока. Как поделить их между тремя мальчиками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине?

7. Как из 4 палочек сделать 15, не ломая их?

8. Как пятью единицами написать 100?

9. Сможете ли вы посадить шесть своих товарищей на два стола и один стул так, чтобы и на стуле и на каждом из столов сидело бы нечетное количество людей?

Подумайте, как это сделать.

10. Встретились школьники, разговорились.

— Я, — сказал один, — знаю слово, имеющее семь одинаковых букв!

— А я, — сказал второй, — знаю слово, которое имеет сорок букв, и тоже все одинаковые!

— Мое слово все-таки самое удивительное! — заявил третий. — В нем одном сто букв.

Какие это были слова?

ОТВЕТЫ

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Занимательные задачи.

1. Книга стоит 5 рублей 25 копеек, переплет — 25 копеек.
2. 8 конфет.
3. Девочек учится на 10 больше, чем мальчиков.
4. Вы либо платите 8 трехрублевок, получая одну пятирублевку сдачи, либо платите 13 трехрублевок, получая сдачи 4 пятирублевки.
5. 4 галки, 3 палки.
6. 18, 10, 8.
7. 36 гусей. Объяснение. Из условия задачи следует, что удвоенное неизвестное число $+\frac{1}{2}x+\frac{1}{4}x$ вместе составляют 99, иначе говоря, $2\frac{3}{4}x=\frac{11}{4}x=99$. Отсюда узнаем, что одна четверть неизвестного числа равна $99:11=9$, а все неизвестное число равно $9\times4=36$.
8. Цыплят 35, гусят 30, утят 25.
9. 15 лошадей, 11 ребят.
10. Догадаться хитро, а разгадка простая: первое звено собрало на полях 5 мешков колосьев, а второе — 7 мешков.
11. 6 часов вечера.
12. Ване 15 лет.
13. Четыре брата, 3 сестры.
14. 35. 60, 5.
15. 66 лет.

Бедный заяц. У зайца было семь морковок. Медведь получил четыре морковки, а лиса — две.

Хитрая лиса. Медведь сам себя обсчитал. Ведь всего морковок было шесть. Четыре из них принадлежали медведю, две — лисе. Похлебку делили поровну на троих. Значит, на долю каждого досталось по две морковки. Иными словами, лиса съела две своих морковки, а журавль съел две морковки, принадлежавшие медведю. Значит, все шесть рыбешек должен был получить медведь.

Задача с яблоками. Три брата и две сестры.

Задачи-шутки.

1. Две свечи, остальные сгорели.
2. Три. Летели один за другим.
3. Четыре кошки. (Против каждой из кошек в трех других углах комнаты сидят три кошки. Кошки сидят, поджавши хвосты.)
4. 13 рублей.
5. Конечно, килограмм гривенников.
6. Отдать одно вместе с корзиной.
7. XV.
8. 111—11=100.
9. Надо стул поставить на стол. Тогда и на столе и на стуле будет сидеть нечетное количество людей.
10. Семь-я, сорок-а, сто-л, сто-п или сто-г.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И ГОЛОВОЛОМКИ

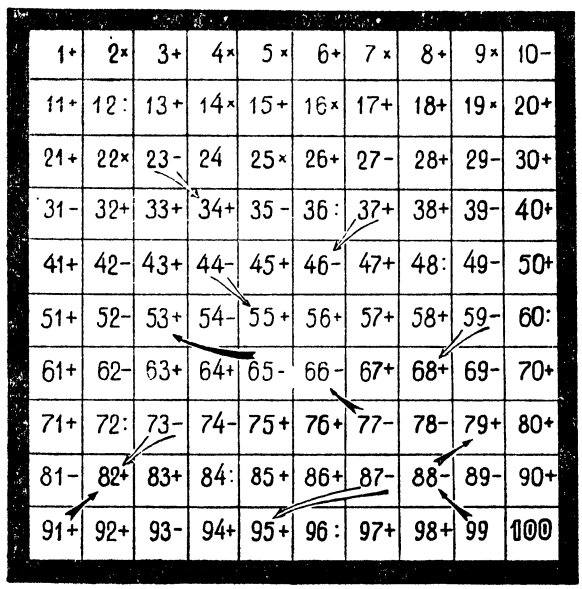
КТО ПЕРВЫЙ СКАЖЕТ „СТО“

Рисунок этой игры начертите на рисовальной бумаге, наклейте ее на картон, если возможно, накройте стеклом или целлофаном и окантуйте полосками коленкора или бумаги.

Играют двое. Для игры нужны кубик с числами на гранях 1, 2, 3 и 4 (две грани остаются свободными) и две фишки разного цвета.

Играющие берут по одной фишке и в порядке очереди бросают кубик. Каждый участник игры ставит свою фишку на ту клетку поля, на которой написано число, равное количеству очков, выпавших на кубике (на одной клетке могут стоять и две фишки). Дальнейшее передвижение фишки каждого из играющих зависит от номера клетки, на которой фишка стоит, и количества очков, выпавших на кубике. С этими двумя числами играющий должен произвести в уме то арифметическое действие, на которое указывает знак, написанный в клетке, где стоит фишка, и передвинуть свою фишку в ту клетку, где написано соответствующее число.

Предположим, что фишка играющего стоит на клетке с числом 8 и знаком сложения, а на верхней грани кубика выпало число 4. Это значит, что играющий должен



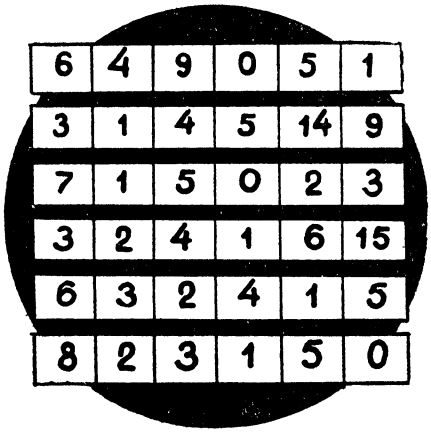
к 8 прибавить 4 и фишку передвинуть на клетку 12. Следовательно, при сложении и умножении фишка продвигается вперед, приближаясь к числу 100, при вычитании и делении она отходит назад.

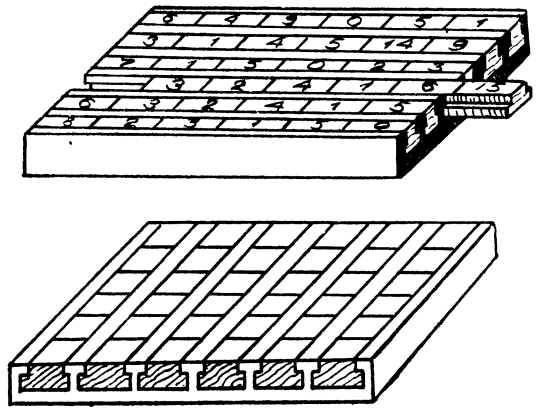
Если кубик выпадет вверх пустой гранью (без числа), играющий пропускает ход.

Выигрывает тот, чья фишка быстрее дойдет до клетки с числом 100.

Младшие ребята могут играть по другим правилам, передвигая фишку по указаниям стрелок и не производя арифметических действий.

КАК ПЕРЕДВИНУТЬ ПОЛОСКИ?





Перед вами шесть полосок, лежащих в горизонтальном направлении.

На каждой полоске шесть клеток с цифрами.

Как передвинуть эти полоски, чтобы получить десять вертикальных рядов цифр, сумма которых в каждом вертикальном ряду была бы равна пятнадцати?

Положите перед собой полоски и попробуйте решить эту задачу, передвигая их.

Полоски можно сделать из картона, оклеив его бумагой, или выпилить из фанеры.

Если каждую полоску вставить в пазы так, чтобы ее можно было передвигать вправо и влево на нужное количество клеток (см. рисунок), получится интересная настольная игра-головоломка.

Решение головоломки.

	6	4	9	0	5	1			
			3	1	4	5	14	9	
7	1	5	0	2	3				
				3	2	4	1	6	15
	6	3	2	4	1	5			
8	2	3	1	5	0				

ГОНКИ ДО 1000

Для этой игры нужен лишь один самодельный шестигранный волчок. Сделать его не трудно.

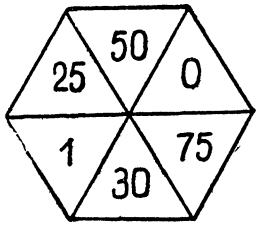
Вырежьте из толстого картона шестиугольник, оклейте его бумагой. Соедините центр шестиугольника прямыми линиями с его вершинами. Напишите в треугольниках числа, как показано на рисунке.

В центре шестиугольника сделайте маленькое отверстие и воткните в него заостренную спичку. Чтобы шестиугольник хорошо держался на спичке, обмотайте спичку ниткой или узкой полоской бумаги, смазанной клеем, и посадите на это утолщение шестиугольник на клею.

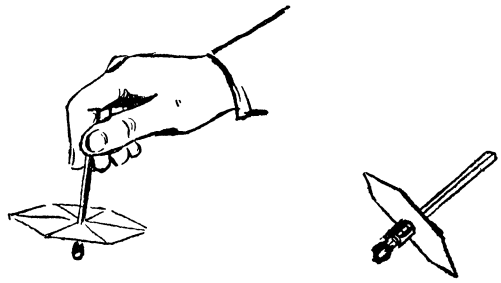
Играть могут 2—3 человека. Каждый из

играющих по очереди запускает волчок и получает столько очков, сколько показывает число в том треугольнике, на основание которого он упал. Число полученных очков складывает каждый играющий.

Выигрывает тот, кто раньше наберет 1 000 очков.

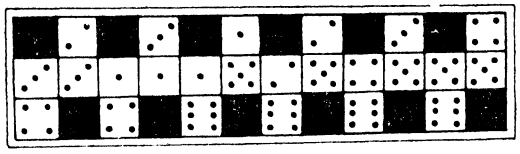


Перебор возможен, если договориться об этом перед игрой. Допустим, в количестве 10 очков; следовательно, 1 000, 1 005, 1 010 — выигрыш, 1 011 — перебор, и тогда последний ход не засчитывается.



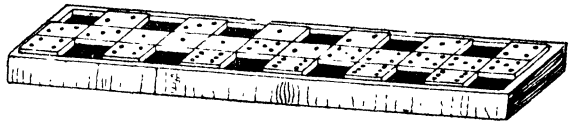
ЗАДАЧА С ДОМИНО

Возьмите 12 косточек домино и составьте их так, как показано на рисунке.



Переставьте косточки так, чтобы во всех трех горизонтальных рядах было одинаковое количество очков.

Для этой головоломки хорошо бы сделать коробочку с невысокими бортами в виде

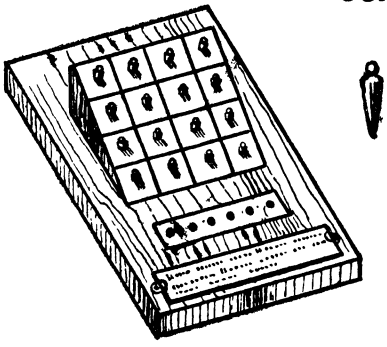


рамки, внутри которой производится укладка и передвижение косточек.

Решение головоломки.

5		3		6		5		4		6	
4	1	1	2	5	1	2	3	1	3	4	2
	5		3		6		5		4		6

СОХРАНИТЬ ЧЕТНОСТЬ

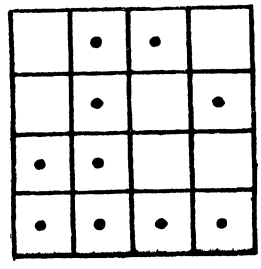


Для этой игры нужно изготовить наклонную квадратную подставку, разделенную на 16 клеток. В каждой клетке — высверлить отверстие для колышка. В деревянной пластинке, лежащей под квадратом, высверливается еще шесть отверстий.

Играющему предлагается вставить колышки во все отверстия и затем убрать шесть колышков так, чтобы в каждом горизонтальном и вертикальном рядах осталось по четному числу колышков. Колышки, снимаемые с доски, вставляются в отверстие на пластинке под ней.

Убирая разные шесть колышков, можно получить разные решения.

Решение головоломки.



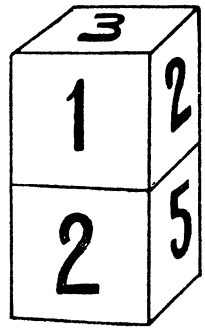
ДВА КУБИКА

(Игра-фокус)

Для игры нужны два небольших деревянных кубика, оклеенных бумагой.

На кубиках пишут цифры, так чтобы каждая пара цифр, которая находится на противоположных сторонах кубиков, давала бы в сумме на одном кубике 6, а на другом — 4. Например: на одном кубике наклеена такая пара цифр: 1 и 5; 3 и 3; 4 и 2, на другом кубике наклеены 1 и 3; 2 и 2; 3 и 1.

«Отгадчик» предлагает играющим поставить кубик на кубик какой угодно стороной. Цифры на всех сторонах кубиков видны, кроме трех сторон. Сумму закрытых чисел «отгадчик» берется отгадать при любом положении кубиков.



Сделать это очень легко. Нужно только отнять число, написанное на верхней стороне верхнего кубика, от 10, то есть от общей суммы четырех чисел, которые находятся на двух противоположных сторонах обоих кубиков.

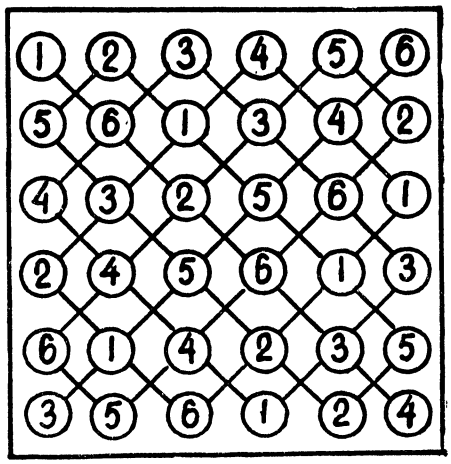
КТО БОЛЬШЕ?

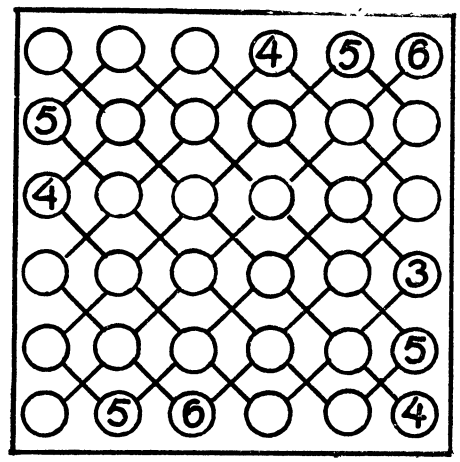
Здесь 36 кружков. На каждом кружке обозначено число очков. Разместите на всех кружках фишки с такими же числами.

Нужно снять с таблицы любое количество фишек, соблюдая одно условие: нельзя брать двух фишек, которые лежат на одной прямой линии. Какое при этом наибольшее количество очков вы сможете набрать?

Решение.

Самое большое число очков, которое можно набрать здесь, это 47. Для этого нужно взять в самом верхнем ряду фишки, на которых написано 4, 5 и 6, во втором ряду сверху — 5, в третьем — 4, в четвертом — 3, в пятом — 5, в шестом — 5, 6, 4.



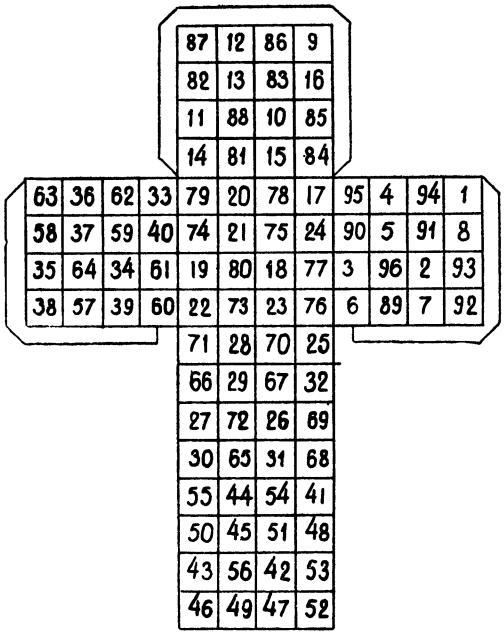


ЧУДЕСНЫЙ КУБ

(Игра-фокус)

Возьмите листочек из арифметической тетради, наклейте его для прочности на плотную бумагу или тонкий картон и начертите на нем фигуру, которая изображена на рисунке. Чтобы клетки не были слишком мелкими, каждой клетке этой фигуры должно соответствовать четыре клетки (2×2) арифметической тетради. Напишите в клетках все числа, как это показано на рисунке. Проверьте тщательно, чтобы не было ошибок.

Затем сложите эту фигуру по линиям и склейте из нее куб. Числа в клетках этого куба расположены так, что на любой сторо-



не любой ряд чисел по горизонтали, вертикали и диагонали в сумме дает 194. Ни одно число не повторяется в этих клетках.

С этим кубом вы можете проделать следующую шутку.

Возьмите любую книгу, посмотрите первую строчку на девятой странице. Из этой строчки возьмите четвертое слово и запишите его на бумажке; дайте товарищу спрятать в карман эту бумажку, не читая, конечно. Потом покажите ему свой куб и предложите сложить числа любого ряда; пусть он это сделает про себя. Тогда дайте ему свою книгу и скажите, что первая цифра его суммы обозначает строку, вторая — страницу, третья — слово этой строки на этой странице. Он найдет это слово и будет очень удивлен, когда окажется, что это же слово написано на бумажке, которая лежит у него в кармане, потому что он ведь не знает, что это не простой, а волшебный куб и сумма чисел любого ряда в нем равна 194.

ПОПРОБУЙ РАССТАВЬ!

Несколько головоломок, состоящих в подборе чисел, образующих заданную сумму, можно изготовить согласно рисункам.

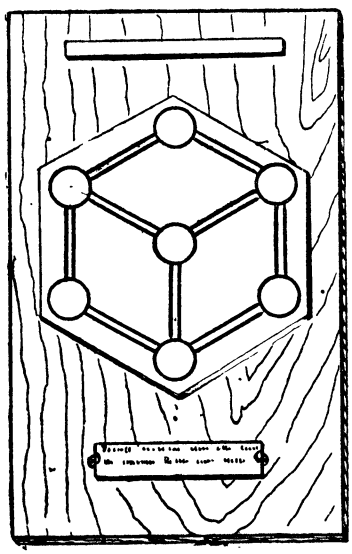
На фанерных щитках вычерчиваются фигуры. На месте кружков высверливаются отверстия для шашек. На каждом комплекте шашек пишутся те числа, которые необходимы для данной игры.

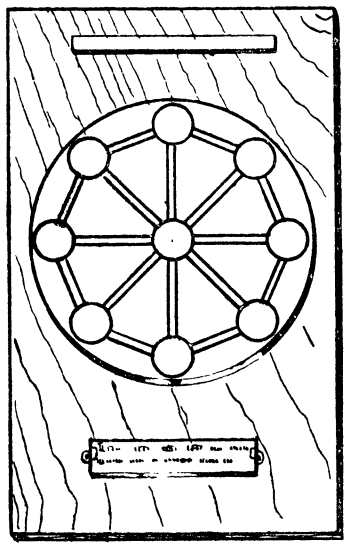
В семи кружках фигуры 1 надо расставить числа от одного до семи так, чтобы сумма четырех чисел, расположенных на углах каждого ромба, составляла 13.

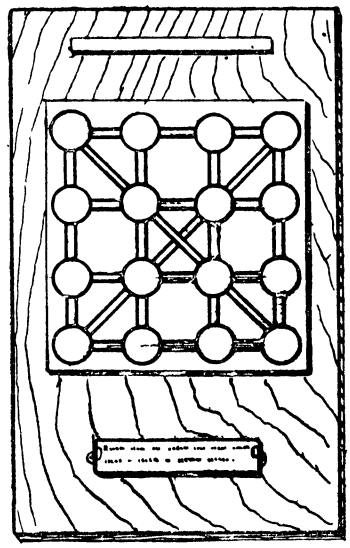
Эти же числа можно расставить так, чтобы сумма четырех чисел каждого ромба равнялась 14, 15, 16, 17, 18 и 19.

В девяти кружках фигуры 2 надо расставить числа от одного до девяти так, чтобы три цифры каждого диаметра в сумме своей составляли 15.

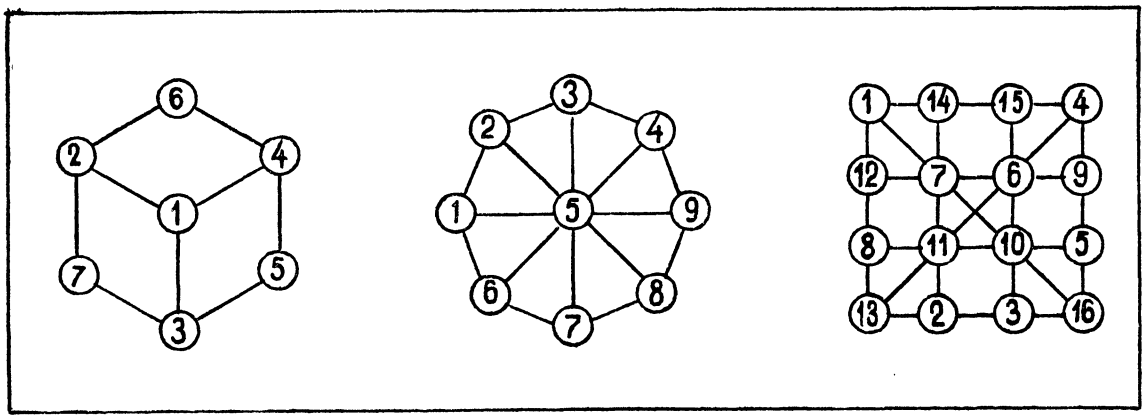
В шестнадцати кружках фигуры 3 надо расставить числа от одного до шестнадцати так, чтобы по всем направлениям сумма чисел равнялась 34.







Решение.

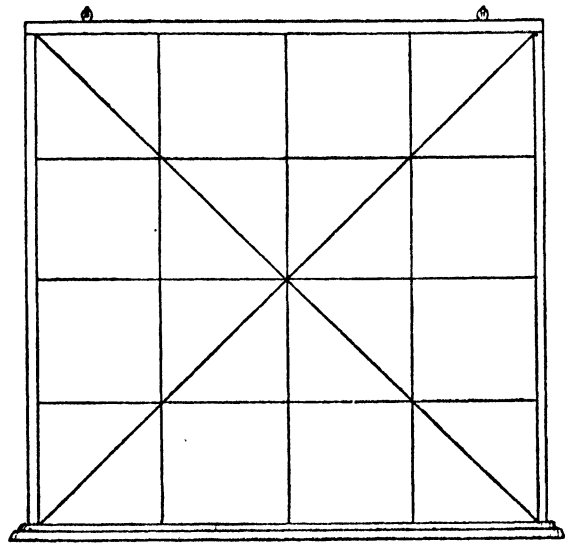


НАСТЕННЫЕ ИГРЫ
КВАДРАТЫ И ТРЕУГОЛЬНИКИ

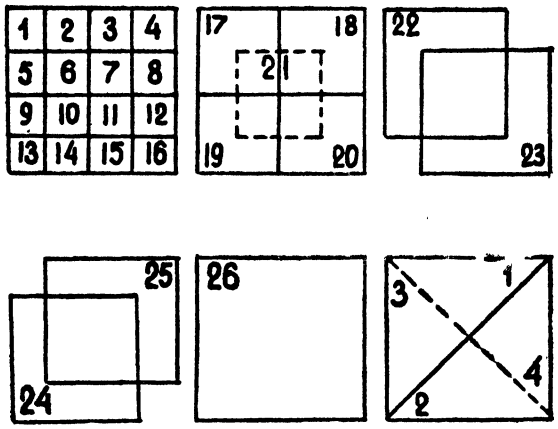
На классной доске нарисован чертеж. Сколько квадратов разной величины можете вы насчитать на этом чертеже? Только не спешите! Их гораздо больше, чем вам кажется.

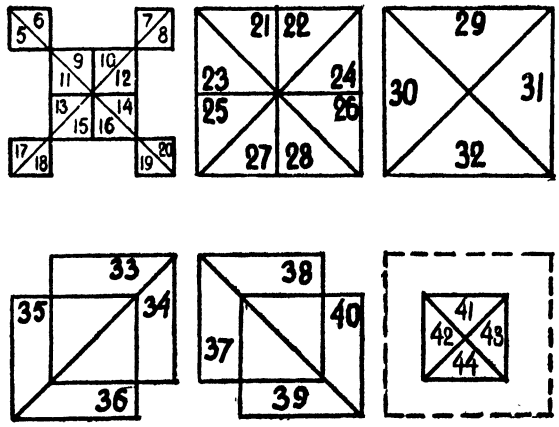
А сколько на этом же чертеже разной величины треугольников? Их еще больше, чем квадратов!

Сосчитайте сначала все это глазами, не прибегая к помощи карандаша и бумаги, а потом проверьте свои выводы на бумаге.



Ответ.

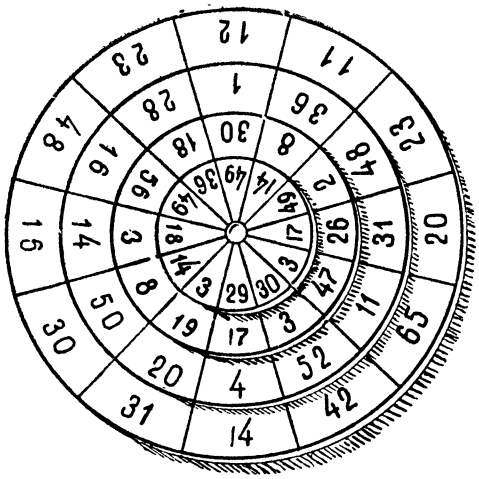




Кроме изображенных здесь 26 квадратов (см. рис.), в этой фигуре есть еще четыре квадрата: $7 + 8 + 11 + 12$; $5 + 6 + 9 + 10$; $2 + 3 + 6 + 7$; $10 + 11 + 14 + 15$.

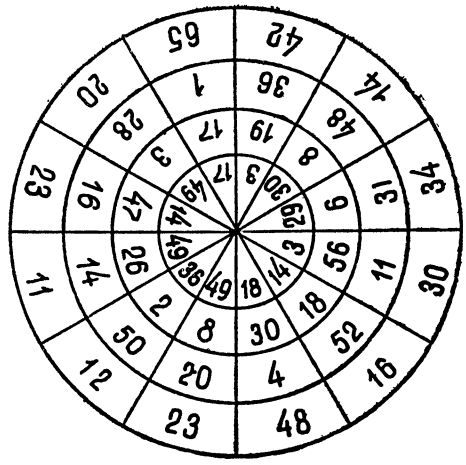
Всего 30 квадратов и 44 треугольника.

ДВЕНАДЦАТЬ РАЗ ПО СТО



На окружности каждого диска написаны 12 разных чисел. Задача играющего состоит в том, чтобы, вращая диски, найти такое их положение, когда сумма чисел в любом направлении от центра (по любому из радиусов) была бы равна ста.

Правильное расположение чисел показано на рисунке.



Игра представляет собой щит, состоящий из подрамника, обшитого фанерой. На щите укреплены подвижно четыре фанерных диска, один на другом. Нижний диск имеет в диаметре 38 сантиметров, на нем диски диаметром 30, 22 и 14 сантиметров. Все диски вращаются на общей оси.

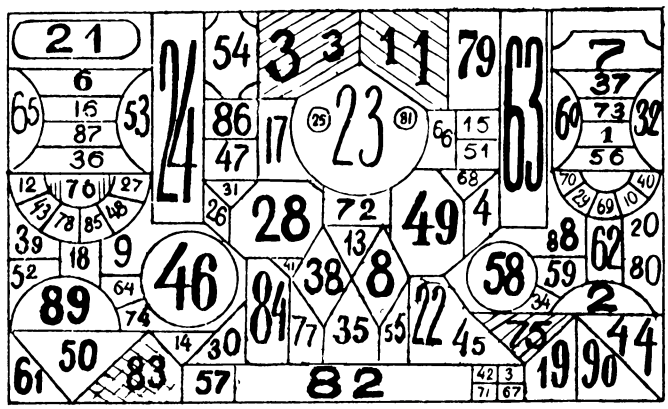
БОРЬБА ЗА ЦИФРУ

Играют двое. Каждый стоит у таблицы с числами. С помощью указки играющие стараются как можно скорее найти и вслух назвать подряд все числа от 1 до 24, которые написаны по клеткам в беспорядке (см. таблицу внизу).

Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

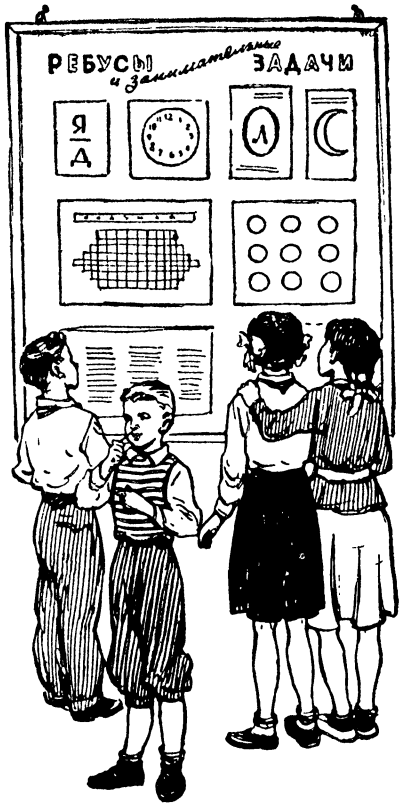
5	14	2	23
16	7	24	13
11	3	20	4
8	1	19	22
21	15	9	17
12	18	10	6

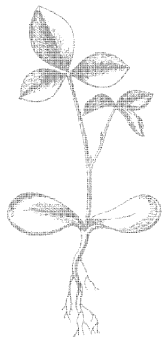
5	14	2	23
16	7	24	13
11	3	20	4
8	1	19	22
21	15	9	17
12	18	10	6



На предлагаемой здесь таблице изображены числа от 1 до 90. Нужно разыскать и назвать их по порядку (1, 2, 3, 4 и т. д.) в возможно более короткий срок, отсчитываемый по часам или секундомеру (см. таблицу вверху).

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ И ГОЛОВОЛОМКИ.





Scan AAW

ЗАГАДКИ

Загадывание и отгадывание загадок — любимое занятие многих детей как младшего, так и старшего возраста. На использовании загадок часто основываются различные творческие самодеятельные игры, а также настольные игры, кроссворды, чайнворды, загадочные картинки. Загадки знакомят детей с окружающим их миром, расширяют кругозор ребят, тренируют находчивость и сообразительность, наблюдательность и память.

При отборе и использовании загадок важно знать, какие приемы зашифровки тех или иных слов или понятий в загадках применяются.

В загадке часто даются только признаки того или иного предмета, причем от того, сколько этих признаков приводится, в какой степени они раскрывают загаданный предмет, зависит простота или сложность загадки.

Очень много загадок построено на аллегориях. К ним относятся загадки, где действие или признак предмета сравниваются с таким же действием или схожим признаком другого предмета, в большинстве случаев с живым существом.

Формы использования загадок, которые обычно применяются в массовой работе с детьми, очень разнообразны. Чаще всего руководитель задает ребятам загадки устно по списку, составленному им заранее. Желающие ответить поднимают руку. Тому, кто даст правильный ответ, засчитывается известное число очков (например, от 3 до 6, в зависимости от сложности загадки). Победителем считается тот, кто наберет больше очков.

Иногда загадки пишутся на отдельных листках или карточках. Ребята по очереди вытягивают листочки и отгадывают те загадки, которые на них написаны. Листки должны возвращаться руководителю (или специально выделенному дежурному) вместе с устным ответом, на основании которого начисляются очки.

Загадки могут быть использованы и для изготовления настольных игр. Младшие школьники, например, очень любят «Лото загадок». Тексты загадок для этой игры пишутся на отдельных карточках, а рисунки, являющиеся ответом на эти загадки, помещаются в клетках больших карт (например, по шесть-девять рисунков на карте). Играют, как в обычное лото. Ведущий вытягивает карточки с загадками и читает их. Играющие сообща отгадывают загадки, и тот, у кого на карте имеется рисунок с ответом на данную загадку, накрывает его карточкой. Выигрывает тот, кто закроет все рисунки первым на своей карте. Для изготовления игры можно применить вырубные или переводные картинки, которые имеются в продаже.

Для того чтобы вожатые, педагоги, массовики могли широко использовать загадки в своей работе с детьми, мы приводим здесь около двухсот загадок. В их числе старые народные загадки и загадки, основанные на современной тематике.

Для удобства использования мы разбили все загадки по темам. Этот подбор условный, и, конечно, ни перечень тем, ни тем более подбор загадок по этим темам ни в коем случае не претендуют на полноту.

ПРИРОДА И ЕЕ ЯВЛЕНИЯ

1. Голубая простыня весь свет одевает.
2. Чего в сундук не запрешь?
3. Не стукнет, не брякнет, а в окно войдет.
4. Не стукнет, не брякнет, а сам придет.
5. Сестра к брату в гости идет, а он от нее прячется.
6. Меня частенько просят, ждут,
   А только появлюсь — и прятаться начнут.
7. Он всюду: в поле и в саду,
   А в дом не попадет.
   И никуда я не иду,
   Покуда он идет.
8. Один летает, другой пьет,
   А третий питается.
9. Красное коромысло над рекой повисло.
10. Ревнул вол за сто сел, за сто речек.
11. Горя не знаем, а горько плачем.
12. Сильнее солнца, слабее ветра, ног нет, а идет, глаз нет, а плачет.
13. Серое сукно тянется в окно.
14. Меня бьют, ворочают, режут, а я молчу да всем добром плачу.
15. Не вода и не суша, на лодке не уплывешь, и ногами не пройдешь.
16. Рукава есть у меня,
    Рук хотя и нет.
    И хоть я не из стекла,
    Я как зеркало светла...
    Кто я? Дай ответ!
17. По серебряной дороге
    Мы отправились в поход.
    Остановимся на отдых,
    А она себе идет.
18. Шуба нова, а на подоле дыра.
19. В воде не тонет и в огне не горит.
20. Без рук, без ног, а в избу лезет.
21. Сам без рук, без глаз, а рисовать умеет.
22. Что вниз вершиной растет?
23. Ты за ней, она от тебя, ты от нее, она за тобой.
24. Не взять меня и не поднять,
    Не распилить пилой,
    Не вырубить и не прогнать,
    Не вымести метлой...
    Но только мне придет пора —
    Сама уйду я со двора.
25. Вокруг носа вьется, а в руки не дается
26. Что идет, не двигаясь с места?
27. Виден край, да не дойдешь.
28. В горах блуждаю за тобой,
    Откликнусь я на зов любой.
    Все меня слыхали, но зато
    Не видал меня еще никто.
29. Сколько бы ни ел, никогда сыт не будет.
30. Что было «завтра», а будет «вчера»?

МИР ЖИВОТНЫХ

31. Страх тепло волочит,
    А тепло караул кричит.
32. Летом гуляет, а зимой отдыхает.
33. Кто на себе лес носит?
34. Боится зверь ветвей моих,
    Гнезд не построят птицы в них...
    В ветвях краса и мощь моя.
    Скажите быстро, кто же я?
35. Не елка, а колка, не кот, а мыши боятся.
36. Меня слепым зовут всегда,
    Но это вовсе не беда.
    Я под землей построил дом,
    Все кладовые полны в нем.
37. Через океан плывет великан, а ус во рту скрывает.
38. Стоит копна:
    Спереди вилы,
    А сзади метла.
39. С бородой родится, никто не дивится.
40. По земле ходит,
    Неба не видит,
    Ничего не болит,
    А все стонет.
41. На сене лежит, сама не ест и другим не дает.
42. Шерстка мягонька, да коготок остер.
43. Бел как снег,
    Надут как мех,
    На лопатах ходит.
44. Два раза родится,
    А один раз умирает.
45. Спереди шильце,
    Сзади вильце
    Снизу полотенце.
46. Встали братья на ходули,
    Ищут корму по пути.
    На бегу ли, на ходу ли
    Им с ходулей не сойти.
47. В болоте плачет, а из болота не идет.
48. Хоть я не молоток —
    По дереву стучу:
    В нем каждый уголок
    Обследовать хочу.
    Хожу я в шапке красной
    И акробат прекрасный.

49. Крылья есть, да не летает,
Ног нет, да не догонишь.
50. Драчун и забияка, живет в воде,
Когти на спине — и щука не проглотит.
51. В тесной избушке
Ткут холст старушки.
52. Летит — воет, сядет — землю роет.
53. Кто в лесу без топоров
Строит избу без углов?
54. Кто может выйти в открытое поле, не покидая своего дома?

РАСТЕНИЯ

55. Одно бросил — целую горсть взял.
56. Бьют меня палками, трут меня камнями,
Жгут меня огнем, режут меня ножом.
А зато меня так губят, что все меня любят.
57. Золотые горы растут в летнюю пору.
58. Вырос в поле дом,
Полон дом зерном,
Стены позолочены,
Ставни заколочены.
Ходит дом ходуном
На стволе золотом.
59. Не море, не река, а волнуется.
60. Золотое решето
Черных домиков полно.
Сколько черненьких домков,
Столько беленьких жильцов.
61. На поле родился,
На заводе варился,
На столе растворился.
62. Шли двое, остановились, один другого спрашивает:
— Это черная?
— Нет, это красная.
— А почему она белая?
— Потому, что зеленая.
О чем они вели разговор.
63. Кафтан на мне зеленый,
А сердце как кумач,
На вкус, как сахар, сладок,
А сам похож на мяч.
64. Без окон, без дверей, полна горница людей.
65. Кругла, да не луна,
Зелена, да не дубрава,
С хвостиком, да не мышь.
66. Синий мундир, желтая подкладка, а в середине сладко.
67. Сижу на дереве,
Кругла, как шар,
Вкусна, как мед,
Красна, как кровь.
68. Стоит дуб, полон круп,
Пятачком покрыт.
69. Стоит старик над водой — трясет бородой.
70. Шапка набекрень,
Спрятался за пень.
Кто проходит близко,
Кланяется низко.

ЧЕЛОВЕК

71. Двое ходят, двое смотрят, двое болтаются, один водит и приказывает.
72. Кто ходит утром на четырех ногах, днем на двух, а вечером на трех?
73. Живет мой братец за горой,
Не может встретиться со мной.
74. Живут два друга, глядят в два круга.
75. Если б не было его, не сказал бы ничего.
76. Всегда во рту, а не проглотишь.
77. Один говорит, двое глядят да двое слушают.
78. Деревяшка везет, костяшка сечет, мокрый Мартын заворачивает.
79. Всю жизнь ходят в обгонку, а обогнать друг друга не могут.
80. Ношу их много лет, а счету им не знаю.
81. Носить легко, а считать трудно.

ЖИЛИЩЕ ЧЕЛОВЕКА И ЕГО БЫТ

82. Всегда видятся, а вместе не сходятся.
83. Ходит, ходит, а в избу не входит.
84. Стоит поперек входа, одна рука в избе, другая на улице.
85. Высокая и строгая,
Ходит, пол не трогая,
Кто ни выйдет, ни зайдет,
Ручку ей всегда пожмет.
86. Хвост во дворе, нос в конуре.
Кто хвост повернет, тот и в дом войдет.
87. Собака не лает, а в дом не пускает.
88. Крутая гора, что ни шаг, то нора.

89. Что зимой дома мерзнет, а на улице нет?
90. Под одной крышей четыре братца живут.
91. С ногами, а без рук, с боками, а без ребер, со спиной, а без головы.
92. Два брюшка, четыре ушка. Что это такое?
93. Что за шустрый старичок,
Восемьдесят восемь ног,
Все по полю шаркают
За работой жаркою.
94. Хвостик из кости, а на спинке щетинки.
95. Сижу верхом, не знаю на ком,
Знакомца встречу, соскочу — привечу.
96. Пять пальцев, ни костей, ни мяса, ни ногтей.
97. С виду клин, а развернешь — блин.
98. Ветер веет — я не вею,
Он не веет — вею я.
Но лишь только я завею,
Ветер веет от меня.
99. В воде она родится, но
Странная судьба: воды она боится
И гибнет в ней всегда.
100. Бел как снег, в чести у всех,
В рот попал, там пропал.
101. Сидит на ложке, свесив ножки.
102. Без рук, без ног, а в гору лезет.

В ШКОЛЕ И НА ДОСУГЕ

103. Хорошо видит, а слепой.
104. Кулик — не велик,
Целой сотне велит:
То сядь да учись,
То встань, разойдись.
105. Лето, зиму — все на лыжах;
Братец — стол, сестра — скамья.
Это самые на свете
Неразлучные друзья.
106. Что за чиж на черном поле
Чертит клювом белый след?
У чижа ни ног, ни крыльев,
Ни пера, ни пуха нет.
107. Черный Ивашка, деревянная рубашка:
Где пройдет, там след остается.
108. Черные, кривые, от рождения все немые. Станут в ряд — сейчас заговорят.
109. Белое поле, черное семя,
Кто его сеет, тот разумеет.
110. Хоть не шляпа, а с полями,
Не цветок, а с корешком,
Разговаривает с нами
Терпеливым языком.
111. Говорит она беззвучно,
А понятно и не скучно.
Ты беседуй чаще с ней —
Станешь вчетверо умней.
112. Дорога есть — ехать нельзя,
Земля есть — пахать нельзя,
Луга есть — косить нельзя,
В реках, морях — воды нет.
113. Иду по грядкам, рву без счета, на грядках не убывает, а в голове прибывает.
114. Языка не имеет,
А у кого побывает,
Тот много знает.
115. С подругами и сестрами
Она приходит к нам,
Рассказы, вести новые
Приносит по утрам.
116. Хоть и немая — назовет лентяя.
117. В школьной сумке я лежу,
Как ты учишься, скажу.
118. Под гору — коняшка, а в гору — деревяшка.
119. Мы — проворные сестрицы —
Быстро бегать мастерицы.
В дождь — лежим,
В снег — бежим:
Уж такой у нас режим.
120. Мой рогатый конь трехногий,
Быстро мчится по дороге,
Захочу — он постоит
Захочу — вперед бежит.
121. Ростом мал и пузат,
А заговорит —
Сто крикливых ребят
Сразу заглушит.
122. То толстеет, то худеет,
На весь дом голосит.
123. Музыкант, певец, рассказчик,
А всего кружок да ящик.
124. На квадратиках доски
Короли свели полки.
Нет для боя у полков
Ни патронов, ни штыков.

ТРУД И ТЕХНИКА

125. Над поселком слышен бас,
Он утрами будит нас.
Мы привыкли по нему
К распорядку своему.
126. Сам худ, а голова с пуд.
127. Захочу, так поклонюсь,
А поленюсь, так повалюсь.
128. Мой товарищ по походу
К твердым правилам привык:
Кончил дело и за щеки
Уберет стальной язык.
129. Возле уха завитуха,
А в середке разговор.
130. Сидит на крыше всех выше.
131. С края на край
Режет черный каравай,
Кончит, повернется,
За то же возьмется.
132. Овсом не кормят,
Кнутом не гонят,
А как пашет,
Семь плугов тащит.
133. Ходит полюшком коровушка —
Саженный язычок.
Режет травушку коровушка
Под самый корешок.
134. Загудел глазастый жук,
Обогнул зеленый луг,
У дороги смял ковыль
И ушел, вздымая пыль.
135. Не живой я, но шагаю,
Землю рыть я помогаю,
Вместо тысячи лопат
Я один работать рад.
136. Ходит он и землю ест —
Сотню тонн в один присест,
Степь на части он сечет,
А за ним река течет.
137. Ходит скалка по дороге,
Грузная, огромная,
И теперь у нас дорога
Как линейка ровная.
138. Я реке и друг и брат,
Для людей трудиться рад.
Я машинами построен,
Сократить пути могу
И от засухи, как воин,
Лес и поле берегу!
139. Не машет крылом, а летает,
Не птица, а птиц обгоняет.
140. Спрыгнуть с него на ходу можно,
А вскочить на него нельзя.

ЗАГАДКИ С КОЛЛЕКТИВНЫМ ОТВЕТОМ

Есть загадки, в которых ответ произносится хором, всеми присутствующими. Они написаны в стихах, и слово, являющееся ответом на загадку, отнесено на конец последней строчки. Его легко отгадать не только по смыслу задачи, но и по рифме.

Загадки с коллективным ответом особенно любят малыши. Им доставляет большое удовольствие сообща отгадывать и дружно, хором выкрикивать ответ. Такие загадки близки к речевкам и могут быть использованы на пионерских сборах, на вечерах и праздниках, в лагере у пионерского костра.

Ем я уголь, пью я воду.
Как напьюсь — прибавлю ходу.
Везу обоз на сто колес
И называюсь... (паровоз)

Смело в небе проплывает,
Обгоняя птиц полет.
Человек им управляет.
Что такое?.. (самолет)

По волнам плывет отважно,
Не сбавляя быстрый ход,
Лишь гудит машина важно
Что такое?.. (пароход)

Чтоб тебя я повез,
Мне не нужен овес.
Накорми меня бензином,
На копытца дай резину.
И тогда, поднявши пыль,
Побежит... (автомобиль)

На рояль я не похожий,
Но педаль имею тоже.
Кто не трус и не трусиха,
Прокачу того я лихо.
У меня мотора нет
Я зовусь... (велосипед)

Кто далеко живет,
Тот пешком не пойдет.
Наш приятель тут как тут.
Всех домчит он в пять минут.

Эй, садись, не зевай,
Отправляется... (трамвай)

Два березовых коня
По снегам несут меня.
Кони эти рыжи,
И зовут их... (лыжи)

И в лесу мы и в болоте,
Нас везде всегда найдете:
На поляне, на опушке
Мы зеленые... (лягушки)

Я в любую непогоду
Уважаю очень воду.
Я от грязи берегусь,
Чистоплотный, серый... (гусь)

Вместо носа — пятачок,
Вместо хвостика — крючок.
Голос мой визглив и звонок
Я веселый... (поросенок)

Нору день и ночь копаю,
Вовсе солнышка не знаю,
Кто найдет мой длинный ход
Сразу скажет — это... (крот)

Кто на свете ходит
В каменной рубахе?
В каменной рубахе
Ходят... (черепахи)

Огромная кошка мелькнет за стволами,
Глаза золотые и уши с кистями.
Но это не кошка, смотри, берегись,
Идет на охоту коварная... (рысь)

Под корой сосны и ели
Точит сложные тоннели,
Только к дятлу на обед
Попадает... (короед)

Летом много их бывает,
А зимой все вымирают.
Прыгают, жужжат над ухом,
Как они зовутся?.. (мухи)

Я весь день ловлю жучков,
Уплетаю червячков.
В теплый край я не летаю,
Здесь, под крышей обитаю.
Чик-чирик! Не робей!

Я бывалый... (воробей)

Всех перелетных птиц черней,
Чистит пашню от червей,
Взад-вперед по пашне вскачь,
А зовется птица... (грач)

Нам в хозяйстве помогает
И охотно заселяет
Деревянный свой дворец
Темно-бронзовый... (скворец)

* * *

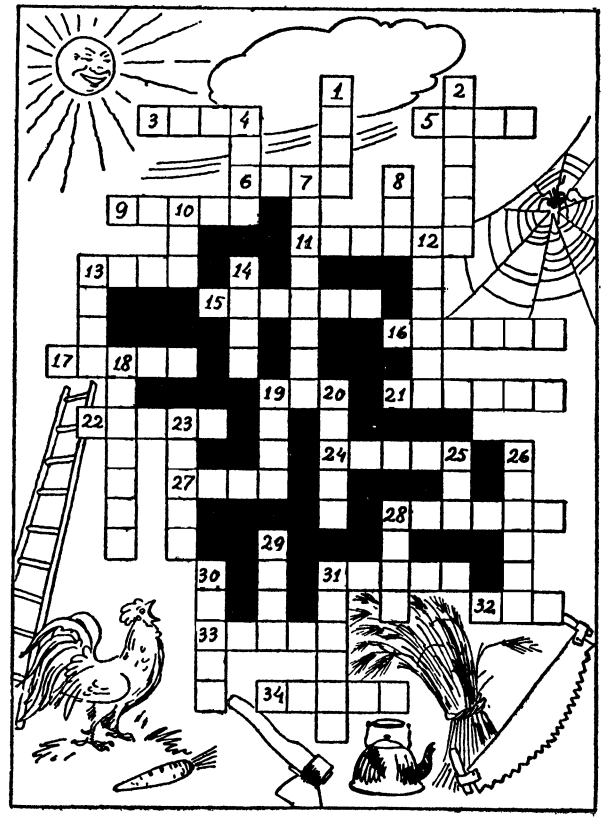
Схватил за щеки кончик носа,
Разрисовал окно без спросу:
Но кто же это? Вот вопрос!
Все это делает... (мороз)

Едва повеяло зимой,
Они всегда с тобой.
Согреют две сестрички,
Зовут их... (рукавички)

Обогнать друг друга рады.
Ты смотри, дружок, не падай!
Хороши тогда, легки
Быстроходные... (коньки)

Красный кот
Дерево грызет,
Дерево грызет,
Весело живет.
А воды попьет,
Зашипит, умрет.
Ты его рукой не тронь —
Этот красный кот... (огонь)

КРОССВОРД „ЗАГАДКИ“



По вертикали: 1. Мету, мету — не вымету; несу, несу — не вынесу; пора придет — сама уйдет. 2. Зелена, а не луг, бела, а не снег, кудрява, а без волос. 4. В воде купался, а сух остался. 7. Крутая гора, — что ни шаг, то нора. 8. Живет без тела, говорит без языка; никто его не видит, а всякий слышит. 10. Черен, да не ворон, рогат, да не бык; шесть ног без копыт; летит — воет, сядет — землю роет. 12. У нашей Параши сорок рубашек; вышла на улицу, ветер подул, и спина гола. 13. Быстро грызет, мелко жует, сама не глотает, что это? Кто отгадает? 14. Стучит, бренчит, вертится, ничего не боится. Считает свой век, а все не человек. 18. Красная девица сидит в темнице, а коса на улице. 19. Заря-зарница, красная девица, по лесу ходила, ключи обронила; месяц видел — не сказал, солнце увидало — подняло. 20. С бородой родился — никто не дивился. 23. Скручена, связана, на кол посажена, а по двору пляшет. 25. Чем больше из нее берешь, тем больше она становится. 26. Все его любят, а поглядят на него, так каждый морщится. 28. Стоит лепешка на одной ножке. Кто мимо не пройдет, всяк ей поклонится. 29. Тысяча братцев одним поясом подпоясана. 30. Не ездок, а со шпорами; не сторож, а всех будит. 31. Четыре четырки, две растопырки, седьмой вертун.

По горизонтали: 3. Шуба бела — весь свет сдела. 5. Еду, еду — следу нету; режу режу — крови нету; рублю, рублю — щепок нету. 6. В воде родится, а воды боится. 9. Шел долговяз, в сырой земле увяз. 11. Бела как снег, зелена как лук, черна как жук, вертится как бес, и повертка в лес. 13. Кто ткет без станка и без рук? 15. В брюхе баня, в носу решето, на голове пуговица. Одна рука — и та на спине. 16. Белое поле, черное семя, кто его сеет, тот разумеет. 17. Стоит старик над водою, трясет бородою. 19. Идет в баню черный, а из бани красный. 21. Красное коромысло над рекою повисло. 22. Что идет, не двигаясь с места? 24. Меня бьют, колотят, ворочают, режут, я все терплю, всем добром плачу. 27. Летит орлица по синему небу, крылья распластала, солнышко застлала. 28. Зубастые, а не кусаются. 31. Не куст, а с листочками, не рубашка, а сшита, не человек, а рассказывает. 32. Сам вода, да по воде и плавает. 33. Кланяется, кланяется, придет домой—растянется. 34. Семьсот ворот, да один выход.

ЗАГАДКИ-ШУТКИ

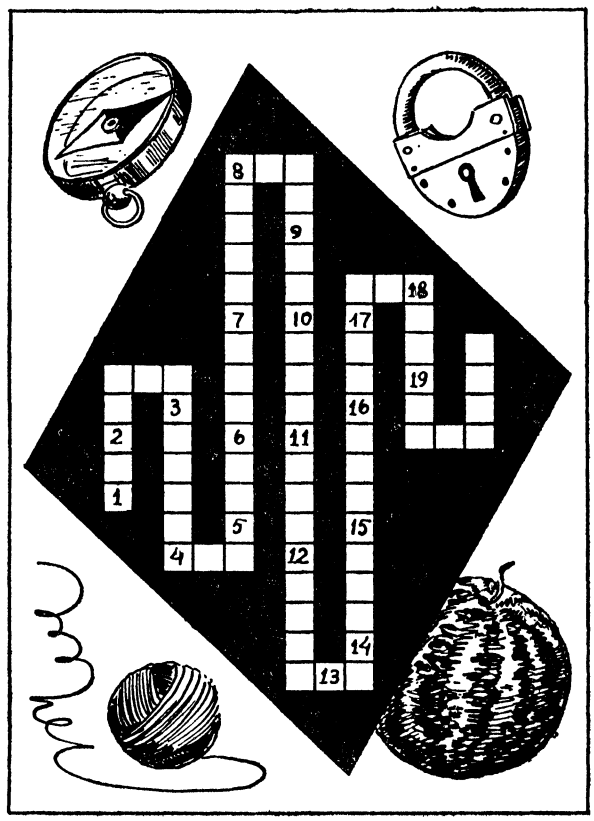
Загадки-шутки — особая разновидность загадок. Они основаны обычно на том, что внимание отгадывающего намеренно отвлекается от существа вопроса построением, формулировкой загадки, заставляют мысль работать в ином, неверном направлении. Если в обычных загадках раскрываются признаки предметов или явлений, сходство их с другими, то в загадках-шутках вся суть в «ловушке» или в игре слов, слитном их произношении, перемещении логического ударения и т. п.

1. Сын моего отца, а мне не брат. Кто это?
2. Какой болезнью никто никогда на земле не болел?
3. Сколько яиц можно съесть натощак?

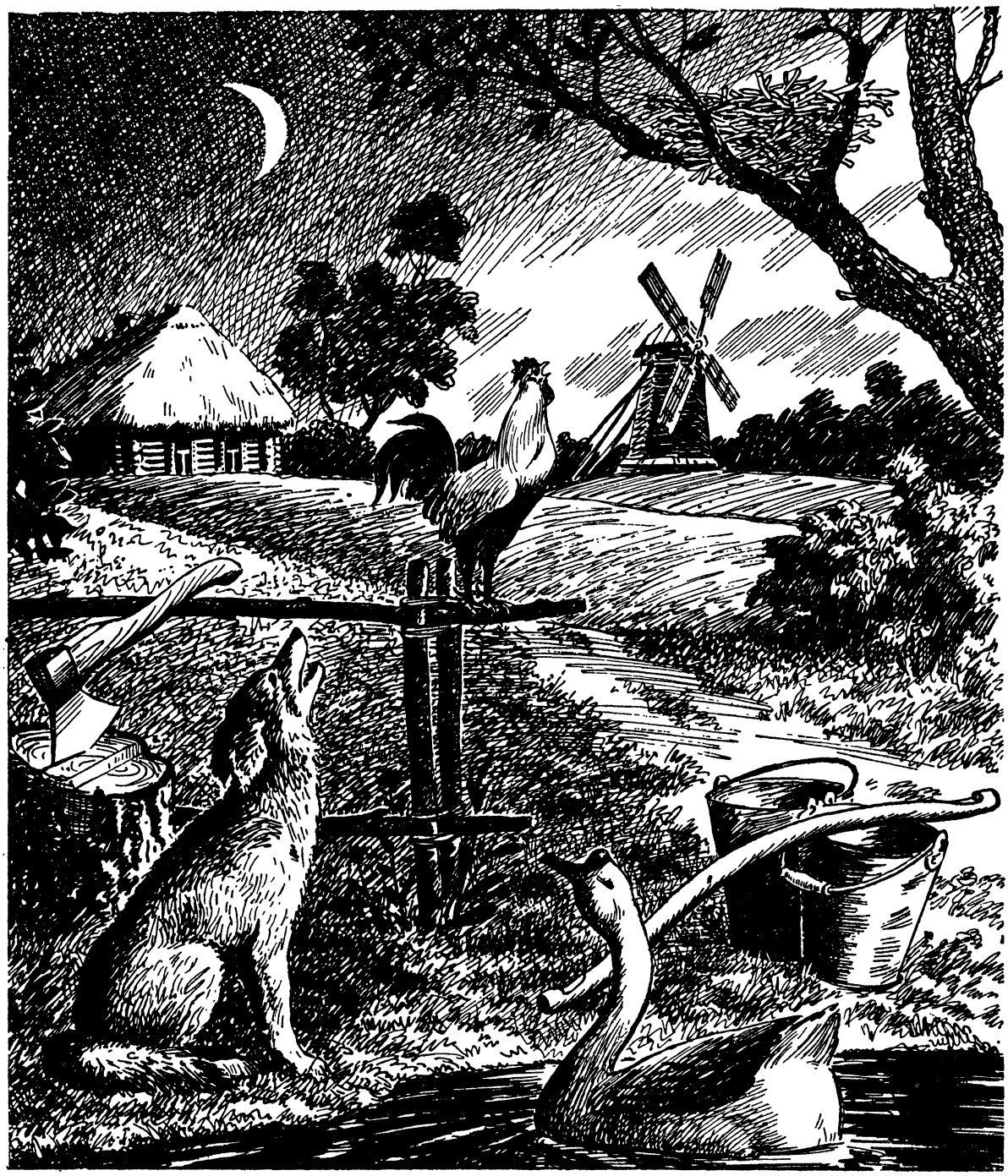
4. Когда руки бывают местоимениями?
5. Какими нотами можно измерить пространство?
6. На какой вопрос никто никогда не ответит «да»?
7. Из какой посуды нельзя ничего поесть?
8. Что нужно сделать, чтобы отпилить ветку, на которой сидит ворона, не потревожив ее?
9. Сколько горошин может войти в обыкновенный стакан?
10. Что у человека под ногами, когда он идет по мосту?
11. На что похожа половина яблока?
12. Из какого полотна нельзя сшить рубашки?
13. Какой месяц короче всех?
14. Что можно видеть закрытыми глазами?
15. Чем оканчиваются как день, так и ночь.
16. Что в человеке есть одно, а у вороны вдвое, в лисе не встретится оно, но в огороде втрое?
17. На какое дерево садится ворона во время проливного дождя?
18. На березе сидели две вороны и смотрели в разные стороны: одна на юг, другая на север.
— У тебя, — говорит первая ворона, — лапки в грязи.
— А у тебя, — отвечает вторая, — клюв в земле.
Как же так? Смотрят в разные стороны, а друг друга видят?
19. По чему часто ходят, и никогда не ездят?
20. Как далеко в лес может забежать заяц?
21. Можно ли в решете воды принести?

ЧАЙНВОРД „ЗАГАДКИ“

1. Семьдесят одежек, и все без застежек. 2. Без рук, без ног — под лавку скок. 3. Под стеклом сижу, в одну сторону гляжу. 4. Летит — молчит, лежит — молчит, когда умрет, тогда ревет. 5. Из этого ковша не пьют, не едят, а только глядят. 6. Собачка верная: не лает, не кусает, а в дом не пускает. 7. Стоит мальчик, скривя пальчик. 8. Летит — кричит, сядет — молчит, кто его убьет, свою кровь прольет. 9. Зимой спит, а летом шумит. 10. В СССР есть город большой. Четыре буквы отними — садовый цветок найди. 11. Красный, сахарный, кафтан зеленый бархатный. 12. Сторож плохой: слепой и глухой, не тронешь — молчит, а тронешь — кричит. 13. Лег усатый, встал горбатый. 14. В лес идет — домой глядит, домой идет — в лес глядит. 15. Без тела живет, без языка кричит. 16. В поле стоит курочка с сережками. 17. Ни стук, ни бряк, а близко подошел. 18. Летит орлица по синему небу, солнышко крыльями застлала. 19. Полетел теремок искать в небе потолок.



КАРТИНКА-ЗАГАДКА



Поищите на картинке ответы на загадки:

1. Над бабушкиной избушкой висит хлеба краюшка, собака лает, а достать не может.

2. Не ездок, а со шпорами, не сторож, а всех рано будит.

3. Без рук, без топоренка построена избенка.

4. В воде купался, а сух остался.

5. Двое купаются, третий валяется, двое покупались, вышли, на третьем повисли.

6. Весь век крыльями машет, а улететь не может.

7. Кланяется, кланяется, придет домой — растянется.

8. Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает.

ОТВЕТЫ

ЗАГАДКИ

Природа и ее явления.

1. Небо. 2. Луч солнца. 3. Рассвет. 4. День. 5. Луна и солнце. 6. Дождь. 7. Дождь. 8. Дождь, земля, трава. 9. Радуга. 10. Гром. 11. Облака. 12. Туча. 13. Пар. 14. Земля. 15. Болото. 16. Река. 17. Река. 18. Прорубь. 19. Лед. 20. Холод. 21. Мороз. 22. Сосулька. 23. Тень. 24. Тень. 25. Ветер. 26. Время. 27. Горизонт. 28. Эхо. 29. Огонь. 30. Сегодняшний день.

Мир животных.

31. Волк и баран. 32. Медведь. 33. Олень. 34. Олень. 35. Еж. 36. Крот. 37. Кит. 38. Корова. 39. Козел. 40. Свинья. 41. Собака. 42. Кошка. 43. Гусь. 44. Птица. 45. Ласточка. 46. Журавль. 47. Кулик. 48. Дятел. 49. Рыба. 50. Ерш. 51. Пчелы. 52. Жук. 53. Муравьи. 54. Улитка.

Растения.

55. Зерно. 56. Хлеб. 57. Копны. 58. Колос. 59. Колосья. 60. Подсолнух. 61. Сахар. 62. Красная смородина. 63. Арбуз. 64. Огурец. 65. Репа. 66. Слива. 67. Вишня. 68. Мак. 69. Тростник. 70. Гриб.

Человек.

71. Человек. 72. Человек. 73. Глаза. 74. Глаза и очки. 75. Язык. 76. Язык. 77. Язык, глаза и уши. 78. Ложка, зубы, язык. 79. Ноги. 80. Волосы. 81. Волосы.

Жилище человека и его быт.

82. Пол и потолок. 83. Дверь. 84. Дверь. 85. Дверь. 86. Ключ в замке. 87. Замок. 88. Лестница. 89. Оконное стекло. 90. Стол. 91. Кресло. 92. Подушка. 93. Веник. 94. Зубная щетка. 95. Шапка. 96. Перчатки. 97. Зонтик. 98. Веер. 99. Соль. 100. Сахар. 101. Лапша. 102. Тесто.

В школе и на досуге

103. Неграмотный. 104. Школьный звонок. 105. Парта. 106. Школьный мел. 107. Карандаш. 108. Буквы. 109. Письмо. 110. Книга. 111. Книга. 112. Географическая карта. 113. Чтение книги. 114. Газета. 115. Газета. 116. Стенгазета. 117. Табель. 118. Санки. 119. Лыжи. 120. Трехколесный велосипед. 121. Барабан. 122. Баян. 123. Патефон. 124. Шахматы.

Труд и техника.

125. Заводской гудок. 126. Молоток. 127. Топор. 128. Перочинный нож. 129. Радионаушники. 130. Антенна. 131. Плуг. 132. Трактор. 133. Самоходная сенокосилка. 134. Автомобиль. 135. Шагающий экскаватор. 136. Землеройный снаряд. 137. Дорожный каток. 138. Канал. 139. Самолет. 140. Самолет.

Загадки-шутки.

1. Я сам. 2. Морской. 3. Одно, второе будет уже не натощак. 4. Когда они вы-мы-ты. 5. Миля-ми. 6. Спящий на вопрос: «Вы спите?» 7. Из пустой. 8. Подождать, пока она улетит. 9. Ни одной — их нужно вложить. 10. Подошва сапог. 11. На вторую половину. 12. Из железнодорожного. 13. Май — всего три буквы. 14. Сон. 15. Мягким знаком. 16. Буква «о». 17. На мокрое. 18. Они смотрят друг на друга. 19. По лестнице. 20. До середины, дальше он уже выбегает из леса. 21. Можно, когда она замерзнет.

Кроссворд «Загадки».

По вертикали: 1. Тень. 2. Береза. 4. Гусь. 7. Лестница. 8. Эхо. 10. Жук. 12. Курица. 13. Пила. 14. Часы. 18. Морковь. 19. Роса. 20. Козел. 23. Метла. 25. Яма. 26. Солнце. 28. Гриб. 29. Сноп. 30. Петух. 31. Корова.

По горизонтали: 3. Снег. 5. Река. 6. Соль. 9. Дождь. 11. Сорока. 13. Паук. 15. Чайник. 16. Письмо. 17. Камыш. 19. Рак. 21. Радуга. 22. Время. 24. Земля. 27. Туча. 28. Грабли. 31. Книга. 32. Лед. 33. Топор. 34. Невод.

Чайнворд «Загадки».

1. Лук. 2. Клубок. 3. Компас. 4. Снег. 5. Глаз. 6. Замок. 7. Крючок. 8. Комар. 9. Река. 10. Астра. 11. Арбуз. 12. Звонок. 13. Кот. 14. Топор. 15. Радио. 16. Овес. 17. Свет. 18. Туча. 19. Аэроплан.

Картинка-загадка.

1. Луна. 2. Петух. 3. Гнездо. 4. Гусь. 5. Два ведра и коромысло. 6. Ветряная мельница. 7. Топор. 8. Дерево.

РЕБУСЫ

Ребусом принято называть изображение какого-либо слова или целого предложения при помощи комбинации букв, цифр, рисунков, знаков и т. д. Ребус поэтому сразу не прочтешь: его нужно расшифровать, найти правильные наименования приведенных в ребусе знаков, предметов, географических названий, чисел, фигур, рисунков и т. д. Ребус, следовательно, — головоломка, требующая для своей разгадки сообразительности, фантазии и вообще работы мысли.

КАК РЕШАТЬ И СОСТАВЛЯТЬ РЕБУСЫ

Для того чтобы решать и составлять ребусы, надо знать некоторые правила и приемы, которые употребляются при их составлении. Прочтите и запомните эти правила. Для большей наглядности некоторые из них пояснены примерами.

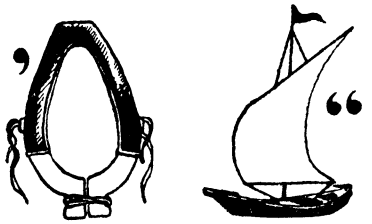
1. Названия всех предметов, изображенных в ребусе, читаются только в именительном падеже.

2. Очень часто предмет, изображенный в ребусе, может иметь не одно, а два или больше названий, например «глаз» и «око», «нога» и «лапа» и т. п., или же он может иметь одно общее и одно конкретное название, например «дерево» и «дуб», «нота» и «ре» и т. п. Подбирать нужно подходящее по смыслу.

Умение определить и правильно назвать изображенный на рисунке предмет представляет одну из главных трудностей при расшифровке ребусов.

3. Иногда название какого-либо предмета не может быть использовано целиком, необходимо отбросить в начале или в конце слова одну или две буквы. В этих случаях употребляется условный знак — запятая. Если запятая стоит слева от рисунка, то это значит, что от его названия нужно отбросить первую букву, если справа от рисунка — то последнюю. Если стоят две запятые, то соответственно отбрасывают две буквы и т. д.

Например, нарисован «хомут», надо прочесть только «омут», нарисован «парус», надо прочесть только «пар».

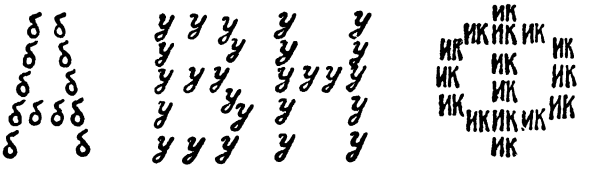


4. Если два каких-либо предмета или две буквы нарисованы одна в другой, то их названия читаются с прибавлением «в».

Например: «в-о-да», или «не-в-а», или «в-о-семь».

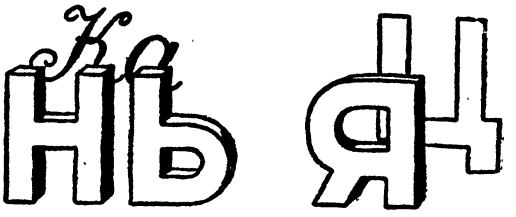
5. Если какая-либо буква состоит из другой буквы, то читают с прибавлением «из».

Например: «из-б-а» или «вн-из-у» или «ф-из-ик».



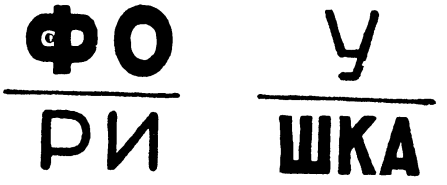
6. Если за какой-нибудь буквой или предметом находится другая буква или предмет, то читать нужно с прибавлением «за».

Например: «ка-за-нь» или «за-я-ц».

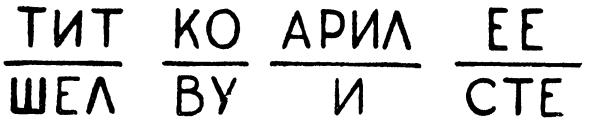


7. Если одна фигура или буква нарисована под другой, то читать нужно с прибавлением «на», «над» или «под».

Например: «фо-на-ри» или «под-у-шка».

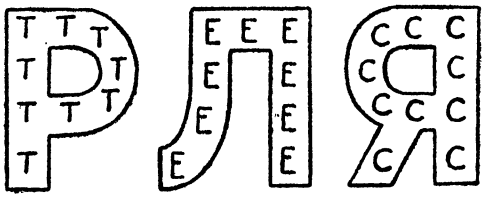


Фразу: «Нашел Тит подкову и подарил ее Насте» — можно изобразить так:



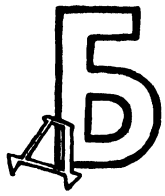
8. Если по какой-либо букве написана другая буква, то читают с прибавлением «по».

Например: «по-р-т», «по-л-е», «по-я-с».



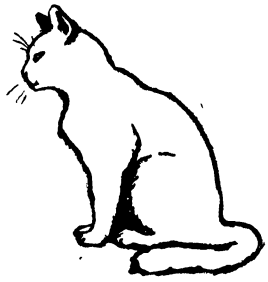
9. Если одна буква лежит у другой, прислонена к ней, то читают с прибавлением «у».

Например: «Л-у-к», «д-у-б».



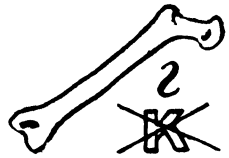
10. Если в ребусе встречается изображение предмета, нарисованного в перевернутом виде, то наименование его нужно читать с конца.

Например, нарисован «кот», читать нужно «ток», нарисован «нос», читать нужно «сон».



11. Если нарисован предмет, а около него написана, а потом зачеркнута буква, то это значит, что букву эту надо выбросить из полученного слова. Если же над зачеркнутой буквой стоит другая, то это значит, что нужно ею заменить зачеркнутую.

Например: «глаз» читаем «газ», «кость» читаем «гость».



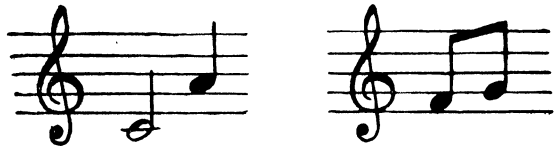
13. Если над рисунком стоят цифры 4, 2, 3, 1, то это значит, что вначале читается четвертая буква названия рисунка, потом — вторая, за ней — третья и т. д., то есть буквы читаются в том порядке, который указан цифрами.

Например, нарисован «гриб», читаем «бриг».

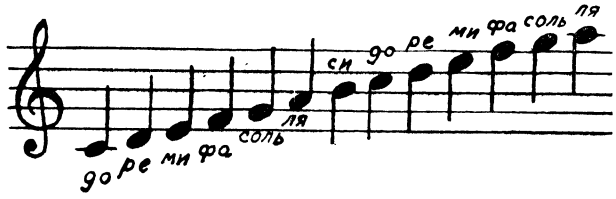
14. Если какая-либо фигура в ребусе нарисована бегущей, сидящей, лежащей и т. п., то к названию этой фигуры надо прибавить соответствующий глагол в третьем лице настоящего времени (бежит, сидит, лежит и т. д.) См. ребус на стр. 244 внизу.

15. Очень часто в ребусах отдельные слоги «до», «ре», «ми», «фа» изображают соответствующими нотами.

Например, слова, записанные нотами читаем: «до-ля», «фа-соль».

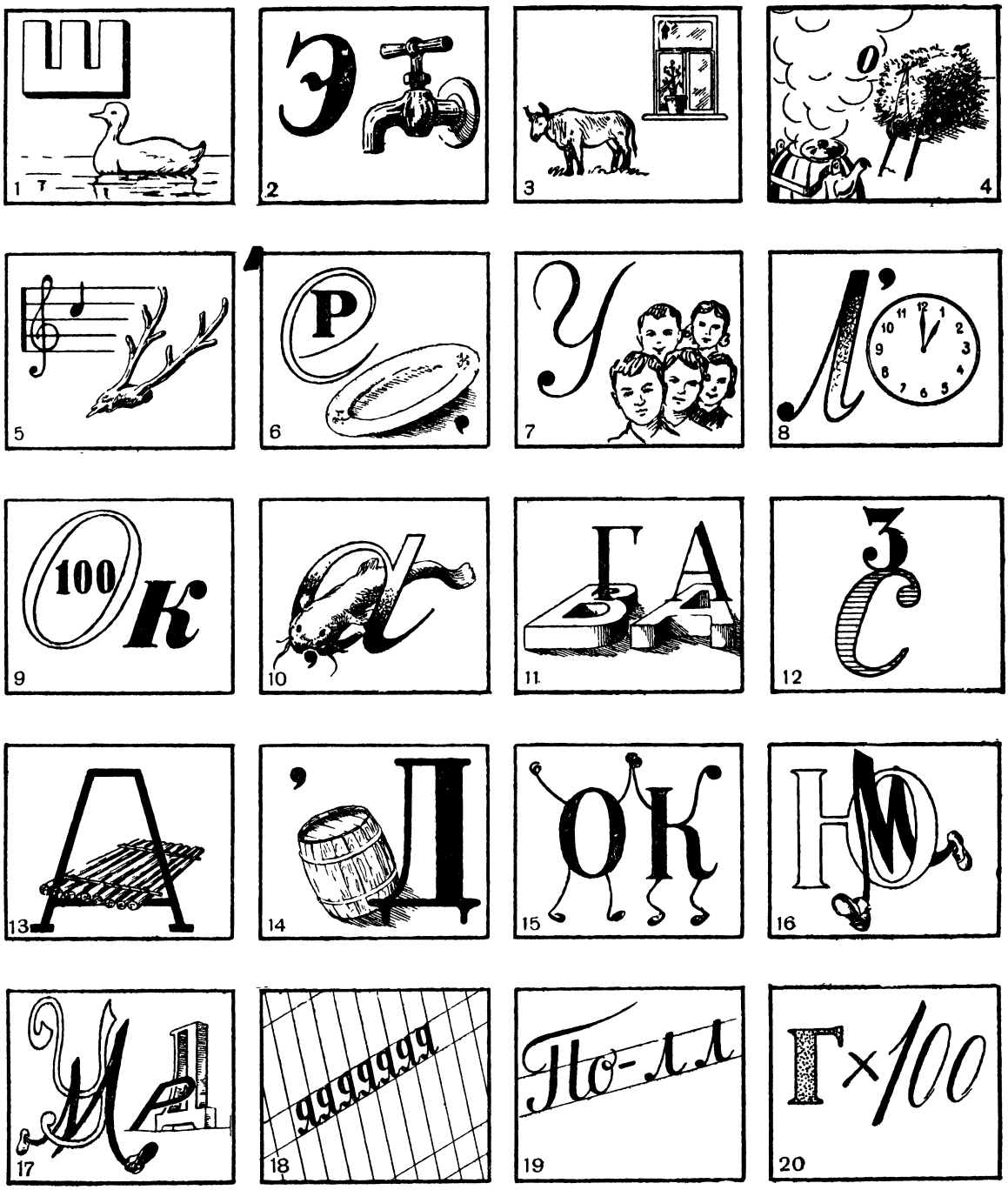


Так как не все знают ноты, приводим их названия.

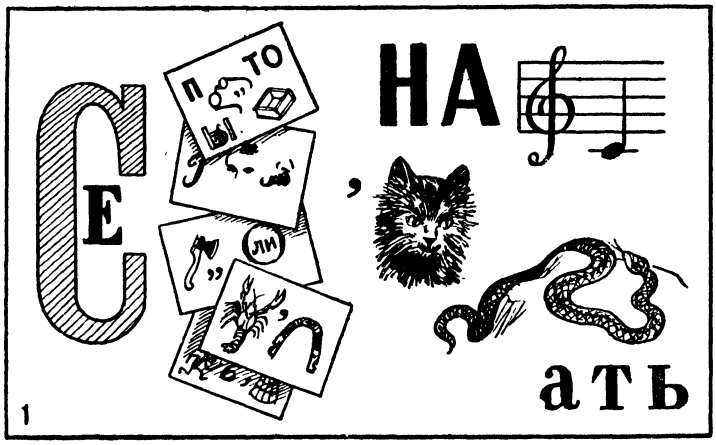


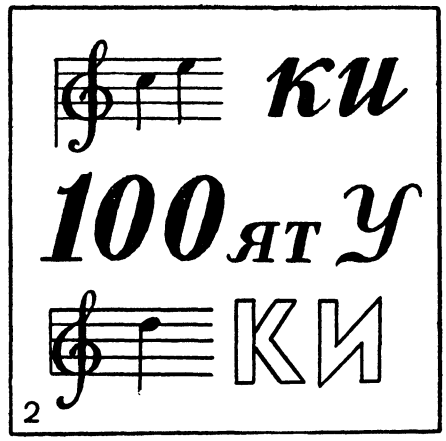
МАЛЕНЬКИЕ РЕБУСЫ

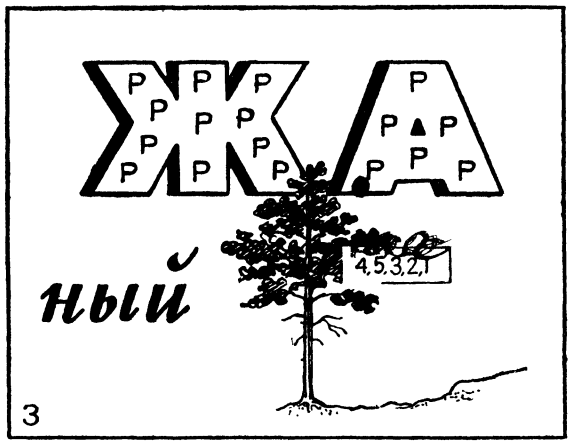
Эти маленькие ребусы прочесть очень просто, они предназначаются для тех, кто, усвоив правила решения ребусов, решил потренироваться, чтобы применить свои знания на практике.

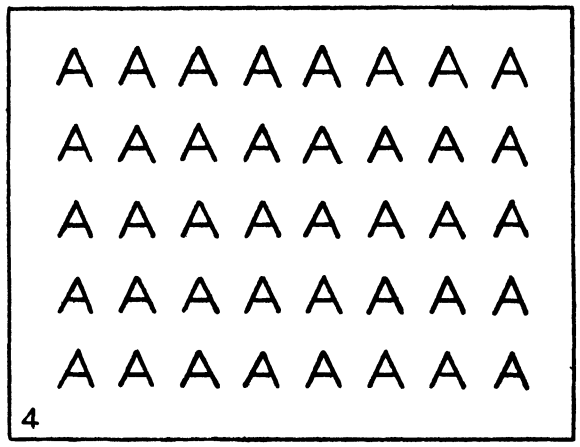


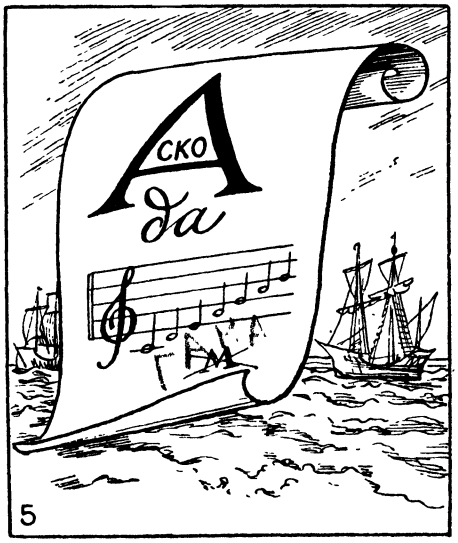
ШЕСТЬ МАЛЕНЬКИХ РЕБУСОВ

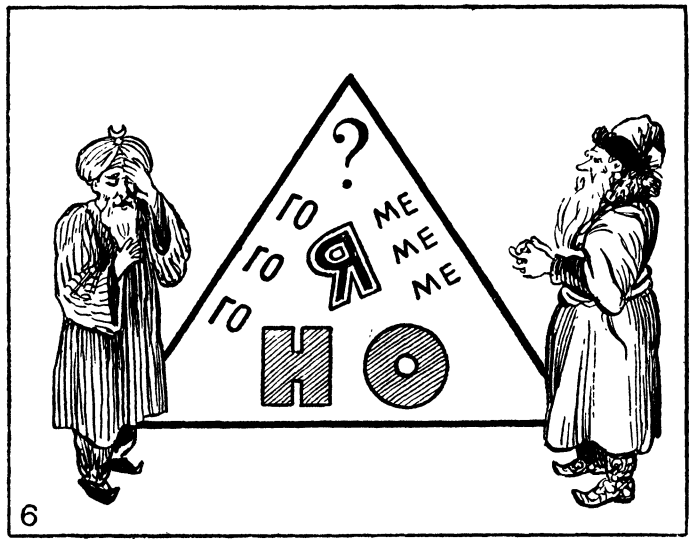




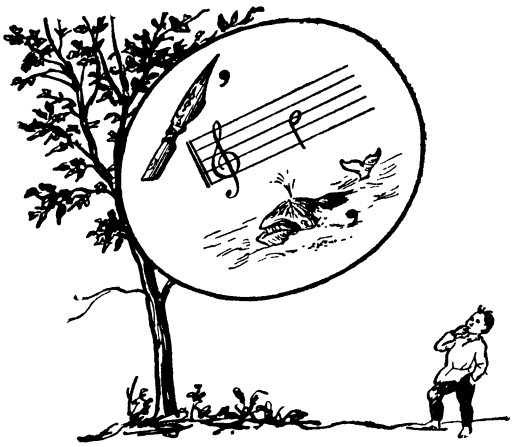




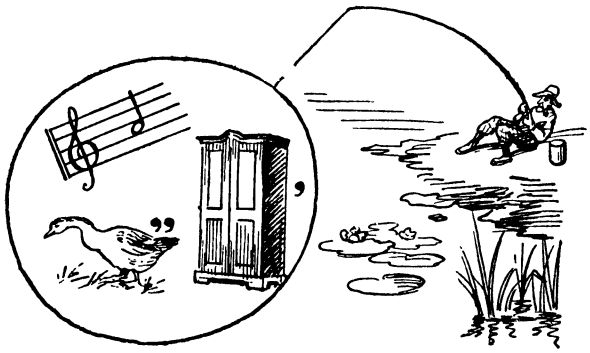




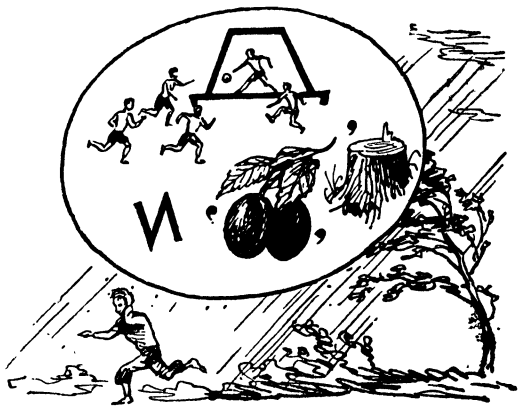
РЕБУСЫ-ШУТКИ



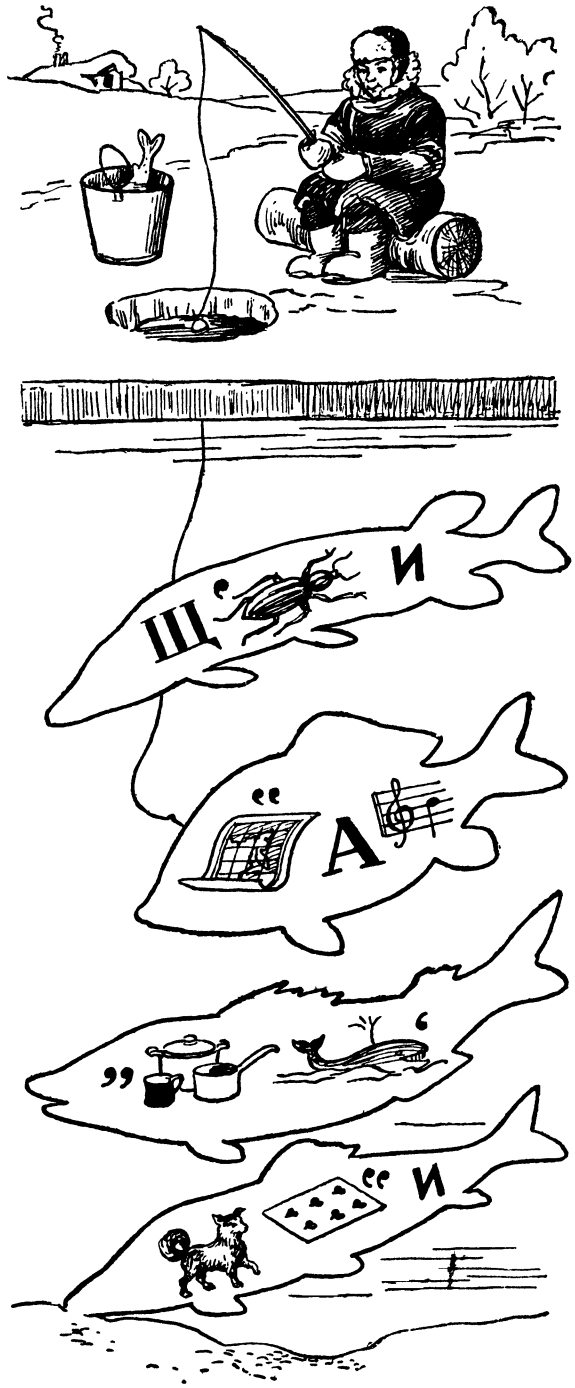
Спелые, сочные, да висят высоко — не достанешь. О чем идет речь?



Ура, поймал! Кого?



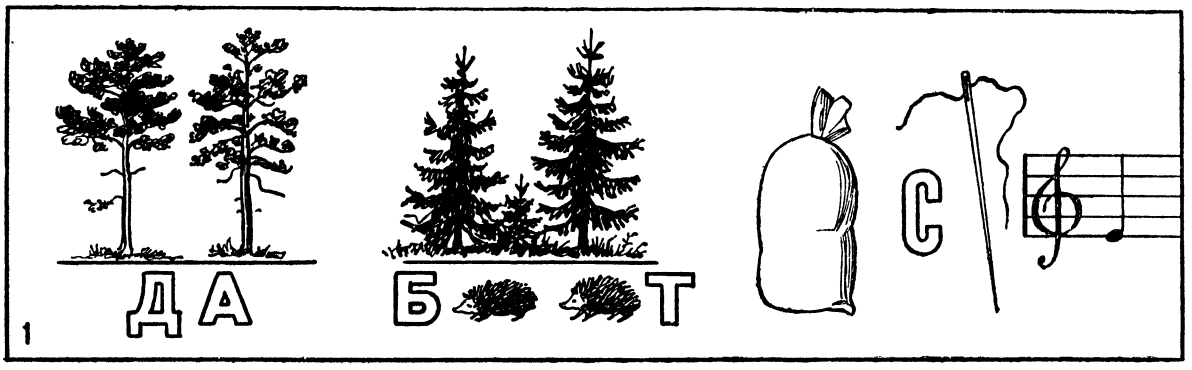
Какая погода на этом рисунке?

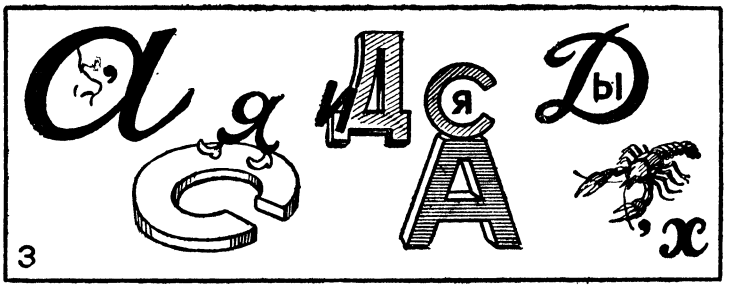


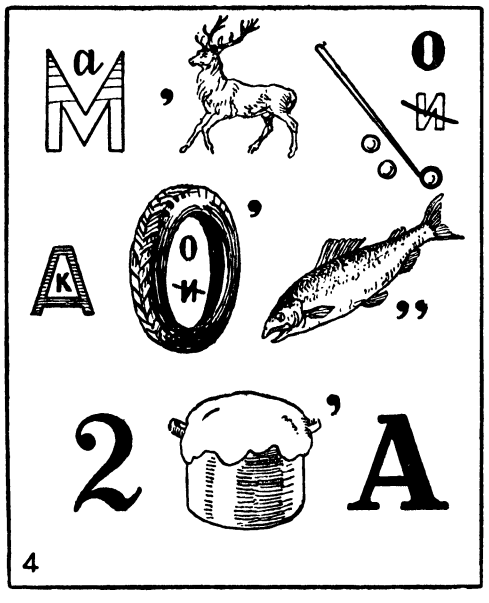
Каких рыб поймал рыболов?

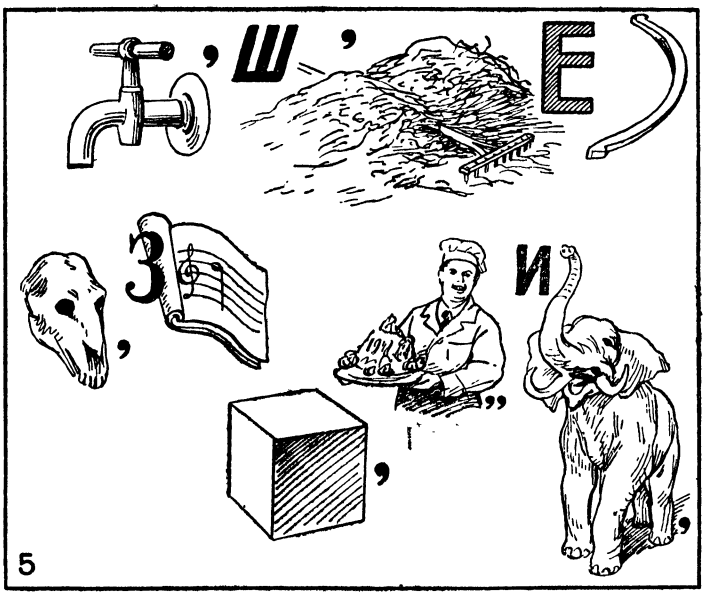
РЕБУСЫ-ЗАГАДКИ

Прочтите в этих ребусах загадки и отгадайте их.

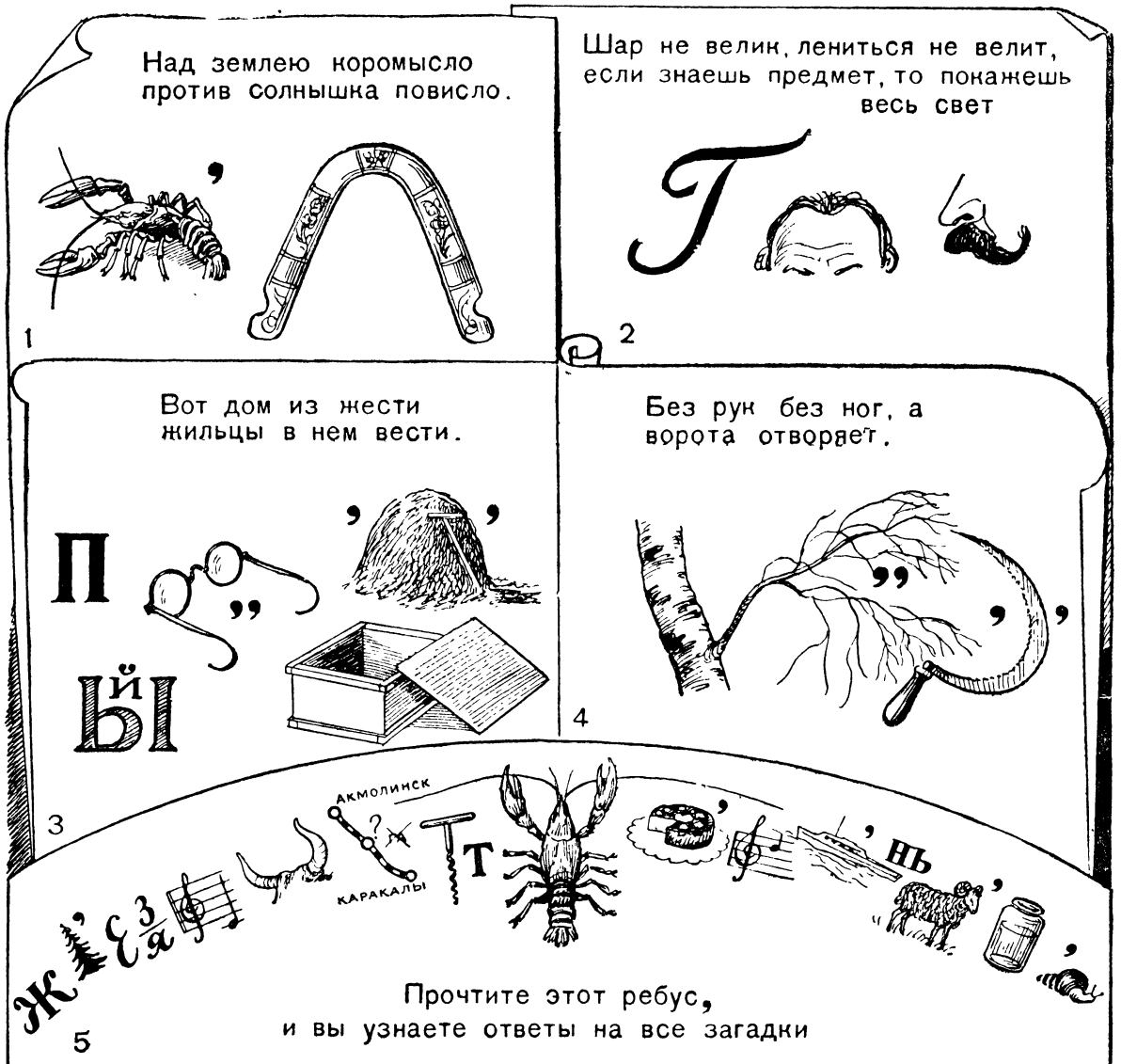








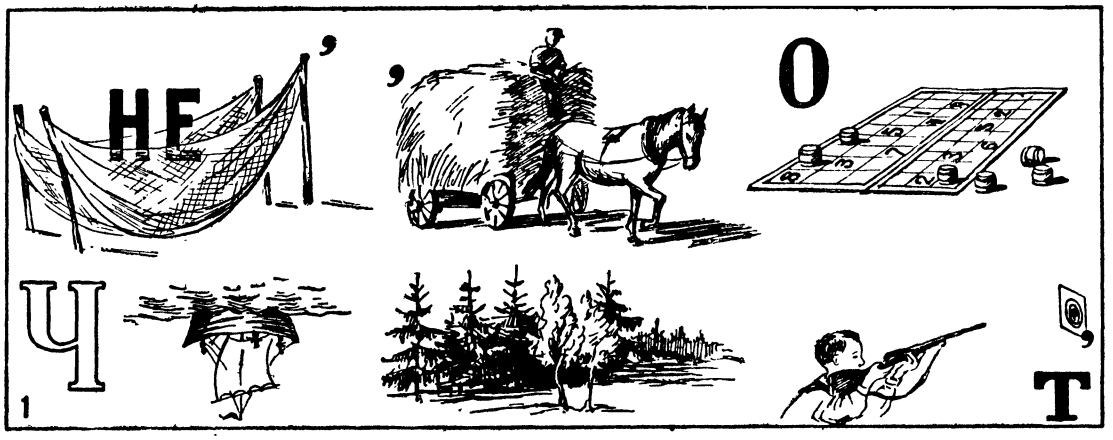
РЕБУСЫ-ОТГАДКИ

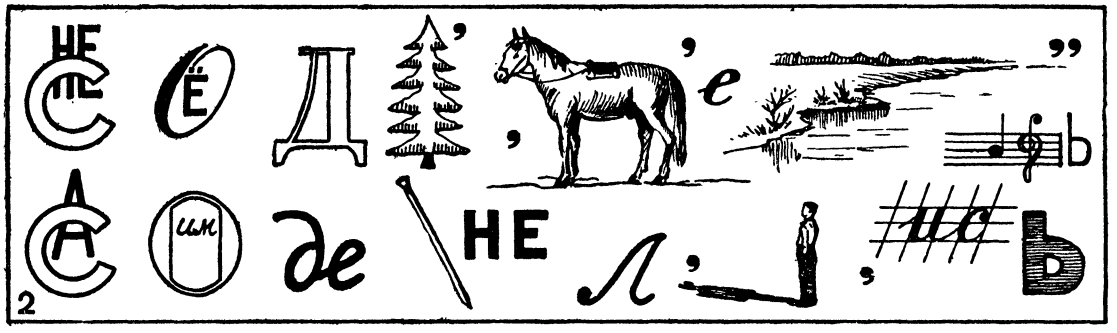


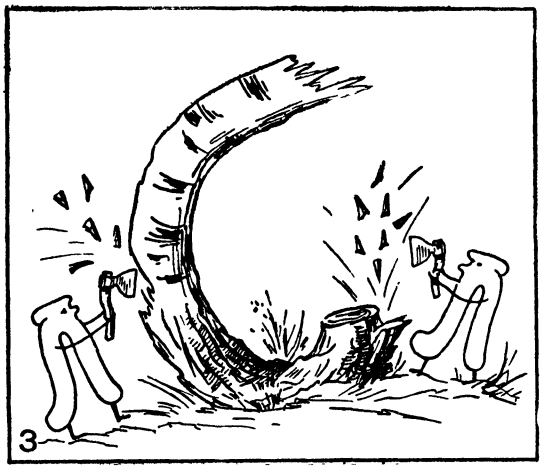
1. По железу железо бежит, а под железом дерево лежит. 2. Тело желтое, сердце черное, тело молчит, а сердце говорит. 3. В лес идет — домой глядит, домой идет — в лес глядит. 4. В огне родился, керосину напился, в колхоз явился — всем полюбился. 5. Живет — бежит да играет; не умирая, в море погибает. 6. Ломом не выломить, водой не смыть, топором не вырубить, колом не срыть; ночь придет — сама уйдет. 7. Сам пустой, голос густой, дробь отбивает, ребят собирает. 8. Стоит среди дороги, всем мешает, а с дороги никто не убирает.

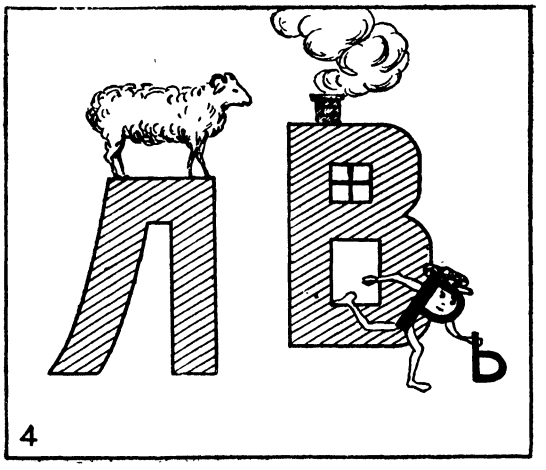
РЕБУСЫ-ПОСЛОВИЦЫ

Прочтите в этих ребусах пословицы и поговорки.



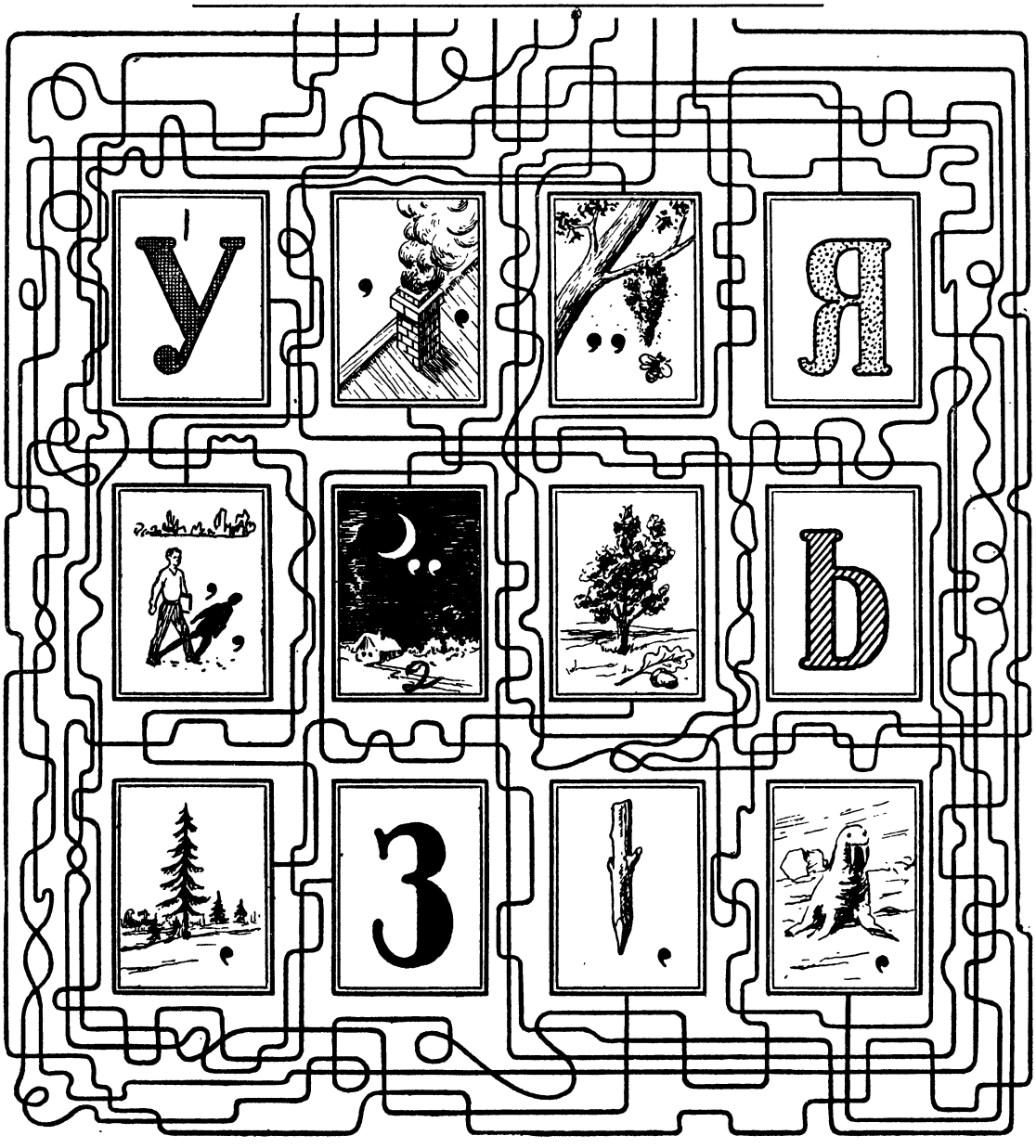






РЕБУС-ЛАБИРИНТ

Распутав нитки, прочтите ребус. В этом ребусе зашифрована строка из известной поэмы А. С. Пушкина.



ОТВЕТЫ

РЕБУСЫ

Маленькие ребусы.

1. Шутки. 2. Экран. 3. Волокно. 4. Паровоз. 5. Дорога. 6. Верблюд. 7. Улица. 8. Ласточки. 9. Восток. 10. Сова. 11. Навага. 12. Настройка. 13. Плотва. 14. Удочка. 15. Сок. 16. Изюм. 17. Изумруд. 18. Семья. 19. Подвал. 20. Стог.

Шесть маленьких ребусов.

1. Все ребусы надо отгадать. 2. Домики стоят у реки. 3. Пожарный насос. 4. Сорока. 5. Васко да Гама. 6. Тригонометрия.

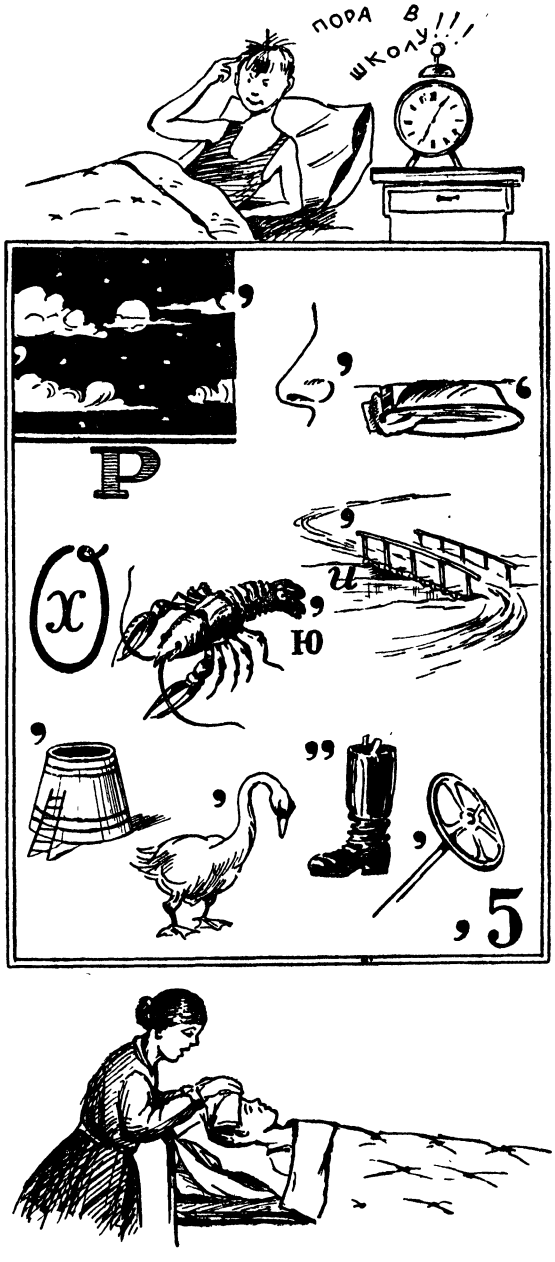
Ребусы-шутки.

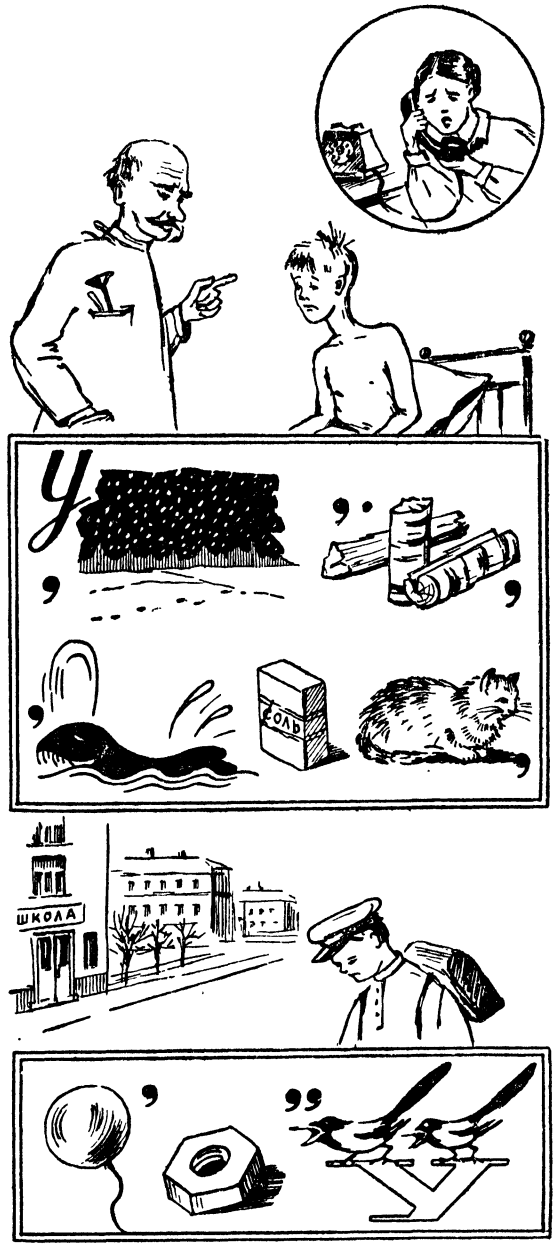
1. Персики. 2. Лягушка. 3. И град и ливень. 4. Щуки. Караси. Судаки. Пескари.

(См. окончание, стр. 246)

РАССКАЗ В РЕБУСАХ И КАРТИНКАХ ПРО „ХИТРОГО“ ЕМЕЛЮ

Прочтите ребусы, окаймленные двойной рамкой.
По картинкам и ребусам составьте рассказ.





Ребусы-загадки.

1. Под соснами да под елками бежит мешок с иголками (еж). 2. Кто над нами вверх ногами? (Муха). 3. Новая посудина, а вся в дырах (сито). 4. В маленькой квашенке два теста (яйцо). 5. Красное коромысло через реку повисло (радуга).

Ребусы-отгадки.

1. Радуга. 2. Глобус. 3. Почтовый ящик. 4. Ветер. 5. Железная дорога. Карандаш. Топор. Трактор. Река. Тень. Барабан. Калитка.

Ребусы-пословицы.

1. Не все то золото, что блестит. 2. Не за свое дело не берись, а за своим делом не ленись. 3. Лес рубят — щепки летят. 4. На ловца и зверь бежит.

Ребус-лабиринт.

У лукоморья дуб зеленый, златая цепь на дубе том.

Рассказ в ребусах и картинках.

1. Нарочно захвораю и останусь погулять. 2. У него лень и только. 3. Шагай-ка на уроки!

СЛОВЕСНЫЕ ЗАДАЧИ

К словесным задачам относятся шарады, метаграммы, анаграммы, логогрифы и другие задачи, основанные на каких-либо изменениях и переменах в составе загаданных слов. В обычных загадках слово, определяющее предмет или явление, которое нужно отгадать, никаким изменениям не подвергается. Его можно с чем-то сравнить, можно приводить различные признаки, облегчающие отгадывание, но само слово, его смысл, его значение должны оставаться неизменными. Словесные задачи, наоборот, основаны на разделении слов на части, на перестановке или замене в них букв, на добавлении или сокращении некоторых букв или слогов, а значит, и на непрерывно меняющихся значениях задуманного слова, зависящих от этих изменений.

Разберем основные виды словесных задач.

Шарада. Шарадой называется загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово, например «пар-ус», «вино-град», «бой-кот» и т. п. Для отгадывания шарады даются вначале признаки отдельных слов (частей) ее образующих, а в конце дается объяснение целого слова, которое нужно отгадать.

Вот, например, как в стихах можно зашифровать слово «парус»:

Три буквы облаками реют.
Две видны на лице мужском.
А целое порой белеет
«В тумане моря голубом».

Шарада всегда отгадывается по частям. Отгадывание отдельных частей слова облегчает отгадывание целого слова. Шарада по своему характеру ближе к обычным загадкам, чем другие виды словесных задач.

Метаграмма. Задача, основанная на последовательном изменении в слове одной или нескольких букв, называется метаграммой. Это наиболее легкий вид словесных задач, так как достаточно по приводимым признакам отгадать слово с одной из указанных букв, чтобы легко было определить и все остальные слова.

С «б» смертельной я бываю,
С «м» меха я пожираю,
С «р» актеру я нужна
С «с» для повара важна.

(боль, моль, роль, соль).

В метаграммах может меняться не только первая, но и любая другая буква, например последняя.

Я с «в» от непогоды вас укрою,
А с «т» я землю носом рою.

(кров, крот)

Могут меняться и целые слоги.

Логогриф. Логогриф отличается от метаграммы тем, что в метаграмме одна буква заменяется другой, а в логогрифе какая-нибудь буква отнимается совсем или же, наоборот, прибавляется новая. Если, например, в слове «плот» после первой буквы вставить букву «и», то получится слово «пилот». Основанная на этом изменении загадка в стихах может быть выражена так:

Ты через реку переправишь
На мне людей, и скот, и груз,
Но если «и» в меня ты вставишь,
То я на воздух подымусь!

Можно было бы, конечно, для составления этого логогрифа взять сначала слово «пилот», а затем, выбросив из него «и», получить слово «плот». Тогда задача могла бы выглядеть так:

Я ношусь в морях воздушных,
А отнимешь букву «и» —
По реке пойду послушно
И с товаром и с людьми.

Анаграммы. Если какое-либо слово от перестановки в нем букв образует другое слово, имеющее иной смысл, то эти слова называются анаграммами, например: «липа»— «пила». Зашифровка этих слов в стихах, может быть выражена так:

Легко дыша в моей тени,
Меня ты летом часто хвалишь.
Но буквы переставь мои,
И целый лес ты мною свалишь.

Есть много слов, которые меняют свой смысл, если прочесть их с конца, например: «нос» — «сон». В стихах задача может выглядеть так:

Задачу ты решишь свободно:
Я небольшая часть лица,
Но если ты прочтешь меня с конца,
Во мне увидеть можешь, что угодно.

Помимо перечисленных, существуют и другие виды словесных задач, которые в нашем сборнике не встречаются.

Ниже мы приводим различные словесные задачи, распределенные по видам, чтобы легче было ориентироваться в их подборе.

ШАРАДЫ

1. Начало деревом зовется,
Конец — читатели мои,
Здесь в книге целое найдется,
И в каждой строчке есть они.

2. Первое я в удивлении восклицаю,
Второе с книжной полки я снимаю,
Когда же первое с вторым соединится,
Получится мельчайшая частица.

3. Часть танца —слог мой первый,
Вино — мой слог второй,
На целом перевозят
Чрез реку бечевой.

4. Мой первый слог — предлог,
И во втором мы проживем все лето,
А целое от нас и вас
Давно уж ждет ответа.

5. Начало — голос птицы,
Конец на дне пруда,
А целое в музее
Найдете без труда.

6. Первый слог найдешь средь нот,
А второе — бык несет.
Хочешь целое найти,
Так ищи его в пути.

7. Мое начало есть в свинце,
И в серебре, и в стали,
А корабли в моем конце
Вчера к причалу стали.
И если дружен ты со мной,
Настойчив в тренировках,
Ты будешь в холод, в дождь и зной
Выносливым и ловким.

8. Мой первый слог
Найдешь тогда,
Когда в котле,
Кипит вода.
Местоименье —
Слог второй.
А в целом —
Школьный столик твой.

ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ШАРАД

Шарады могут быть использованы для организации различных игр. Приводим некоторые из них:

Составь шараду. Интересную игру в составление шарад можно провести, если подготовить 10—12 табличек со словами. Для табличек нужно подобрать слова, состоящие из двух самостоятельных слов (имен существительных). Одно из слов, составляющих шараду, пишется на табличке, а другое играющие должны коллективно отгадать.

Приводим для примера две таблички:

ВЕС —	— ВАЛ

В первой из них можно подставить слово «точка», во второй — слово «сено». Для этой игры могут быть использованы такие слова: «лов-кость», «бал-кон», «чело-век», «приз-рак», «вол-осы», «пар-ус», «пол-оса», «след-опыт», «вол-окно», «вино-град».

Таблички должны быть достаточных размеров, чтобы они были видны всем.

Руководитель показывает играющим одну табличку за другой и объясняет, что для составления шарады взамен тире нужно подобрать слово (имя существительное, в единственном или множественном числе). Кто первым назовет нужное слово, получает одно очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Из двух слов — третье. В этой игре может принять участие от 20 до 50 человек. Для игры нужно заранее заготовить таблички со словами по числу играющих. Каждая пара слов, написанных на табличках, должна образовывать третье слово, например «под-бор», «га-мак» и т. п. Таблички со словами прикалываются к одежде на груди играющих. Задача каждого из играющих состоит в том, чтобы подобрать себе пару, то есть найти того из играющих, у кого на табличке написано нужное слово.

Первые пять пар, которые составят таким образом третье слово и явятся к руководителю, выигрывают.

Для игры могут быть использованы такие слова: «вол-осы», «бой-кот», «стол-яр», «рога-тина», «мышь-як», «оса-док», «фасоль», «под-вода», «пар-ад», «под-ход», «куль-тура», «я-беда», «гриб-очки», «паспорт», «фант-азия», «зал-ежи», «мак-ушки».

МЕТАГРАММЫ

1. С «д» из года в год встречаем,
С «т» за нами ходит вслед,
С «п» в лесу мы замечаем,
С «л» труду наносит вред.

2. С «г» — полезное растение,
С «ш» пугает нас порой,
С «п» несет нам разрушение,
С «в» навалена горой.

3. С буквой «т» его все знают —
Он с собой весну несет;
С буквой «ш» всегда играют,
Коль в строю отряд идет.

4. С «м» я в море,
С «в» я в поле,
С «п» я в доме,
С «г» в футболе.

5. На мне качаясь, птичка весела,
И чувствует она себя прекрасно,
Но только с «в» для птички я мила,
А с «с» я для нее опасна.

6. Конечно, метаграмма эта
Весьма проста и несложна:
Я с «у» — далекая планета,
А с «и» — я в Азии страна.

7. С «п» людей я развлекаю,
Всякой скуки ярый враг.
С «з» по полю удираю
От охотничьих собак.

8. Мне не пройти в ветвистый лес —
Мои рога в ветвях застряли.
Но обменяй мне «л» на «с» —
И листья леса все завянут.

9. Я не груша и не слива,
А другой душистый плод.
Пожелаю стать заливом —
Это вмиг произойдет.
Только нужно для того
«А» поставить вместо «о».

10. С буквой «к» меж берегов
Я теку привольно.
С буквой «с» я без зубов,
Но кусаюсь больно.

ЛОГОГРИФЫ

1. Я глубока и многоводна,
И ты, как все, гордишься мной,
А если букву мне прибавишь,
Я птицей сделаюсь лесной.

2. По морю двигаюсь я вплавь,
Хвостом хоть лодку опрокину.
Но букву «р» в меня прибавь —
И сразу островом застыну.

3. Я в синем море под волнами
Ползу тихонько иль лежу,
Но с «к» я в летний день над вами
Порой назойливо жужжу.

4. Мы резким голосом кричим
И ковыляем так комично.
Но вставь нам «л», и зазвучим
Тогда довольно мелодично.

5. Я здоровью основа;
Слева букву возьми —
И морским стану словом;
Букву справа сними —
Я предмет увлеченья —
На собраниях и в прениях.

АНАГРАММЫ

1. Лежу я на земле,
Прибитая к железу,
Но буквы переставь —
В кастрюлю я полезу.

2. Читайте слева вы меня,
И псом презлющим буду я.
Но времени я буду счет,
Когда прочтешь наоборот.

3. Не раз в оркестрах я звучала,
Мой голос струнный так певуч:
Но «ф» мое поставь сначала,
И я во тьму направлю луч.

4. Я дерево в родной стране,
Найдешь в лесах меня повсюду,
Но слоги переставь во мне —
И воду подавать я буду.

5. Взглянув на карту, ты узнаешь,
Что я французская река,
Но если буквы переставишь,
Укрою я в себе зверька.

ОТВЕТЫ

СЛОВЕСНЫЕ ЗАДАЧИ

Шарады.

1. Буквы. 2. Атом. 3. Паром. 4. Задача. 5. Картина. 6. Дорога. 7. Спорт. 8. Парта.

Метаграммы.

1. День, тень, пень, лень. 2. Горох, шорох, порох, ворох. 3. Март, марш. 4. Мол, вол, пол, гол. 5. Ветка, сетка. 6. Уран, Иран. 7. Паяц, заяц. 8. Олень, осень. 9. Лимон, лиман. 10. Ока, оса.

Логогрифы.

1. Волга, иволга. 2. Кит, Крит. 3. Омар, комар. 4. Гуси, гусли. 5. Спорт, порт, спор.

Анаграммы.

1. Шпала — лапша. 2. Дог — год. 3. Арфа — фара. 4. Сосна — насос. 5. Рона — нора.

РИСУНКИ-ЗАДАЧИ

Много различных занимательных задач облекаются в форму рисунков с короткими пояснительными текстами или вопросами. Их очень любят ребята благодаря наглядности, привлекательности, доходчивости. Эти особенности позволяют использовать рисунки-задачи для оформления игровых комнат и площадок в клубах, домах пионеров, во дворах домоуправлений, в пионерских лагерях, в детских парках. Щиты и стенды с рисунками-задачами всегда привлекают многих зрителей. Разглядывая рисунки, они затем включаются в решение задач, содержащихся в них.

Рисунки-задачи различных типов постоянно помещаются в детских газетах и журналах, в специальных сборниках по играм. Для витрин и стендов их можно увеличить либо фотографическим путем, либо с помощью эпидиаскопа. Эпидиаскоп — проекционный аппарат, которым пользуются для получения увеличенных изображений непрозрачных предметов и рисунков на экране. Вложив в аппарат предназначенный для увеличения рисунок, можно затем поместить на известном расстоянии от него лист белой бумаги (взамен экрана) и карандашом обвести на нем все линии, воспроизводя рисунок в увеличенном виде.

Для того чтобы разумно пользоваться рисунками-задачами, нужно хорошо разбираться в их разновидностях. Ниже мы приводим 20 наиболее типичных рисунков-задач. Их можно разбить примерно на такие основные группы:

Задачи-ребусы. Задачи-ребусы являются разновидностью обычных ребусов. Они значительно проще, так как для их отгадывания используется в каждом случае какой-либо один прием или метод. Благодаря своей простоте они общедоступны, а остроумный метод зашифровки слов вызывает большой интерес. Такого рода задачи помещены на страницах 253—255.

Загадочные картинки. Загадочные картинки чаще всего основываются на том, что в них отдельные персонажи (люди или животные) искусно спрятаны, замаскированы в тех или иных деталях рисунка: среди веток деревьев, в траве, между отдельными предметами и т. п. Играющие должны их отыскать (см. рис. на стр. 256.)

Иногда для отыскания замаскированных рисунков картинку приходится поворачивать в разные стороны.

Разновидностью загадочных картинок является рисунок, помещенный на стр. 257. Среди беспорядочных, перепутанных линий играющему предлагается различить контуры 20 животных.

Слова на одну букву. Сущность задач, основанных на подборе слов на одну букву, состоит в следующем. На картинке изображено множество различных предметов. Играющие должны найти на картинке известное число предметов, названия которых начинаются с одной и той же буквы, например «в».

На картинке, помещенной на стр. 259, легко найти «ведро», «ворону», «ворота», значительно труднее заметить такие предметы, как волосы у девочки, воротничок на ее платье и т. п., а сделать это необходимо, чтобы набрать указанное число слов.

Несуразности. Несуразности, нелепости, ошибки художника — распространенная и излюбленная тема для многих занимательных задач в рисунках. Мы приводим несколько вариантов таких задач.

В картинке со стихами «Тарас-рыбак» (стр. 258) только одна ошибка: рыбак забыл насадить на крючок червячка, и поэтому рыба не клюет, но найти эту ошибку далеко не каждому сразу удается.

В картинках «В чем ошибся художник?» много разных ошибок (стр. 260).

Очень интересны рисунки, помещенные на стр. 261. На первый взгляд все в этих рисун-

ках кажется нормальным и правильным, но после тщательного анализа каждого из них неожиданно выявляются грубые ошибки, которые первоначально не были замечены.

Сходство и различие. Существует много задач, основанных исключительно на наблюдательности и внимании. Мы приводим две такие задачи. В одной нужно найти сходные предметы, в другой — различные.

На стр. 262 изображены 9 животных. Все рисунки кажутся совершенно одинаковыми, но при более внимательном рассмотрении оказывается, что чем-то один рисунок отличается от другого: то положение ног животного иное, то пятна на спине иначе расположены или зрачки глаз повернуты не в ту сторону и т. п. Только два рисунка из девяти совершенно одинаковы.

Другой вариант задачи на наблюдательность дан на стр. 263. Два рисунка расположены один под другим. Они почти одинаковы, но отличаются один от другого лишь отдельными деталями, которые не трудно обнаружить. Сложность же заключается в том, что от играющих требуется отыскать все изменения, которые можно обнаружить в нижнем рисунке по сравнению с верхним, а их очень много, и ничего нельзя пропустить.

Логические задачи. Логические задачи основаны на умении рассуждать, сопоставлять, делать правильные выводы, другими словами — логически мыслить. Типичной задачей такого рода является задача «Назовите по именам» (стр 251). Только правильная цепь рассуждений может помочь на основе имеющихся данных определить имена каждого из пяти ребят, изображенных на рисунке.

Мы приводим и другие варианты подобных задач (см. стр. 264—266).

В задаче «Восемь вопросов» нужно по различным признакам, которые подчас трудно обнаружить, дать ответ на различные вопросы: «Судоходна ли река?», «Есть ли поблизости мост?» и т. п.

В задаче «Четвертый лишний» нужно уметь найти общие признаки, которые могут объединить различные предметы в одну группу и выделить из них «лишние» предметы (например, трамвай, троллейбус, электропоезд питаются электроэнергией, автобус работает от двигателя внутреннего сгорания).

В задаче «Кто где живет?» по различным, очень разнообразным признакам нужно определить, кто из изображенных на картинке людей в какой комнате живет.

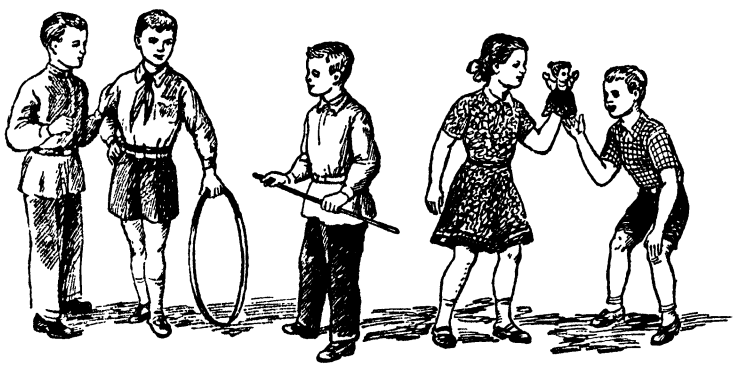
Зрительные иллюзии. Обманы зрения или зрительные иллюзии очень многочисленны и крайне разнообразны. Объяснить, в силу каких причин получаются подобные обманы, не всегда возможно. Чаще всего они зависят от несовершенства нашего глаза.

На странице 270 показаны многочисленные примеры зрительных иллюзий. Кажется, например, невероятным, что две линии на рисунке 5 параллельны, а между тем это так; взглянув на рисунок 3, мы убеждены в том, что линия AB длиннее линии AC, а между тем они равны.

Зрительные самообманы — интересная разновидность рисунков-задач.

Существуют и другие типы рисунков-задач. Они помещены в различных разделах нашей книги.

НАЗОВИТЕ ПО ИМЕНАМ

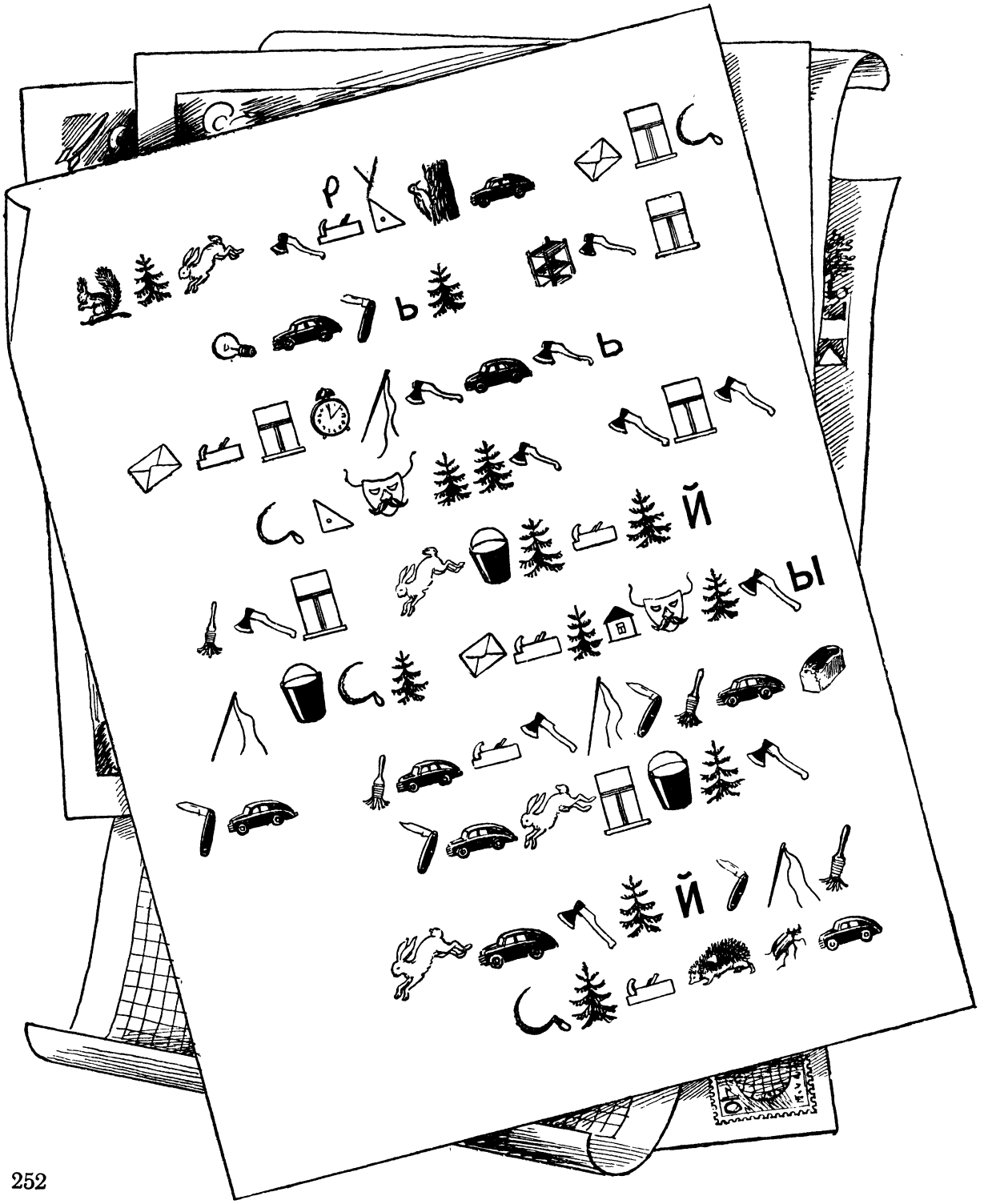


Вот пятеро ребят. Одного из них зовут Колей — он стоит с краю. Если бы Нюра стояла рядом с Володей, то Петя очутился бы рядом со своим тезкой. Определите, кто где стоит.

СТРАННОЕ ПИСЬМО

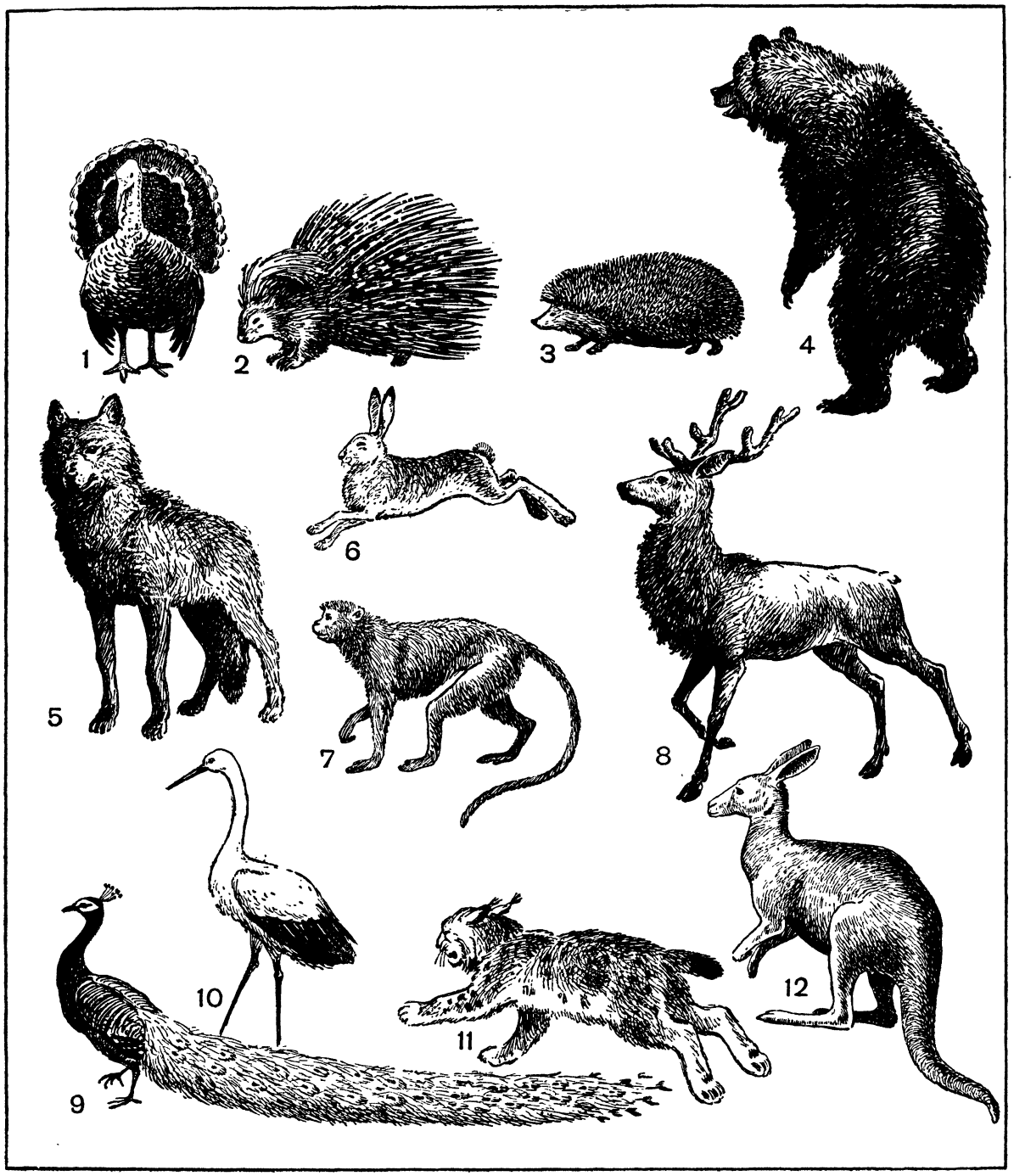
(Шутка)

Вот какое странное письмо получили мы недавно в игротеке. Нам не удалось его прочесть. Быть может, вы сумеете это сделать?



КУДА ИДУТ ЭТИ ЗВЕРИ И ПТИЦЫ?

Об этом не трудно догадаться, если назвать зверей и птиц по первым буквам.



ОТТЕПЕЛЬ

Оттепель

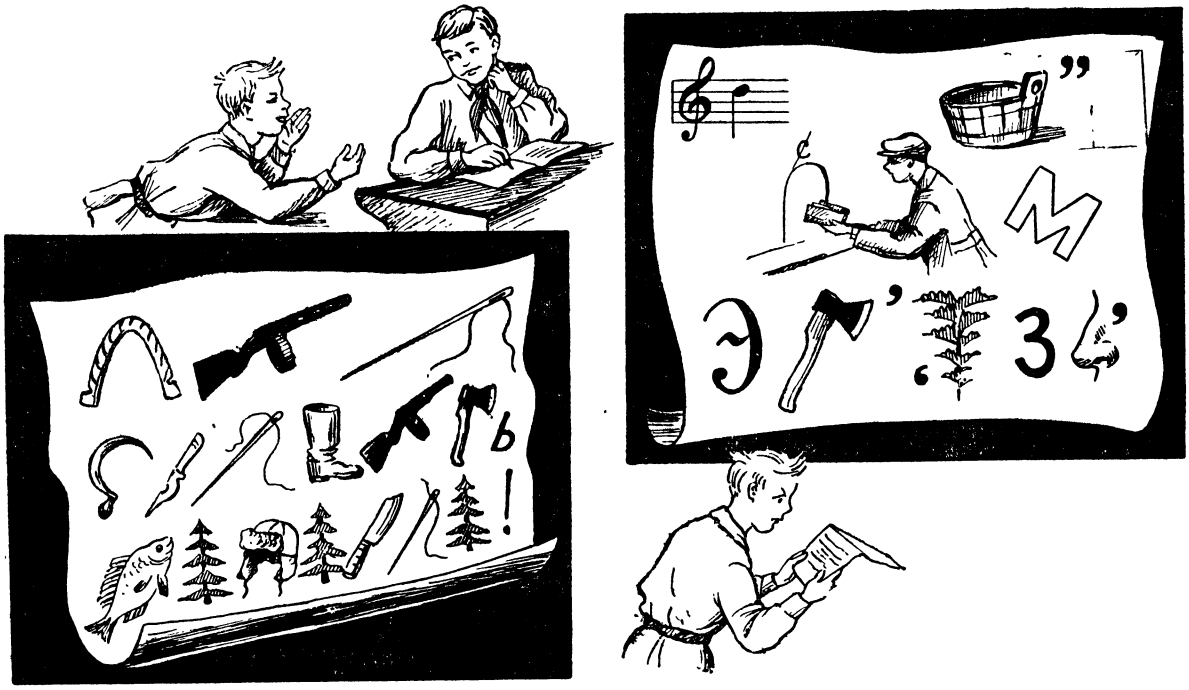
стало пригревать

Под окном капели.

Мы ходим в лес гулять

Промокли ноги!

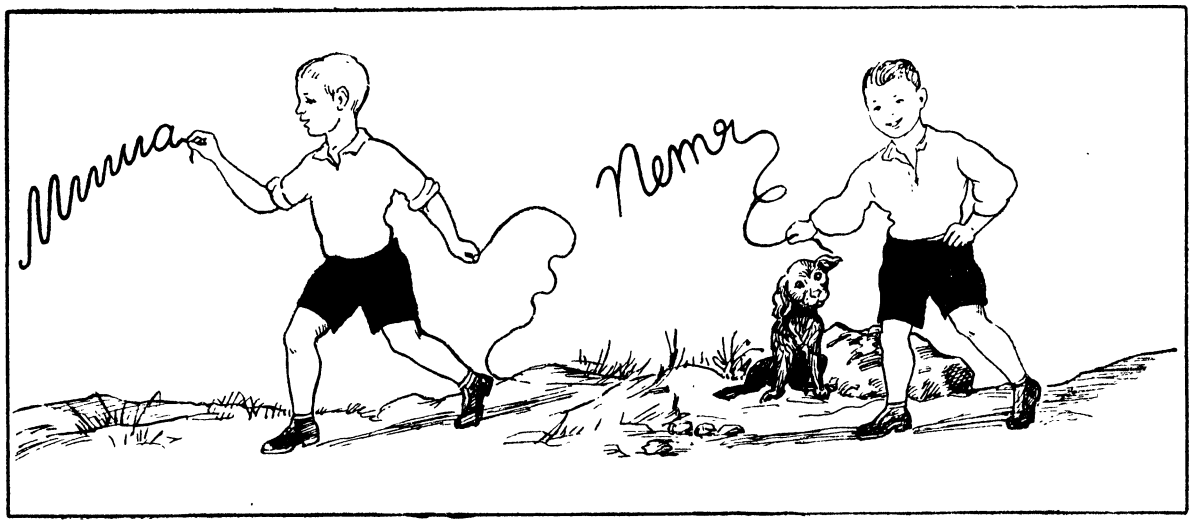
ЗАГАДОЧНОЕ ПИСЬМО И ВПОЛНЕ ЯСНЫЙ ОТВЕТ



В этом рассказе многие слова или отдельные слоги заменены рисунками. Можете ли вы прочесть этот рассказ?

Жил-был . Звали его Иванович н.
Один раз он дале ехал в море – „Пои я,-
думает,-свой невод. Погляжу, много ли там .
Вдруг поднялись ны, ка прибило в ка .
Он сунул весло в воду, хотел вытащить его, ве е
идет. „Не маю,-сказал к,-чьи это
ш ? Что там такое: может ? А ну-ка,-дума-
ет,-понапря , понат усь еще раз". От страха
он по лся, понат лся и вытащил весло.
А на весле сеть полная . „Вот какой я к,-
подумал он.-Не я м ставил невод?
А е забыл". Втянул невод в лодку. „А ну,
выле , , из невода! Будет на на ин.

ЗАГАДОЧНЫЕ КАРТИНКИ

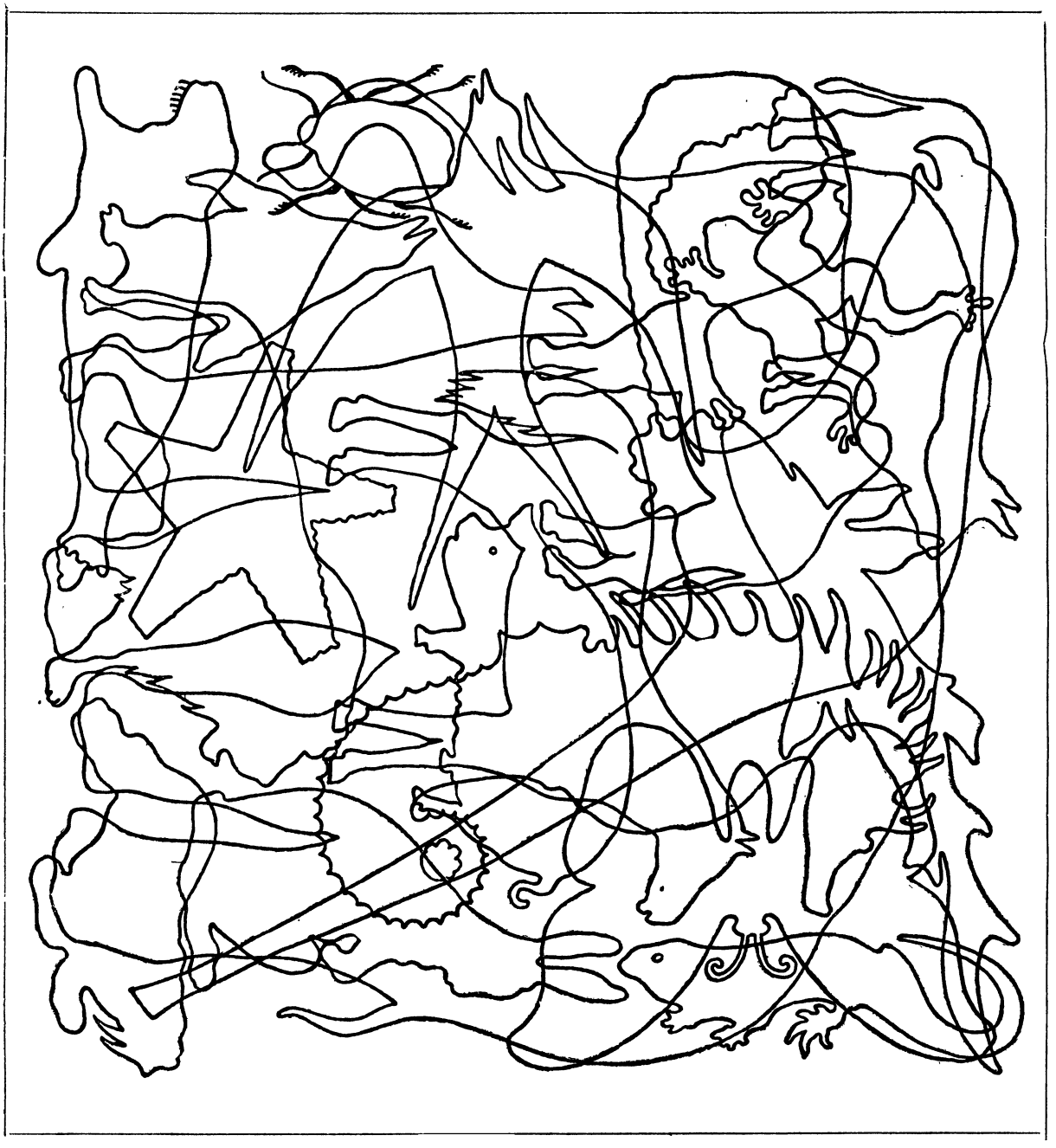


На левом рисунке найдите Петю, а на правом — Мишу.

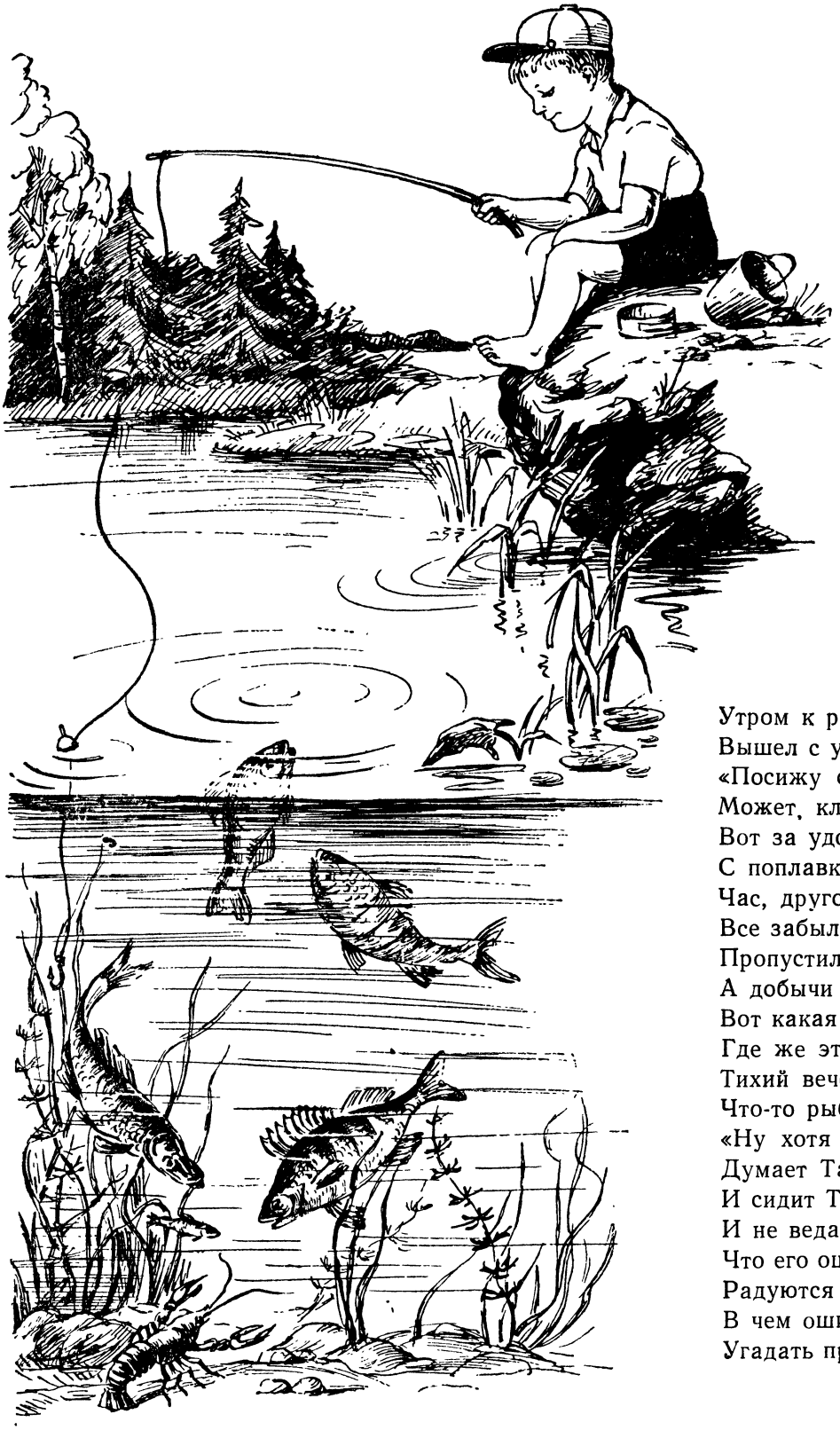
Ребята вышли на прогулку в лес. Навстречу им выбежал заяц, испуганно присел на задние лапы и помчался дальше. Они погнались за косым, но скоро потеряли его из виду. А заяц-то здесь. Найдите его.

ДЛЯ ЗОРКОГО ГЛАЗА

На этом рисунке художник изобразил 20 животных. Приглядитесь повнимательней. Сколько животных вы сумеете различить и назвать?



ТАРАС-РЫБАК



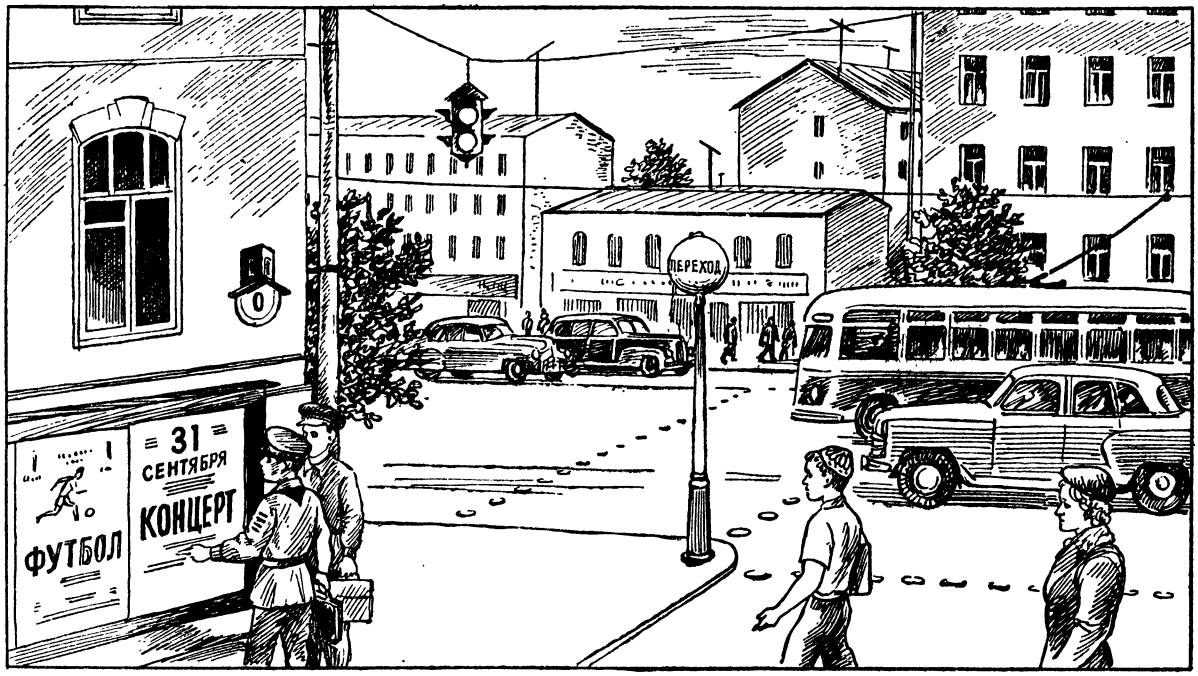
Утром к речке как-то раз
Вышел с удочкой Тарас:
«Посижу от скуки,
Может, клюнут щуки!»
Вот за удочкой Тарас
С поплавка не сводит глаз.
Час, другой и третий —
Все забыл на свете.
Пропустил Тарас обед,
А добычи нет и нет,
Вот какая мука —
Где же это щука?
Тихий вечер настает,
Что-то рыба не клюет.
«Ну хотя б карасик!» —
Думает Тарасик.
И сидит Тарас-рыбак
И не ведает, чудак,
Что его ошибке
Радуются рыбки.
В чем ошибся мой Тарас,
Угадать прошу я вас.

Н. Кончаловская

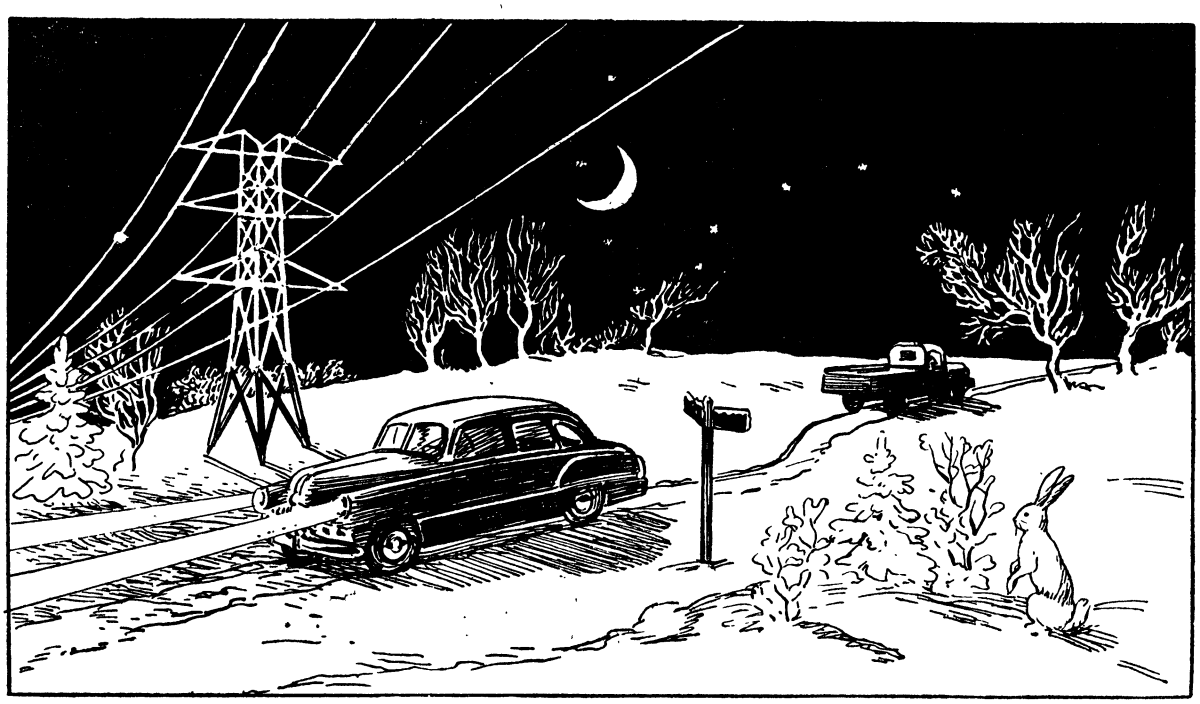
ПЯТНАДЦАТЬ СЛОВ НА ОДНУ БУКВУ

Найдите на этой картинке 15 предметов, названия которых начинаются с буквы «В».

В ЧЕМ ОШИБСЯ ХУДОЖНИК?



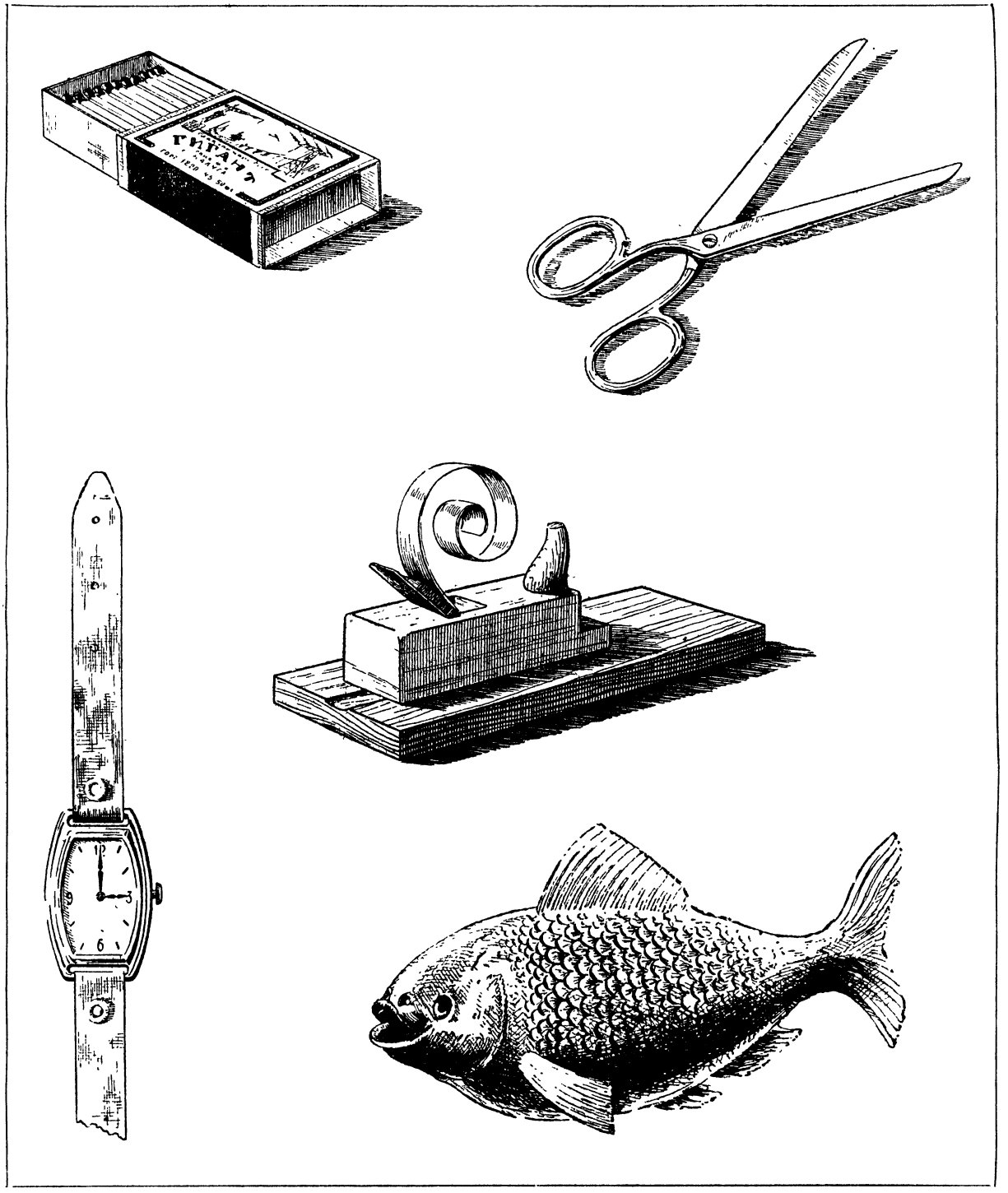
В этом рисунке художник допустил шесть разных ошибок. Найдите их!



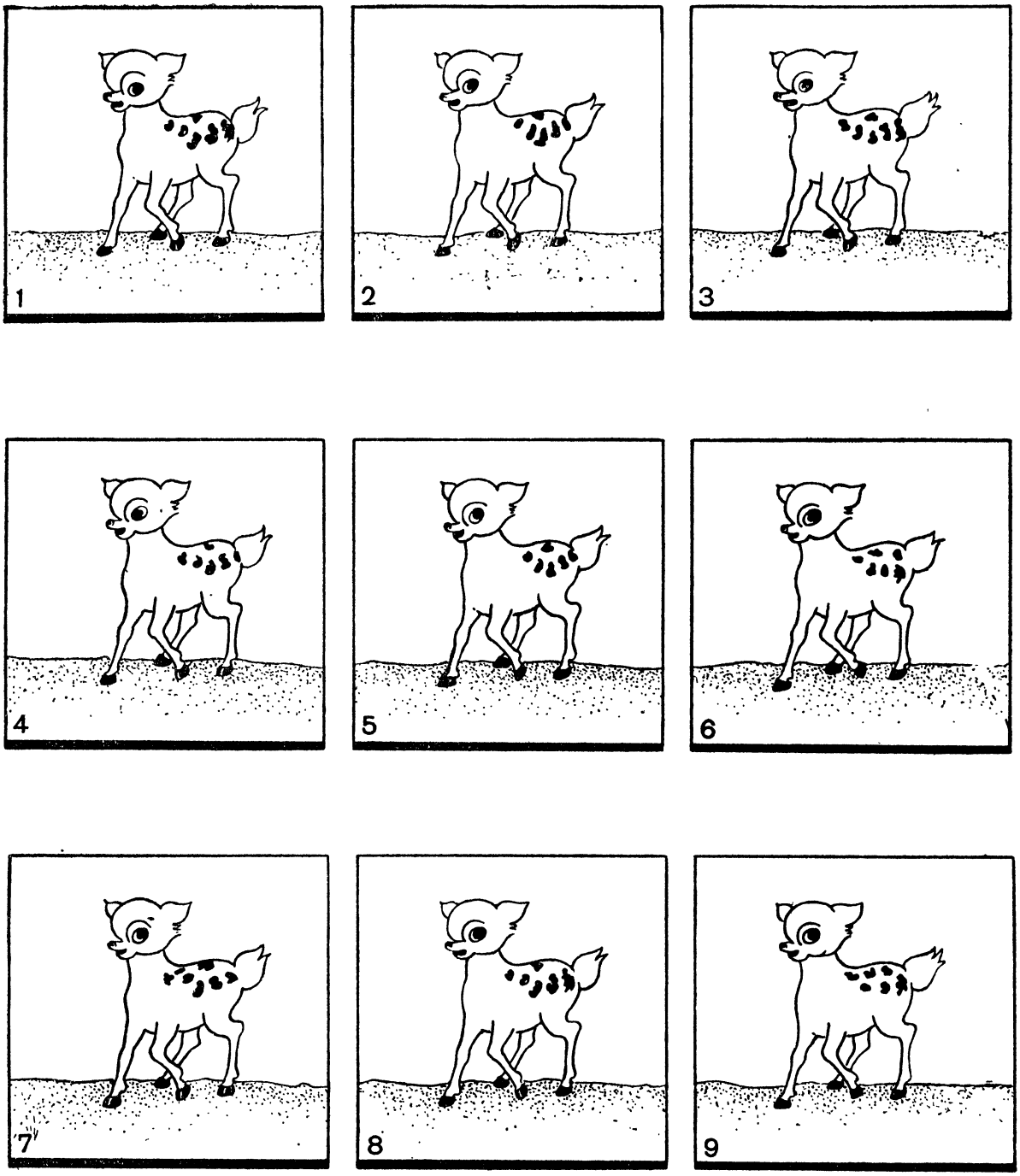
Найдите в этом рисунке допущенные художником семь разных ошибок.

ПЯТЬ ОШИБОК

В каждом из этих рисунков художник допустил по одной грубой ошибке. Присмотритесь к этим рисункам внимательно и скажите, какие это ошибки.

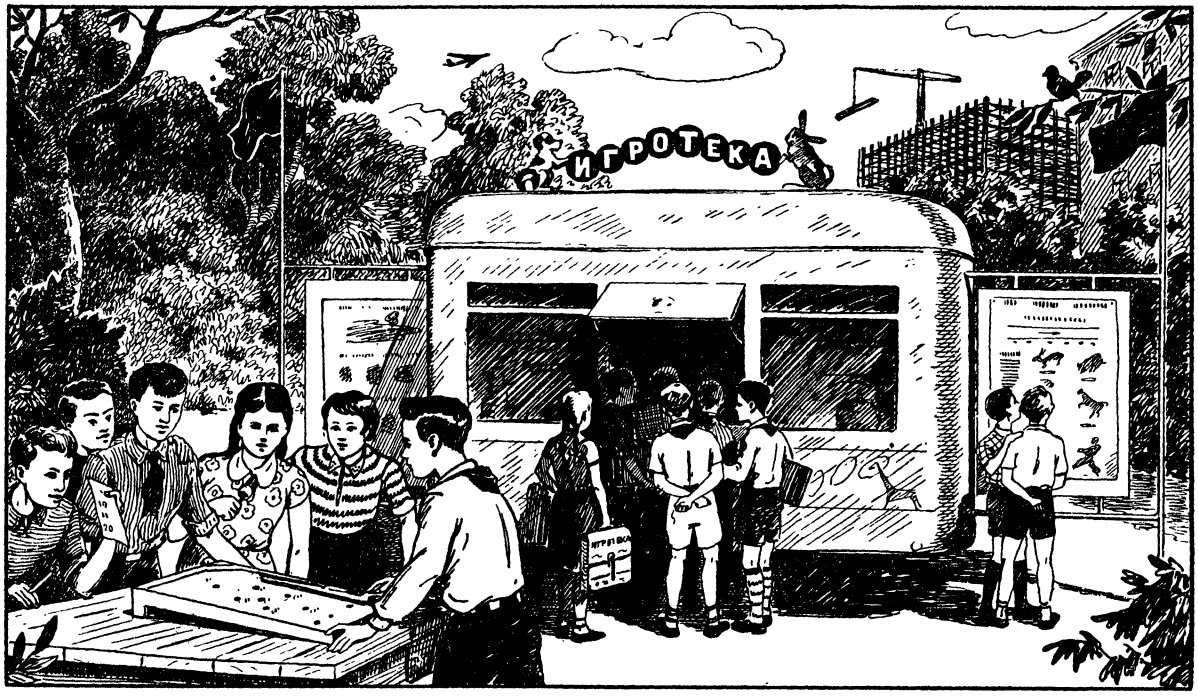


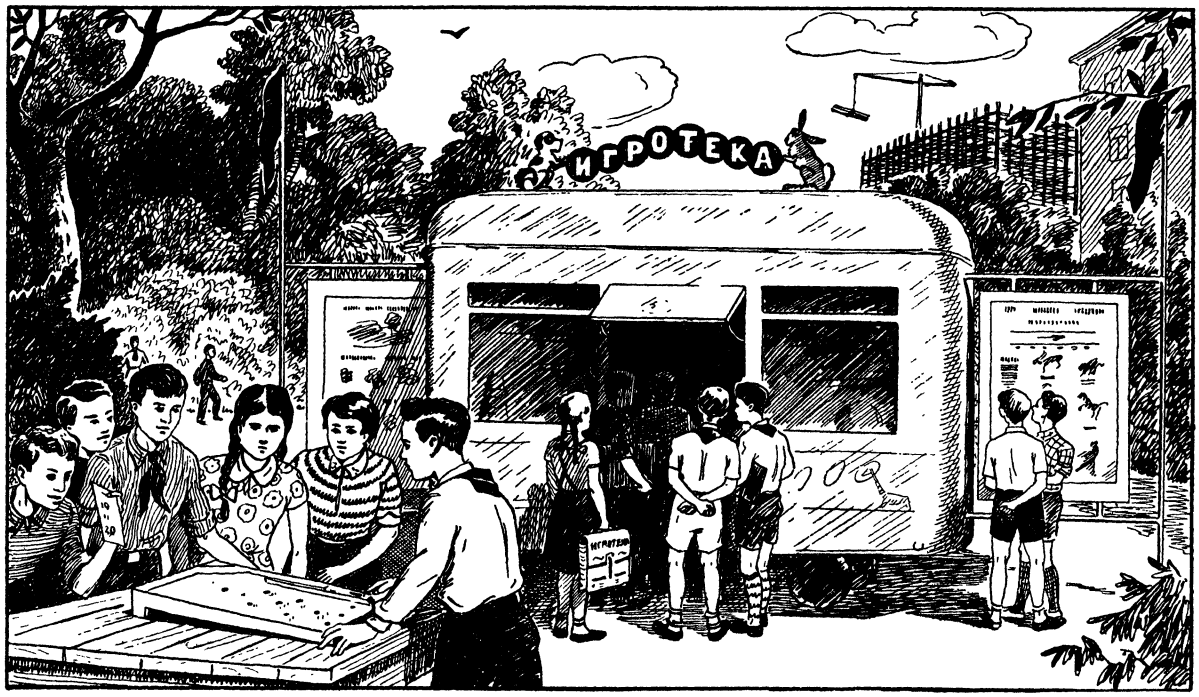
НАЙДИТЕ ДВУХ ОДИНАКОВЫХ



На рисунке изображено девять животных. Может показаться, что все они совершенно одинаковы, но в действительности это не так. Совершенно одинаковых рисунков только два. Их нужно найти в 1—2 минуты, сравнивая каждый рисунок со всеми другими.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?





Фотограф дважды сфотографировал детскую игровую площадку на бульваре. Снимки были сделаны с промежутком в 1 минуту. За это короткое время произошло 18 изменений. Внимательно рассмотрите оба рисунка, сравните их и отыщите эти изменения.

ВОСЕМЬ ВОПРОСОВ

Внимательно рассмотрите эту картинку и попытайтесь ответить на следующие вопросы:

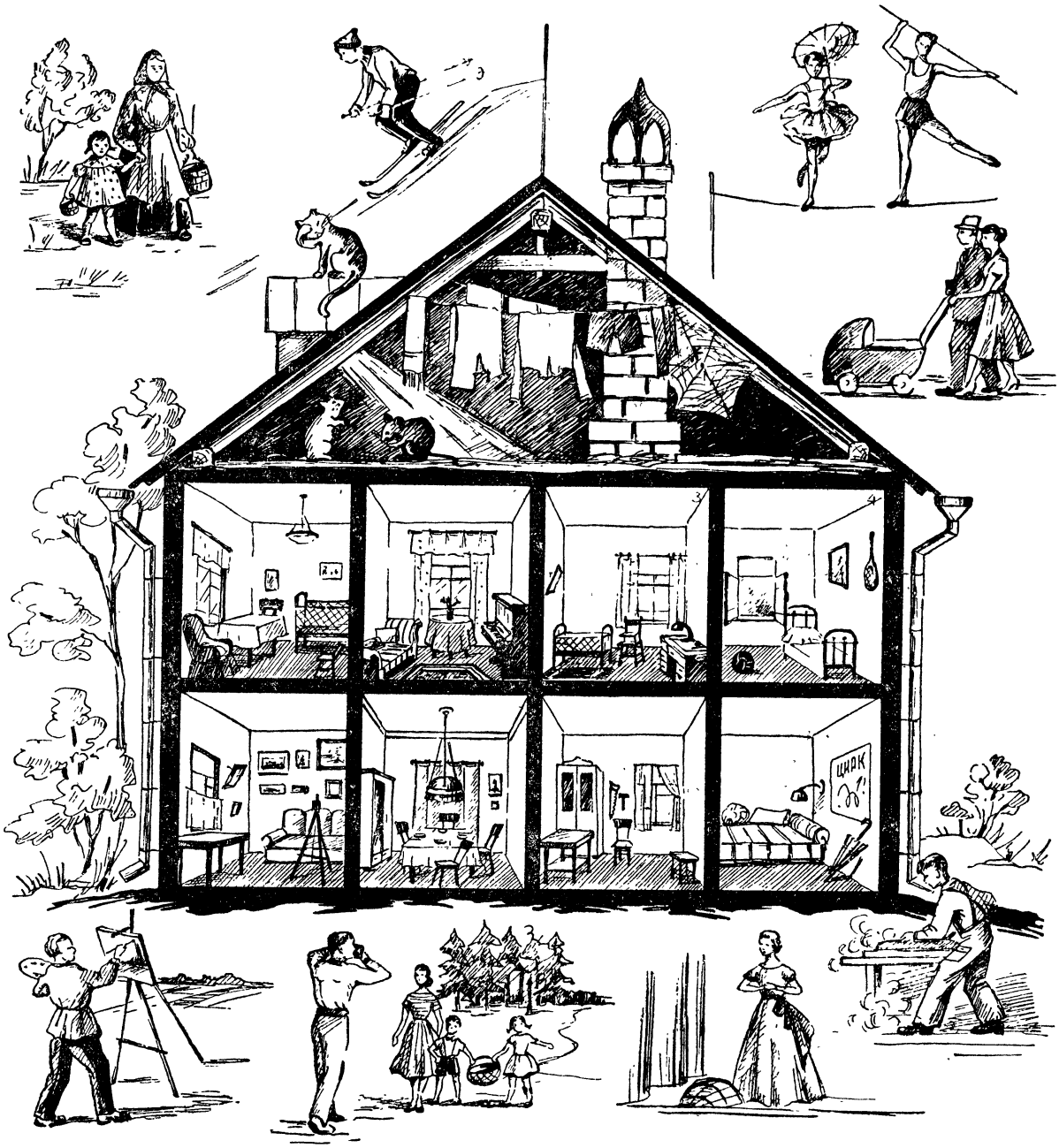
1. Какое время дня изображено на рисунке?
2. Раннюю весну или позднюю осень изображает рисунок?
3. Судоходна ли эта река?
4. В каком направлении течет река: на север, на юг, на восток, или на запад.
5. Глубока ли река возле берега, у которого стоит лодка?
6. Есть ли поблизости мост через реку?
7. Далеко ли отсюда станция железной дороги?
8. На север или на юг летят журавли?

ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ

В горизонтальных рядах этой таблицы нарисованы различные предметы, растения и животные. В каждом ряду три из них могут быть объединены по какому-либо признаку в одну группу, а четвертый к этой группе не подходит.

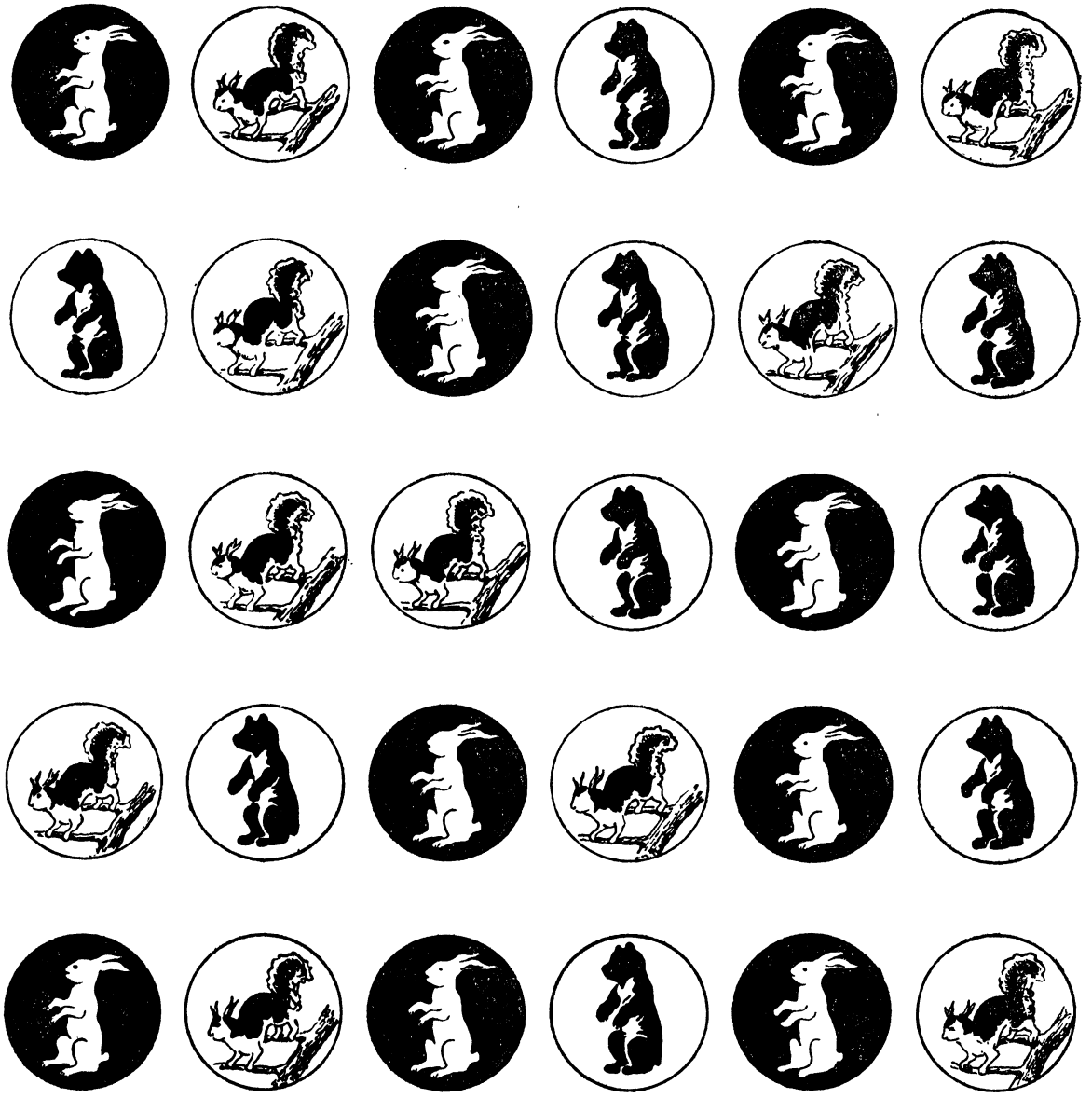
Укажите, по каким признакам могут быть объединены рисунки и какой рисунок в каждом ряду является лишним.

КТО ГДЕ ЖИВЕТ?



В доме 8 квартир. В данный момент никого из жильцов дома нет. Все они вне дома занимаются своими делами. Внимательно присмотревшись к картинкам, постарайтесь определить, кто в какой квартире живет. Объясните, почему вы так думаете.

ПОПРОБУЙ СОСЧИТАЙ!



Умеете ли вы считать до тысячи? Или миллиона? Очень хорошо! Тогда попробуйте сосчитать хотя бы до тридцати.

На этой странице нарисованы зайцы, белки и медведи, сосчитайте их всех, но только по особому правилу — считать нужно всех подряд, начиная с верхней строчки: «Первый заяц, первая белка, второй заяц, первый медведь, третий заяц, вторая белка...» и т. д.

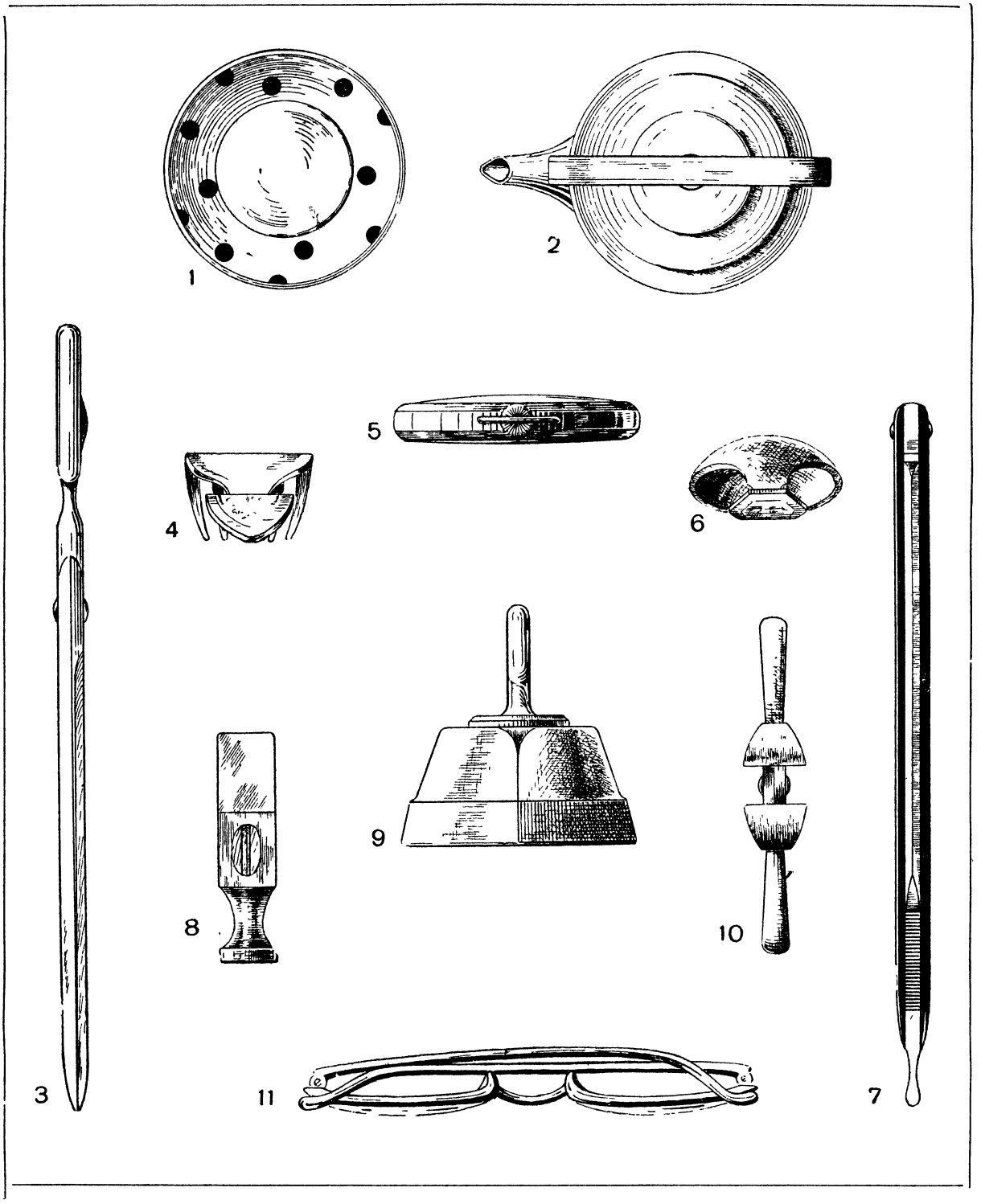
Зверей немного, а всех не сосчитаешь!

КТО БЫСТРЕЕ СОСЧИТАЕТ?

Сколько здесь нарисовано бабочек, мух, чайников, птиц, ведер, рыб, зонтиков, сапог, грабель, леек, самоваров? Считайте в уме, не помогая себе руками. Кто быстрее это сделает?

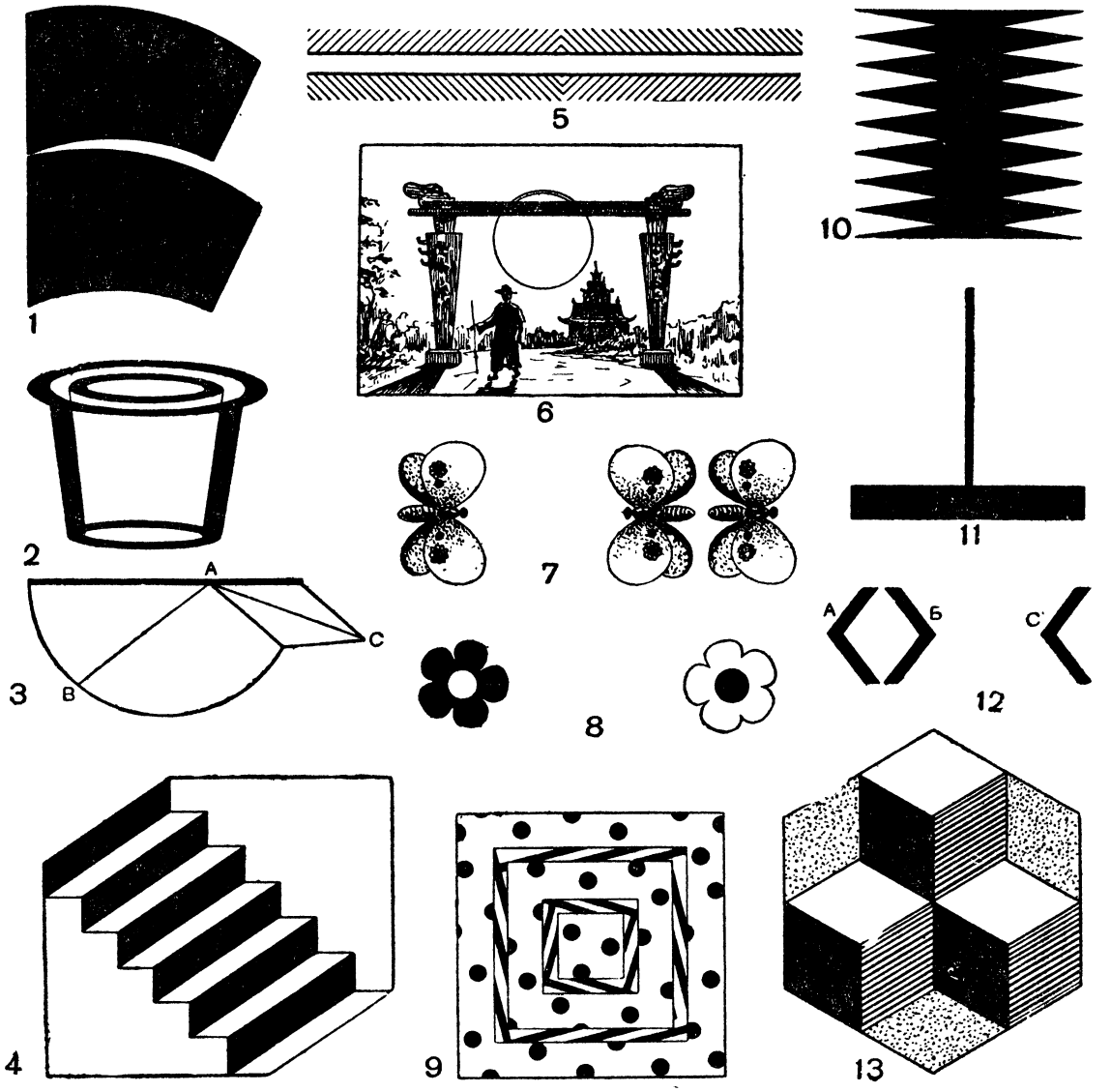
ЧТО НАРИСОВАНО?

Скажите, что здесь изображено? Все это хорошо знакомые вам предметы.



ЗРИТЕЛЬНЫЕ ИЛЛЮЗИИ

1. Какая фигура больше, верхняя или нижняя?
2. Какой эллипс больше, нижний или внутренний верхний?
3. Какая линия длиннее, АВ или АС?
4. Что вы видите здесь — лестницу, нишу или полоску, сложенную «гармоникой»?
5. Эти две линии прямые или вогнутые?
6. Какая линия сверху является продолжением правильного круга, изображающего луну?
7. Какое расстояние больше: от головы левой бабочки до головы средней или от головы средней до головы правой?
8. У какого цветка сердцевина больше?
9. Квадраты внутри фигуры не кажутся ли вам косыми?
10. Что больше, основание или высота фигуры?
11. Какая линия длиннее, вертикальная или горизонтальная?
12. Какое расстояние больше, от А до Б или от Б до С?
13. Как расположены здесь кубы? Где два куба, вверху или внизу?



ОТВЕТЫ

РИСУНКИ-ЗАДАЧИ

Назовите по именам.

По условию задачи ясно, что ни одного из двух мальчиков, между которыми стоит Нюра, не зовут Володей; чтобы оказаться рядом с Володей, девочке, очевидно, надо стать на второе место слева. Тогда справа оказались бы по соседству друг с другом два тезки. Значит, крайний слева Коля, за ним Володя, дальше Петя, Нюра и второй Петя.

Странное письмо.

Без труда посланье это
Прочитать сумеет тот,
Кто зверей и все предметы
На картинке назовет.

Куда идут эти звери и птицы?

На рисунке изображены: 1. Индюк. 2. Дикобраз. 3. Еж. 4. Медведь. 5. Волк. 6. Заяц. 7. Обезьяна. 8. Олень. 9. Павлин. 10. Аист. 11. Рысь. 12. Кенгуру. — ИДЕМ В ЗООПАРК.

Оттепель.

Солнце стало пригревать,
Под окном проталинки.
Мы ходили в лес гулять,
Промочили валенки.

Загадочное письмо и вполне ясный ответ.

Дай списать решение!
Решай-ка сам, это полезно.

Рассказ о том, как рыбак невод искал.

Жил-был рыбак. Звали его Лев Иванович Кошкин. Один раз он далеко заехал в море. «Поищу-ка я, — думает, — свой невод. Погляжу, много ли там рыбы». Вдруг поднялись волны, рыбака прибило в камыши. Он сунул весло в воду, хотел вытащить его, весло не идет. «Не понимаю, — сказал рыбак, — чьи это шутки! Что там такое? Может, акула? А ну-ка, — думает, — понапружусь, понатужусь еще раз». От страха он поежился, понатужился и вытащил весло. А на весле — сеть, полная рыбы. «Вот какой я рыбак, — подумал он. — Не я ли сам ставил невод? А уже забыл». Втянул невод в лодку: «Ну, вылезай-ка, рыба, из невода! Будет нам уха на ужин».

Загадочные картинки.

1. Между рукой и ногой Миши вы можете увидеть Петю (петуха), а между рукой и ногой Пети — Мишу (медведя).

2. Силуэт зайца можно разглядеть между мальчиком и девочкой.

Для зоркого глаза.

1. Слон. 2. Лошадь. 3. Корова. 4. Тюлень. 5. Заяц. 6. Пингвин. 7. Ящерица. 8. Акула. 9. Морж. 10. Лев. 11. Свинья. 12. Верблюд. 13. Улитка. 14. Морской конек. 15. Ласточка. 16. Попугай. 17. Морская звезда. 18. Жук. 19. Лягушка. 20. Бабочка.

Пятнадцать слов на одну букву.

Ведро, веревка, венок, воз, вожжи, вилы, волчок, ветка, ворона, вода, ворот, ворота, вишни, волосы, воротник.

Тарас-рыбак.

Тарас забыл надеть на крючок червячка.

В чем ошибся художник.

Верхний рисунок: 1. Машины движутся по левой стороне улицы. 2. Троллейбус нарисован с одной контактной дугой. 3. На светофоре два света, а не три. 4. На домовом фонаре номер дома «0». 5. На афише «31 сентября» (в сентябре 30 дней). 6. У пионера на рукаве нашиты четыре полоски (несуществующий знак различия).

Нижний рисунок. 1. На столбе с проводами нет изоляторов. 2. Грузовая и легковая машины идут по одному следу. Как они могли разминуться? 3. Большая Медведица должна быть повернута ковшом в другую сторону. 4. Положение луны указано неверно. 5. Заяц не стал бы сидеть на месте, если рядом с ним проходит машина. 6. Километровый столб повернут не в ту сторону. 7. При данном положении луны тень от машины показана неправильно.

Пять ошибок.

1. Если ножницы свести, то концы ножниц не сойдутся, резать ими нельзя.

2. Коробочка со спичками выдвинута с одной стороны больше, чем показано с другой стороны.

3. Если приглядеться к стружке, то станет ясно, что длина ее больше того расстояния, которое пройдено рубанком по доске.

4. Минутная стрелка часов настолько длинна, что при движении не могла бы обойти циферблат.

5. Чешуя у рыбы идет от хвоста к голове. Так не бывает на самом деле.

Найдите двух одинаковых.

Совершенно одинаковые изображения животных только на рисунках первом и восьмом.

Что изменилось?

Пока фотограф сделал второй снимок, произошло 18 изменений.

1. Исчез самолет. 2. Появилась птица. 3. Облака передвинулись. 4. Груз на подъемном кране повернулся. 5. Птица, сидевшая на дереве, улетела. 6. Флаг слева опустился. 7. Флаг справа тоже опустился. 8. За столиком с игрой вдали появились люди. 9. У картины справа мальчик в клетчатой рубашке стал на другое место. 10. Там же мальчик, держащий руку за спиной, поменял руку. 11. У окна фургона мальчик переложил игру под левую руку. 12. Ветка, видневшаяся у стола с игрой, исчезла. 13. Второй (слева) мальчик у стола с игрой убрал руку с плеча соседа. 14. Девочка, державшая мороженое, опустила руку. 15. Коса у этой же девочки оказалась спереди. 16. Ее соседка справа изменила положение руки. 17. Мальчик у игры справа немного изменил положение кисти своей руки. 18. Девочка с сумкой опустила левую руку.

Восемь вопросов.

Рассмотрев рисунок, вы видите, что на поле идет сев (трактор с сеялкой и возы с зерном). Как известно, сев производится осенью и ранней весной. Осенний сев проходит, когда на деревьях еще есть листья. На рисунке же деревья и кусты совершенно голые. Следует сделать вывод, что художник изобразил раннюю весну.

Весной журавли летят с юга на север.

Бакены, то есть знаки, отмечающие фарватер, ставятся только на судоходных реках.

Бакен укрепляется на деревянном поплавке, который углом всегда бывает направлен против течения реки.

Определив по полету журавлей, где север, и обратив внимание на положение треугольника с бакеном, не трудно решить, что в этом месте река течет с севера на юг.

Направление тени от дерева показывает, что солнце стоит на юго-востоке Весной на этой стороне небосклона солнце бывает в 8—10 часов утра.

К лодке направляется проводник-железнодорожник с фонарем; он, очевидно, живет где-то поблизости от станции.

Мостки и лестница, спускающаяся к реке, а также лодка с пассажирами показывают, что в этом месте налажен постоянный перевоз через реку. Он нужен здесь потому, что поблизости нет моста.

На берегу вы видите мальчика с удочкой. Только при ловле рыбы на глубоком месте можно так далеко отодвигать поплавок от крючка.

Четвертый лишний.

1. Арфа, домра и гитара относятся к группе щипковых инструментов. Скрипка — инструмент из группы смычковых.

2. Белый гриб, подберезовик, подосиновик — съедобные грибы, мухомор — несъедобный, ядовитый гриб.

3. Сыр, масло, молоко — молочные продукты; колбаса — мясной продукт.

4. Еж, летучая мышь, крот — полезные животные; суслик — вредитель полей.

5. Трамвай, троллейбус, электропоезд движутся с помощью электроэнергии, автобус же работает от двигателя внутреннего сгорания.

Кто где живет?

В комнате 1 — бабушка с внучкой (стоит маленькая кроватка), в комнате 2 — певица (стоит пианино), в комнате 3 — отец и мать с ребенком (стоят кроватка и стульчик для малыша), в комнате 4 — физкультурник (в комнате мяч, ракетка для игры в теннис), в комнате 5 — художник (принадлежности для рисования), в комнате 6 — отец, мать и двое детей (на столе приготовлены четыре тарелки), в комнате 7—столяр (висят столярные инструменты), в комнате 8 — цирковые артисты — канатоходцы (висит афиша, стоит зонтик).

Что нарисовано?

1. Блюдце. 2. Чайник. 3. Ножницы. 4. Вилка. 5. Часы. 6. Ложка. 7. Бритва. 8. Молоток. 9. Утюг. 10. Клещи. 11. Очки.

СКОРОГОВОРКИ

Скороговоркой называется труднопроизносимое сочетание слов, в котором повторяются в различном порядке одни и те же звуки или целые группы звуков (слоги).

Упражнение в произношении скороговорок не только веселое и интересное занятие. Оно очень полезно, как средство исправить плохую дикцию.

Вначале скороговорку нужно произносить очень медленно и отчетливо, особенно те места, на которых язык «спотыкается». Потом она произносится быстрее и, наконец, очень быстро несколько раз подряд.

Можно организовать среди ребят конкурс на лучшее, наиболее быстрое произношение скороговорок. Для этого нужно написать или напечатать каждую скороговорку на отдельном листке, раздать листки ребятам. На выучивание скороговорок дается 5—10 минут. После этого каждый должен громко и внятно прочесть свою скороговорку. Участники конкурса, которые трудную скороговорку произнесут лучше всех, считаются победителями. Приводим некоторые из скороговорок, которые можно использовать для разучивания и для различных игр.

Всех скороговорок не перескороговоришь, не перевыскороговоришь.

На дворе трава, на траве дрова, у дров детвора.

Два дровосека, два дровокола, два дроворуба.

Сшит колпак, да не по-колпаковски, надо колпак переколпаковать.

Наш Полкан попал в капкан.

Курочка шустра — пестра, уточка с носка — плоска.

Водовоз вез воду из-под водопровода.

Лавировали корабли, лавировали, да не вылавировали.

Вшила шелковый отворот швея в «Москвошвее» без швов в шевиот.

Милая Мила мылась мылом, намылилась, смыла — так мылась Мила.

Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортовывать — зарапортовался.

Во поле-поле затопали кони, от топота копыт пыль по полю летит.

Дробью по перепелам да по тетеревам.

Курьера курьер обгоняет в карьер.

Все тот же бег и та же стужа, но только снег слежался туже.

Архип осип, Осип охрип.

Везет Сенька с Санькой Соньку на санках.

Семеро саней, по семеро в сани уселись сами, все с усами.

Коси, коса, пока роса, роса долой — и мы домой.

Грабли — грести, метла — мести, весла — везти, полозья — ползти.

Наша река широка, как Ока, так, как Ока, широка наша река.

Мокрая погода размокропогодилась.

Ткет ткач ткани на платок Тане.

Три свиристели еле-еле свистели на ели.

Щетинка — у чушки, чешуя — у щучки.

Ушел косой козел с козой.

Веселей, Савелий, сено пошевеливай.

Пришел Панкрат с домкратом.

Сшила Саша Сашке шапку.

Пекарь Петр пек пироги.

Полпогреба репы, полколпака гороха.

Нисколько не скользко, не скользко нисколько.

Шел Флор по шоссе к Саше в шашки играть.

Мышонку шепчет мышь: «Ты все шуршишь, не спишь!» Мышонок шепчет мыши: «Шуршать я буду тише!»

Цапля чахла, цапля сохла, цапля сдохла.

Лена искала булавку, а булавка упала под лавку. Под лавку залезть было лень: искала булавку весь день.

Собирала Маргарита маргаритки на горе. Растеряла Маргарита маргаритки на дворе.

Расскажу вам про покупки, про крупу да про подкрупки.

Угольки поставили в уголки, в уголки поставили угольки.

Клала Клава лук на полку, кликнула к себе Николку.

Летела овсянка на овес, а Иван овес унес.

Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка бела губа была тупа.

Кот ловил мышей и крыс, кролик лист капустный грыз.

У пеньков опять пять опят.

У Маши мошка в каше. Что делать нашей Маше? Сложила кашу в плошку и накормила кошку.

Променяла Прасковья карася на три пары чистокровных поросят. Пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все.

Сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой. Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой.

ИГРЫ СО СКОРОГОВОРКАМИ

Кто быстрее?

Руководитель выбирает из числа скороговорок наиболее трудную и произносит ее вслух медленно и внятно. Затем, обращаясь к играющим, он спрашивает: кто берется прочесть ее быстрее? Одному из желающих дается возможность это сделать. Вслед за этим выясняется, кто может прочесть скороговорку еще быстрее. Играющие один за другим сменяют друг друга, соревнуясь в быстроте и правильности произношения скороговорки. Выигрывает тот, кто, не сбиваясь и не запинаясь, прочтет скороговорку быстрее всех.

Гонки скороговорок

Играющие выстраиваются в ряд. Руководитель распределяет между всеми играющими 5—10 скороговорок (примерно равной степени сложности) так, чтобы играющие, получившие разные скороговорки, чередовались. Затем тот, на кого укажет руководитель, должен сделать шаг вперед и быстро, три раза подряд, сказать полученную им скороговорку. Если задание выполнено хорошо, он остается впереди шеренги, если плохо — возвращается на свое место.

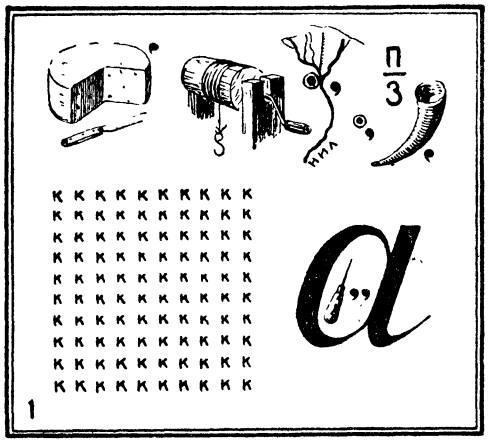
Победителями считаются все те, кто окажется к концу игры впереди шеренги.

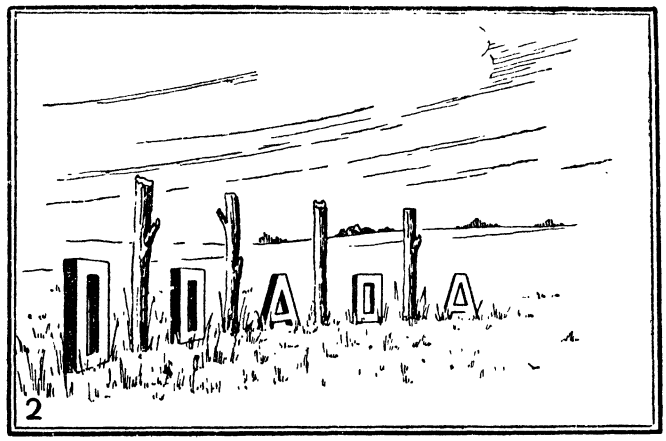
Играющих должно быть не более 15—20 человек, для того чтобы игра не была утомительной.

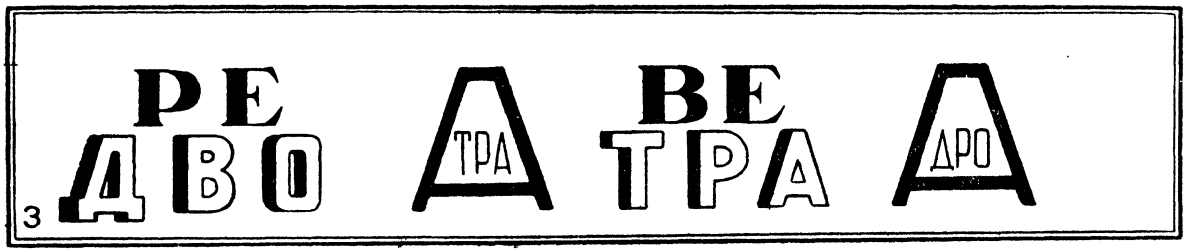
Соревнования телефонистов

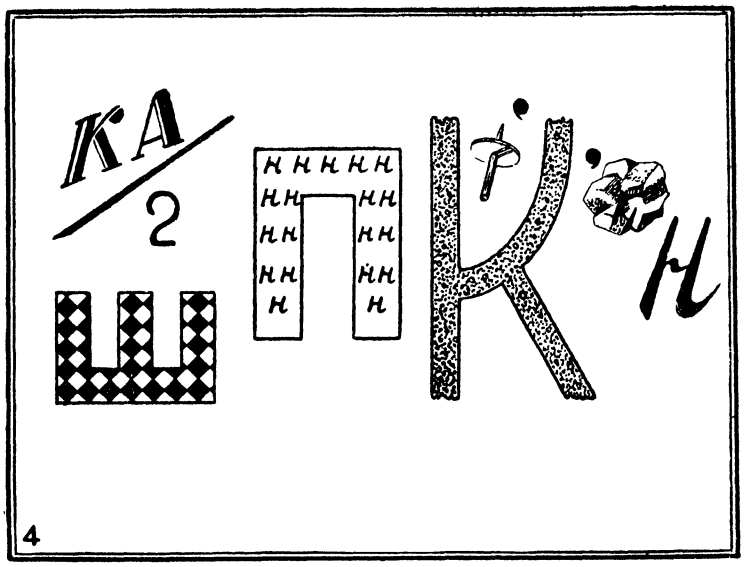
Две группы играющих по 10—12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо вторым, вторые— третьим и так до последних. Последние, получив «телефонограмму», должны встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше произнесет ее вслух.

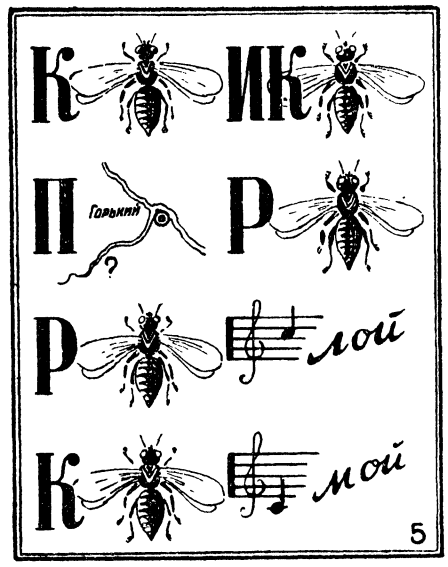
РЕБУСЫ-СКОРОГОВОРКИ









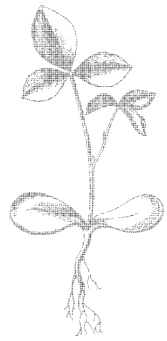


ОТВЕТЫ:

РЕБУСЫ-СКОРОГОВОРКИ

1. Сыворотка из-под простокваши. 2. Около кола колокола. 3. На дворе трава, на траве дрова. 4. Наш Полкан попал в капкан. 5. Коси, коса, пока роса, роса долой, коса домой.

ПИОНЕРСКАЯ ИГРОТЕКА.



Scan AAW

В свободное от уроков время ребята любят собраться в школе, во дворе или на улице, чтобы поиграть, посоревноваться. Без игр не обходятся и пионерские сборы. Однако выбор игр, которые затевают сами дети или проводят с ними пионервожатые, часто бывает ограничен из-за того, что не хватает необходимого для них инвентаря.

Во многих школах и детских внешкольных учреждениях, кроме шашек, шахмат и нескольких коробок с печатными играми, ничего другого к услугам ребят не найдешь.

Чтобы удовлетворить потребность детей в играх, необходимо в каждой школе, в каждом детском учреждении заняться созданием своей игротеки. Постепенно пополняя ее всевозможными играми, как покупными, так и самодельными, можно добиться того, чтобы она была хорошо и интересно укомплектована и доставляла детям много радости в часы досуга.

В игротеке должно быть все, что необходимо для организации как индивидуальных, так и коллективных игр с детьми, и особенно для таких игр, которые могут быть использованы на пионерских сборах, на различных школьных вечерах и праздниках.

Какие игры желательно иметь в игротеке

Настольные игры: спортивные (например, футбол, хоккей, баскетбол), настольно-печатные игры («Цирк», «Уголки», «Лиса и куры»), а также другие игры («Волчок, сбивающий кегли», «Мертвая петля», «Все детали по местам», «Лабиринт»).

Головоломки: проволочные и шнурковые, головоломки на передвижение и перестановку фишек и фигур («14 колышков», «Чайный сервиз», «Белые и вороные»), на составление различных плоских и объемных фигур («Архимедова игра», «Складные картинки», «Головоломка адмирала Макарова»).

Познавательные игры: литературные квартеты, литературные, географические, математические лото и домино, разрезные географические карты, электрические викторины на различные темы, альбомы таблиц, рисунков, вопросов для викторин.

Тренировочные игры: различные таблицы и схемы на развитие внимания, наблюдательности, зрительной памяти, а также игры на быстроту и точность движений («Проворные мотальщики», «Шей быстрее!», «Настольная эстафета»).

Аттракционы: фигуры для набрасывания колец, мишени для мячей и мешочков с песком, удочки для «рыболовов», различные мелкие приспособления для игр, основанных на равновесии, умении ориентироваться с закрытыми глазами и пр.

Игры-фокусы, игры-шутки: различные игры с «секретом», основанные на остроумном математическом расчете, на действиях скрытого магнита и т. п. («Пятнадцать шариков», «Хитрая звездочка», «Загадочный круг», «Чудесная стрелка»).

Загадки, шарады, ребусы, кроссворды: листочки и карточки с загадками, шарадами и ребусами, а также специально подобранные альбомы на различные темы, трафаретки для игр с буквами и словами, для решения и составления кроссвордов.

Настенные игры: красочные плакаты с ребусами и занимательными задачами, настенные игры с объемными перемещающимися деталями («Попробуй расставь!», «Восемь звездочек», «Маршрут туриста»), настенные электровикторины разной конструкции и на различные темы.

Инвентарь для подвижных игр и развлечений: мячи волейбольные и резиновые разных размеров, скакалки длинные и короткие, булавы, кегли, веревки для перетягивания, эстафетные палочки, ракетки для игр с малым мячом, серсо, ходули.

Многое из того, что нужно для игротеки, можно изготовить своими силами. В этой книге приводятся описания и подробные чертежи ряда интересных настольных игр и аттракционов, головоломок, настенных игр, которые можно сделать для игротеки.

В книге помещены также материалы для изготовления познавательных игр, приводятся рисунки и таблицы с занимательными задачами и ребусами, которые можно скопировать, увеличить с помощью эпидиаскопа и широко использовать в игротеке. Много игр можно почерпнуть и из других книг и сборников по играм, из детских газет и журналов. Наконец много интересных игр, аттракционов, занимательных задач могут придумать для игротеки сами ребята.

Некоторые наиболее сложные и интересные игры могут изготовить для ребят комсомольцы шефствующего предприятия.

Весь фонд игротеки должен бережно храниться. Ответственность за работу игротеки должен взять на себя совет дружины, выделив заведующего игротекой и нескольких его помощников, которые должны распределить между собой дни и часы дежурства в игротеке. Для хранения игр нужно иметь шкафы или сделать специальные запирающиеся ящики. В школьной игротеке должна быть инвентарная опись, выдаваемые игры надо записывать в специальную тетрадь.

При выдаче игр дежурные должны всегда учитывать возраст, желание и интересы ребят. Они должны уметь хорошо и понятно объяснять правила игры и следить за их выполнением, за чистотой и порядком в помещении, за исправностью выдаваемых игр.

В случае поломки надо позаботиться о ремонте игры и замене деталей. В игротеке создать фонд запасных деталей: фишек, шашек, кубиков, шариков, для того чтобы игры не выбывали из строя, если сломается или потеряется какая-либо мелкая деталь.

При игротеке можно из пионеров, интересующихся играми, создать актив, который будет постоянно помогать в дежурствах, в организации различных массовых мероприятий и конкурсов, в текущем ремонте игр.

С помощью актива игротека создает в школе свой постоянный уголок «В часы досуга». В этом уголке обычно помещаются ребусы, занимательные задачи, загадочные картинки, скороговорки.

Можно наладить также выпуск самодельных альбомов с различными задачами, ребусами и головоломками, вырезанными из пионерских и комсомольских газет и журналов. Их подбирают по темам и наклеивают на страницы самодельного альбома.

Игротека может стать организатором различных турниров и соревнований по играм и головоломкам как в отдельных отрядах и классах, так и общешкольных. Вожатые пионерских отрядов и звеньев должны иметь возможность, когда им это необходимо, получить в игротеке комплекты игр для проведения пионерских сборов, вечеров досуга или для других проводимых ими мероприятий.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

КИТАЙСКИЙ БИЛЛИАРД

Эта игра является разновидностью обычного биллиарда, но вместо шаров в ней применяются шашки. Она имеет большое распространение в Китае и потому названа у нас «Китайским биллиардом».

Игра представляет собой плоский ящик с невысокими деревянными бортами на четырех ножках. По углам ящика расположены сквозные круглые отверстия — лузы. Под каждым отверстием укреплен маленький выдвижной ящичек для шашек.

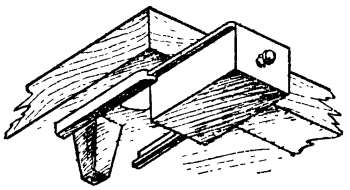
Играть могут 2 или 4 человека.

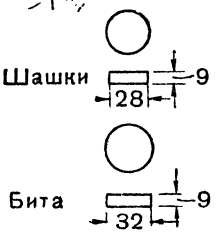
Для игры нужны 14 шашек одного цвета (например, красного), 14 шашек другого цвета (например, синего), 4 биты (шашки большего размера или отличные по цвету от других) и 4 кия.

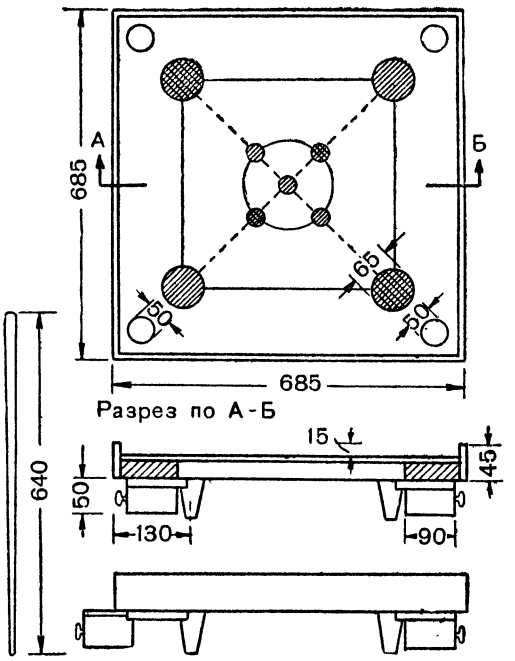
При двух играющих можно иметь шашек, бит и киев вдвое меньше.

Каждый из играющих получает по 7 шашек, 1 бите и 1 кию. Шашки выставляются столбиком на кружках, расположенных по окружности в центре игры. Если играющих четверо, они разбиваются на две команды, если двое, то каждый играет за себя. Бить по шашкам можно только битой (каждому

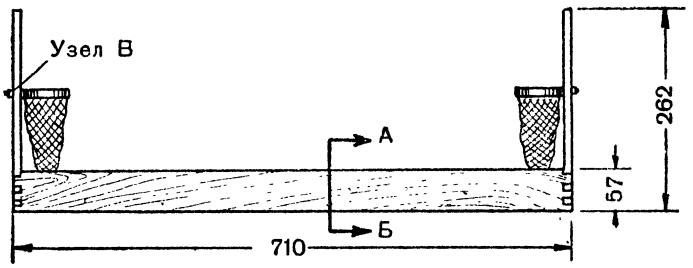
КИТАЙСКИЙ БИЛЛИАРД

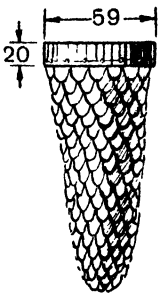


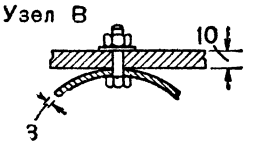




НАСТОЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ

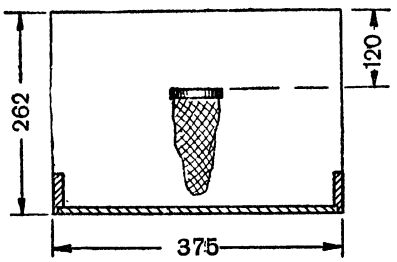


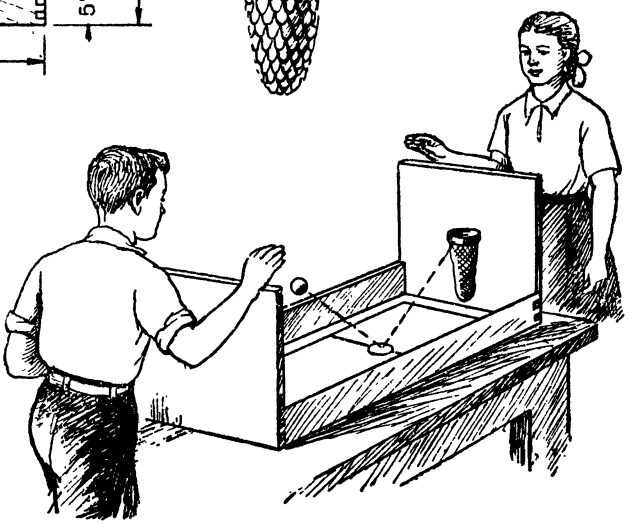




Шарик 1 шт

Разрез по А-Б





своей) со своего начального кружка в углу игры. Задача играющих состоит в том, чтобы возможно скорее загнать в лузы все свои шашки.

Правила игры:

1. Играют по очереди.

2. В начале игры каждый старается ударом биты (которая приводится в движение кием) разрушить столбик, состоящий из шашек своего цвета, так, чтобы шашки оказались разбросанными по полю игры.

3. Бить по шашкам можно только со своего начального кружка в одном из углов игры. Бита в момент удара может лежать на любой точке начального кружка и даже выходить частично за его пределы. Бить можно по своим и чужим шашкам (если они мешают).

4. Забивать шашки можно в любую лузу. Шашки, попавшие в лузу, назад не вынимаются. В случае, если играющий забил в лузу шашку «противника», то это попадание засчитывается не ему, а «противнику». После любого попадания в лузу играющий имеет право на дополнительный ход.

5. Удар кием по бите можно производить только со своей стороны игры. Выходить для удара на другую сторону не разрешается. После каждого удара бита возвращается на исходную точку.

Если бита от удара кия сама попадает в лузу, то ее вынимают и одновременно выставляют и кладут в центр игры одну свою шашку, забитую ранее (если забитых шашек еще нет, то вынуть придется первую шашку, которая окажется забитой в дальнейшем).

6. Шашка, вылетевшая из игры от неудачного или слишком сильного удара, поднимается и кладется на кружок в самом центре игры. Если штрафных шашек окажется несколько, они укладываются на центральном кружке столбиком.

7. При игре вдвоем выигрывает тот, кто первым забьет в лузы все шашки своего цвета; при игре вчетвером выигрывает та команда (то есть два игрока, имеющие шашки одного цвета), которая выполнит это же задание первой.

В игру «Китайский биллиард» можно играть и по другим правилам, сходным с обычным биллиардом. Можно, например, оставить одну общую для всех играющих биту (в этом варианте бита после удара не возвращается на прежнее место) либо играть без биты, ударяя непосредственно кием по любой шашке своего цвета. Эти упрощенные варианты игры особенно хороши для младших школьников.

НАСТОЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ

Игра представляет собой плоский деревянный ящик с низкими бортами и двумя высокими боковыми стенками с коротких сторон ящика, к которым прикреплены металлические кольца с сетками.

Играют двое. Для игры нужен целлулоидный мячик от игры в настольный теннис.

Играющие становятся по обе стороны игры и поочередно бросают мячик так, чтобы, отразившись от фанерного донышка игры, он попал в кольцо с сеткой на стороне «противника». Результаты броска зависят от силы удара и от угла, под которым мячик пущен. При этом надо помнить, что «угол падения равен углу отражения». Победителем считается тот, кто в установленное для игры время забросит мяч в сетку «противника» большее число раз.

НАСТОЛЬНЫЙ ФУТБОЛ

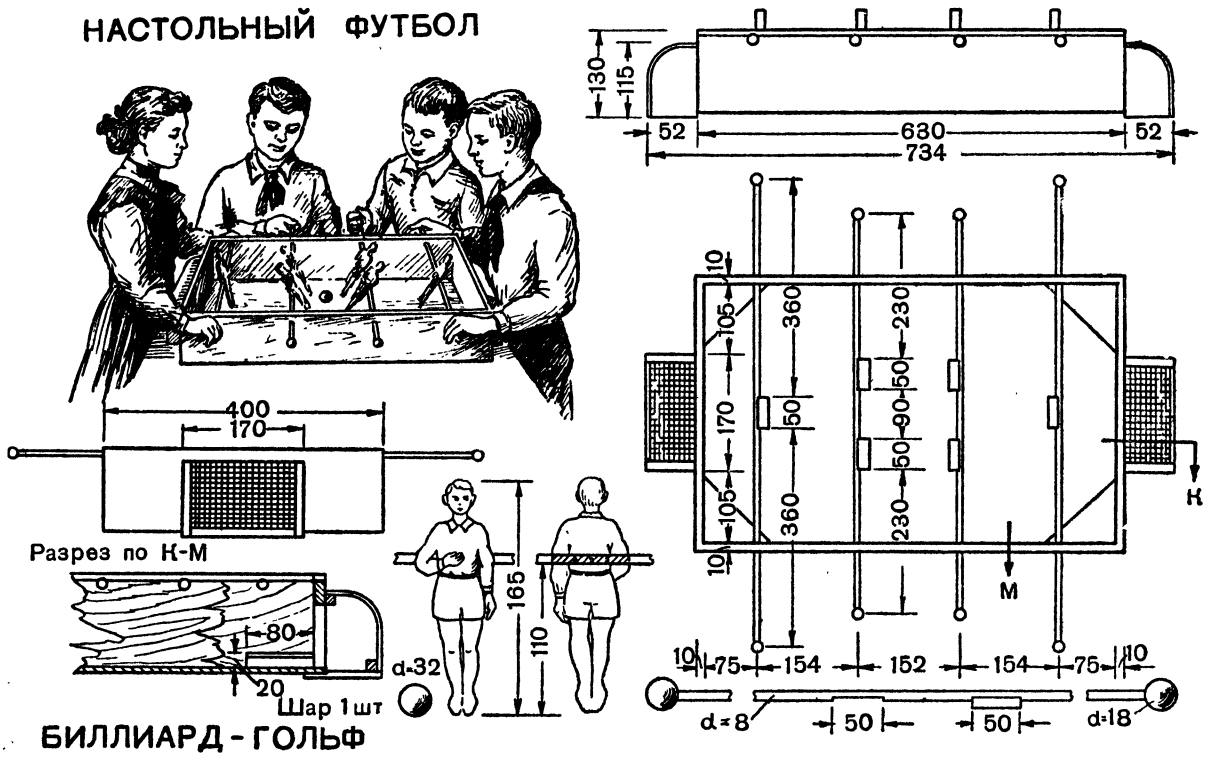
Число играющих 4 человека. Для игры нужен деревянный шарик или мяч.

Игра представляет собой ящик, в стенках которого закреплены металлические прутки, свободно вращающиеся в специальных углублениях и передвигающиеся слева направо и справа налево. К прутикам прикреплены плоские фигурки футболистов. Фигурки окрашены в два цвета и размещены одни на правой, другие на левой стороне игры. К коротким стенкам ящика приделаны ворота.

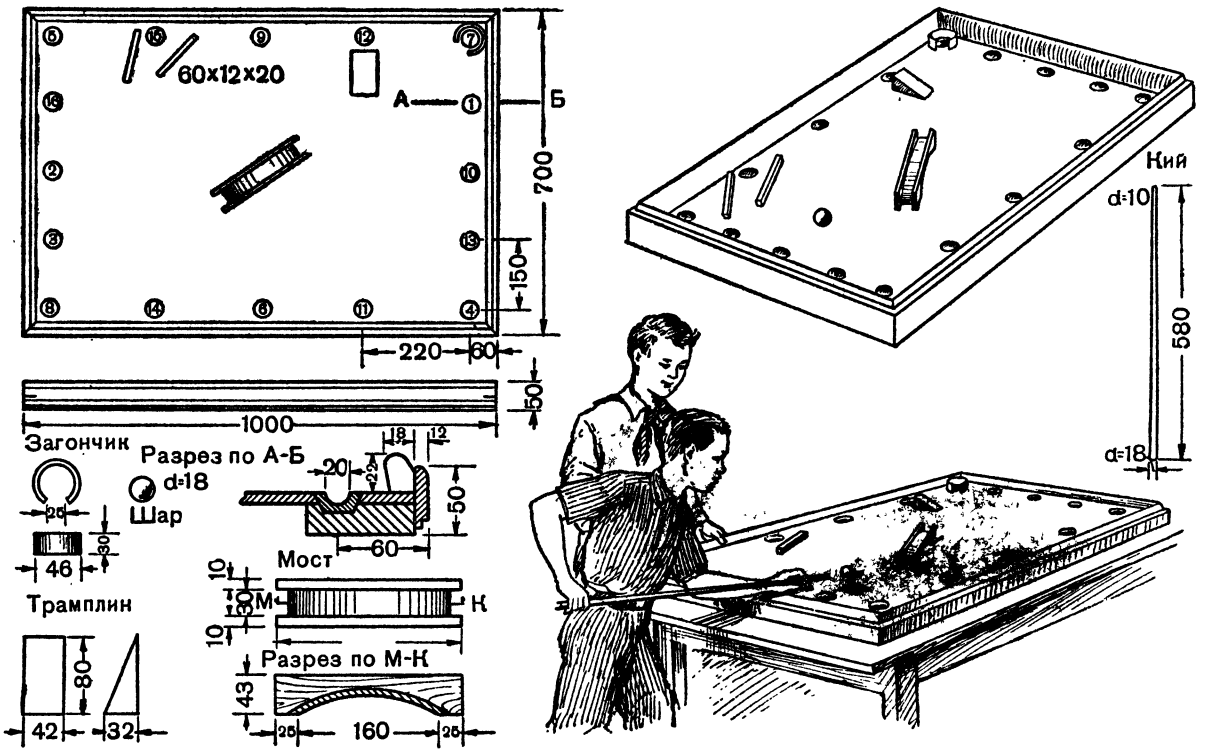
Играющие разбиваются на две команды, по два человека, и становятся по обе стороны игры. Команды выбирают ворота и цвет фигурок, после чего каждый становится у одного из прутков с фигурками своего цвета.

В начале игры шарик кладется на центр поля, и один из игроков производит пер-

НАСТОЛЬНЫЙ ФУТБОЛ



БИЛЛИАРД - ГОЛЬФ



вый удар. Вслед за ним шарик отбивается другими игроками. Передвигая прутки влево или вправо и вращая их, играющие могут перехватить шарик ударом фигурки в любом месте игрового поля и толкнуть его по направлению к воротам «противника», стараясь забить «противнику» гол.

Правила игры:

1. Право первого удара определяется по жребию.

2. Каждый из играющих может действовать только своим прутком, к которому прикреплены одна или две фигурки.

3. Гол, забитый собственной фигуркой, также засчитывается.

4. Продолжительность игры 20—30 минут (по уговору). Через 10—15 минут объявляется перерыв, после которого команды могут поменяться сторонами.

5. Выигрывает та команда, которая забьет «противнику» больше голов в условленное для игры время.

Фанерное дно ящика окрашивается в зеленый цвет и расчерчивается белой краской, как обычное футбольное поле.

Фигурки футболистов вырезаются из фанеры толщиной 10—12 миллиметров и раскрашиваются масляными красками. Фигурки крепятся заклепками к металлическим пруткам диаметром 8 миллиметров. На концы прутков можно надевать металлические или деревянные шарики. Ворота затягиваются металлической сеткой. Для того чтобы шарик не закатывался в углы ящика, откуда его не может достать фигурка вратаря, углы отгораживаются невысокой планкой или треугольной площадкой.

БИЛЛИАРД-ГОЛЬФ

Число играющих двое. Для игры нужны один кий и один металлический шарик диаметром 18—20 миллиметров.

По сторонам биллиарда расположено 16 лунок. Начинающий игру берет шар, кладет у 1-й лунки и старается ударом кия загнать его во 2-ю лунку, затем в 3-ю, 4-ю и т. д. до 16-й. Перед каждым ударом шар кладется возле той лунки, где он находился. В случае промаха играющий теряет ход и кий передается партнеру.

Каждый из играющих после промаха «противника» продолжает игру с лунки, на которой он остановился.

Выигрывает тот, кто раньше загонит шар последовательно во все лунки.

В некоторые лунки можно попасть, только преодолев определенные препятствия:

1) в лунку № 5, пройдя под мостом,
2) » № 7, войдя в загончик,
3) » № 8, пройдя через мост,
4) » № 12; пройдя по трамплину,
5) » № 15, попав в рогатку.

Прохождение всех препятствий обязательно.

Поле в этой игре и борта должны быть затянуты сукном или фланелью. Лунки изготовляются отдельно и вклеиваются в предназначенные для них места. На каждой лунке должен быть обозначен номер, который лучше всего выжечь или написать масляной краской.

При установке на поле игры моста, трамплина или других препятствий нужно предварительно тщательно проверить возможность прохождения через них шара.

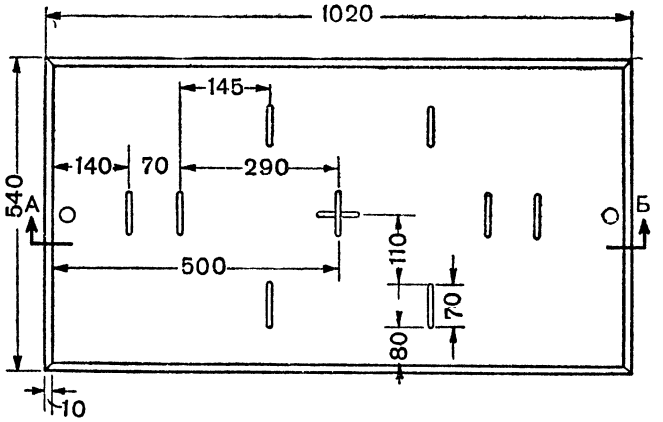
НАСТОЛЬНЫЙ КРОКЕТ

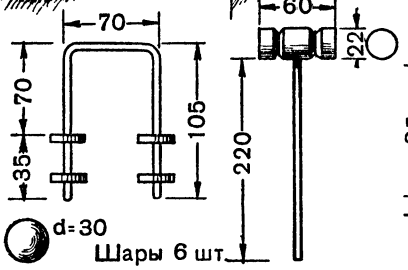
Площадка для игры в крокет представляет собой прямоугольную деревянную рамку, покрытую фанерой и затянутую сукном или байкой. Площадка ограничена деревянным бортом, возвышающимся над площадкой на 15 миллиметров.

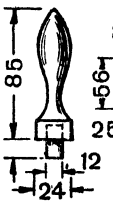
Играть могут 2, 4 или 6 человек. Для игры нужны: 10 проволочных ворот, 6 деревянных молотков, 6 деревянных шаров и 2 колышка. Чтобы играющие не спутали шаров и молотков, на каждом комплекте должны быть нарисованы красные или черные полосы (одна, две, три).

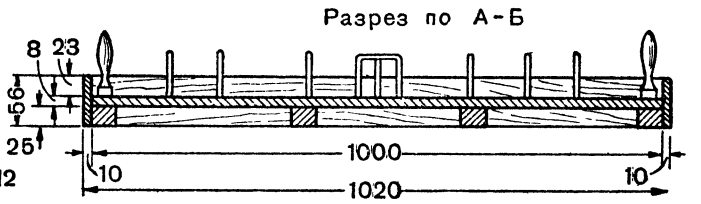
На игровом поле расставляются ворота и колышки. Играют в крокет вдвоем или двумя командами в составе 2—3 игроков в каждой. Право на первый удар определяется жребием. Сначала ударяет свой шар первый игрок 1-й команды, затем первый игрок 2-й команды, потом второй игрок 1-й команды, второй игрок 2-й команды и т. д.

НАСТОЛЬНЫЙ КРОКЕТ

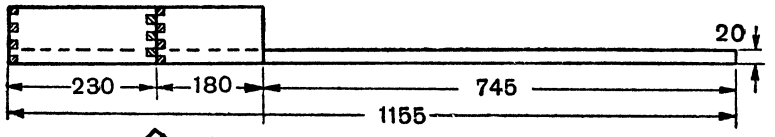


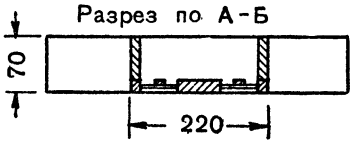


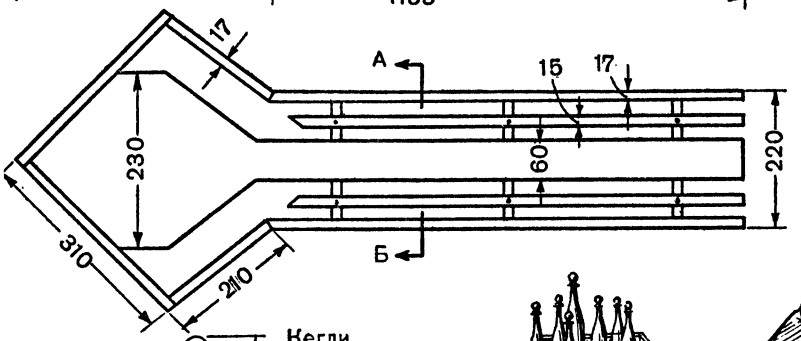


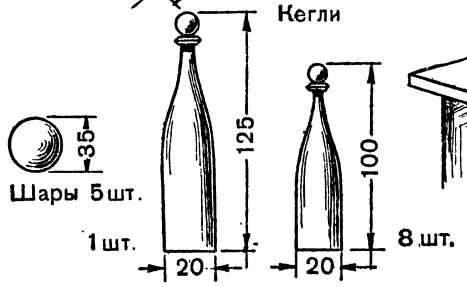


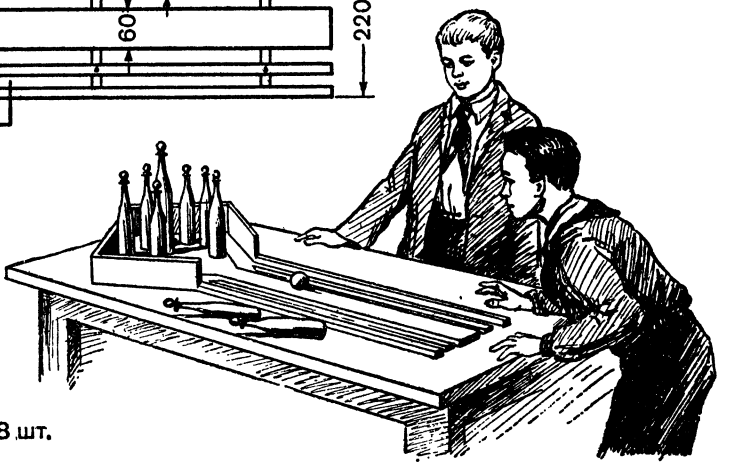
НАСТОЛЬНЫЙ КЕГЕЛЬБАН











Вступая в игру, очередной игрок устанавливает свой шар против своего колышка (между колышком и первыми воротами). Ударом молотка он направляет шар через первую пару ворот. Когда шар остановится, он снова бьет по нему молотком, направляя шар на позицию перед воротами, находящимися справа. Затем шар должен пройти через эти ворота, по диагонали через «мышеловку» и следующие за ней ворота. Далее надо направить шар на позицию против двух ворот у колышка «противника», пройти эти ворота и коснуться шаром колышка. После этого начинается обратный путь шара — через первые ворота «противника», направо к воротам, находящимся наискось от «мышеловки», и т. д., пока шар, пройдя двое ворот, стоящих по диагонали, и «мышеловку», а затем и свои первые ворота, не ударится о свой колышек. Ударом шара о свой колышек игрок заканчивает игру.

В этой игре надо строго придерживаться следующих правил:

1. Право на удар игрок получает лишь в порядке очереди.

2. Если шар прошел через ворота, то игрок получает право еще на один удар.

3. Ворота считаются пройденными, если шар целиком прокатился под ними. Если шар остановился под воротами, то для решения спора — прошел он ворота или нет — прикладывают плотно к задней стороне ворот ручку молотка. Если ручка при этом не сдвинет шара, то шар считается прошедшим ворота.

4. После того как шар проведен через «мышеловку», игрок получает право крокировать шары «противника» и своих партнеров, то есть попадать в них своим шаром, направляя его в цель ударом молотка. В дальнейшем игрок может крокировать сразу после прохождения очередных ворот.

5. Скрокировав шар «противника» (партнера), играющий получает право еще на два удара. Он может использовать их по своему усмотрению: а) приставив свой шар вплотную к шару «противника», придержать его пальцем левой руки и ударом молотка по своему шару угнать шар «противника» далеко в сторону; б) ударом молотка по своему шару погнать оба шара в желаемом направлении; в) ударом молотка направить шар на позицию к воротам, а следующим ударом пройти через них.

6. Скрокировав шар партнера, можно помочь его шару стать на позицию к воротам и т. п. (опять-таки ударяя молотком по шару, плотно придвинутому к шару партнера).

7. Побеждает команда, игроки которой раньше проведут свои шары через все положенные ворота и «убьют» их о свой колышек.

НАСТОЛЬНЫЙ КЕГЕЛЬБАН

Число играющих — от 2 до 6 человек. Для игры нужны 9 деревянных кеглей и 5 деревянных шаров.

На деревянной площадке, ограниченной бортами, расставляются 9 кеглей, как показано на рисунке. Большая кегля устанавливается в середине площадки. Играющие по очереди закатывают шары по дорожке, ведущей к площадке. Если шар пущен правильно, то он, попадая на площадку, сбивает часть кеглей. За каждую сбитую кеглю засчитывается по 5 очков, за большую кеглю 10 очков. Сбитые кегли ставятся на место, после чего играющий вновь пускает шар. Когда все 5 шаров запущены, подсчитывается количество набранных очков. После этого в игру вступает второй играющий.

Если шар скатывается с дорожки в сторону, он на площадку не попадает и в игре не участвует.

Попадание шаром по кеглям дает право следующего хода (до тех пор, пока будут использованы играющим все 5 шаров). В случае промаха шары передаются следующему играющему.

Выигрывает тот, кто раньше наберет условленное число очков.

Если в игре принимают участие больше трех играющих, то для того, чтобы каждому из них не приходилось ждать слишком долго своей очереди, можно условиться о том, что каждый запускает только по одному (или по два) шара, независимо от попадания. Можно также условиться и о другом подсчете очков (например, за попадание в кегли, стоящие спереди, засчитывается по 5 очков, в кегли, стоящие сзади, — по 15 очков, в центральную кеглю — 25 очков).

МОРСКОЙ БОЙ

Число играющих двое. Для игры нужны фишки синие — 160 штук (по 80 на игрока), фишки красные — 40 штук (по 20 на игрока), фигурки броненосцев — 2 штуки (занимают по четыре клетки), фигурки крейсеров — 4 штуки (занимают по три клетки), фигурки миноносцев — 6 штук (занимают по две клетки) и фигурки подводных лодок — 8 штук (занимают по одной клетке).

Игра в собранном виде представляет собой ящик с двумя наклонными стенками. На каждой из них помещены два квадратных поля, разделенных на сто мелких клеток (с отверстиями в центре каждой клетки). Вверху ящик имеет перегородку, образуемую силуэтом корабля, предназначенную для того, чтобы играющий, сидящий с одной стороны игры, не мог видеть того, что происходит на другой стороне. На чертеже показана конструкция этой игры, состоящая из двух деревянных рамок с игровыми полями. Эти рамки на шарнирах или просто на кожицах прикреплены к узкой фанерной перегородке. При сборке перегородка вставляется в прорези деревянных подставок, и рамки образуют как бы наклонные стенки треугольного ящика.

Все ряды клеток на игровых полях должны быть пронумерованы: горизонтальные ряды буквами (от «А» до «К»), вертикальные — цифрами (от 1 до 10).

Каждый из играющих расставляет на своей стороне игры (на левом поле) корабли: 1 броненосец, 2 крейсера, 3 миноносца и 4 подводные лодки. Корабли расставляются в любом порядке в горизонтальном или вертикальном направлениях, но так, чтобы они не соприкасались между собой. Играющие не должны знать расположения кораблей «противника».

Задача каждого играющего — уничтожить весь флот «противника». Это достигается «перестрелкой», которая состоит в том, что играющие поочередно называют одну из клеток: 5-А, 4-Д, 8-Ж и т. п. Если будет названа свободная клетка, то такой «выстрел» считается промахом. Если же названная клетка занята каким-либо кораблем, то это считается попаданием.

В игре необходимо придерживаться следующих правил:

1. «Стреляют» по очереди. «Противник» обязан сообщить результаты: «попал», «потопил» или «мимо».

2. Для того чтобы потопить один корабль, нужно попасть последовательно во все клетки, на которых он расположен, в «броненосец» — 4 попадания, в «крейсер» — 3 попадания, в «миноносец» — 2, в «подводную лодку» — 1.

3. Каждое попадание дает право играющему произвести еще один выстрел. В случае же промаха «стреляет» «противник».

4. Результаты стрельбы играющие отмечают у себя на контрольном (правом) поле, вставляя в соответствующую клетку красную фишку (в случае попадания) или синюю фишку (в случае промаха).

5. Выигрывает тот, кто раньше потопит все суда «противника».

„БЛОШКИ“

По углам плоского квадратного ящика укрепляются «катапульты» — приспособления для метания «блошек». Их устройство показано на чертеже. Действуют они с помощью пружинок.

В центре ящика укрепляются 5 разноцветных деревянных чашечек. Их можно выточить на токарном станке. Одна чашечка должна быть немного выше остальных.

Играть могут 2 или 4 человека.

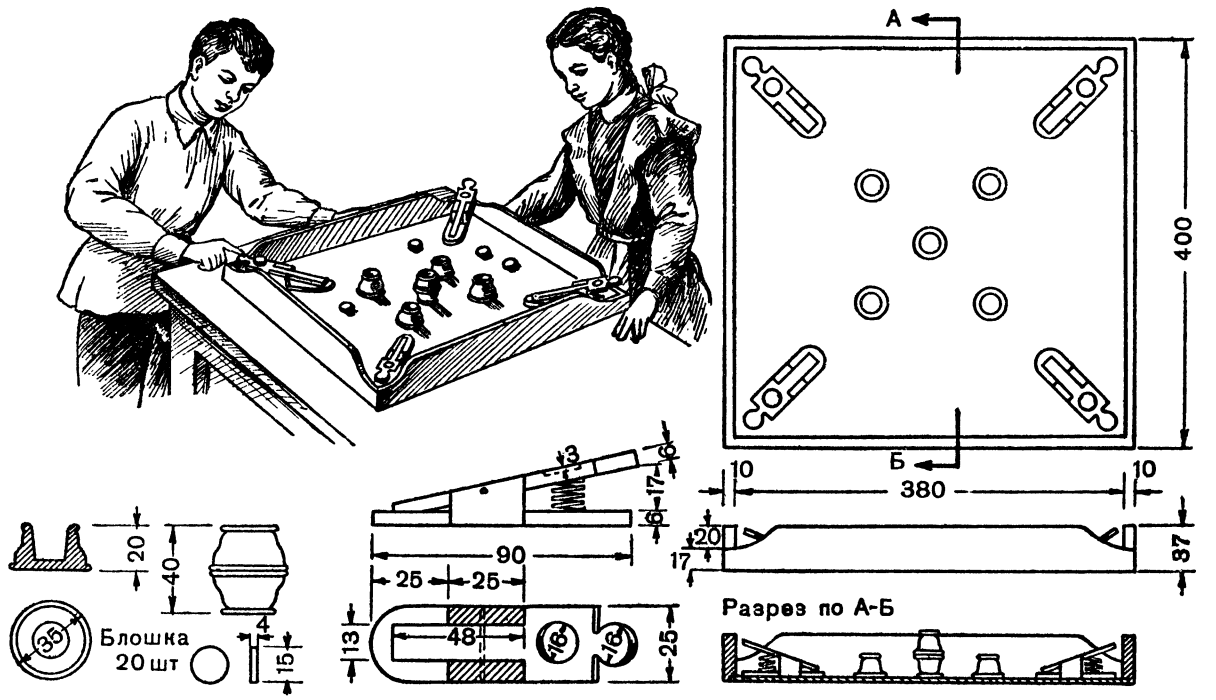
Для игры нужны 20 «блошек» четырех цветов (по 5 «блошек» каждого цвета).

Играющие берут по пять «блошек» одного цвета и становятся по углам игры. Тот, кто начинает игру, кладет свою «блошку» на «катапульту» и, нажав на пружинку, старается забросить «блошку» в чашечку своего цвета, либо в среднюю, более высокую чашечку. Прицеливаясь, нужно иметь в виду, что сила полета «блошки» зависит от того, насколько сильно играющий нажимает на пружинку. Вслед за первой «блошкой» играющий посылает подряд все остальные. За каждое попадание в свою чашечку засчитывается 20 очков, в среднюю чашечку — 15, а в чужую чашечку — 5 очков.

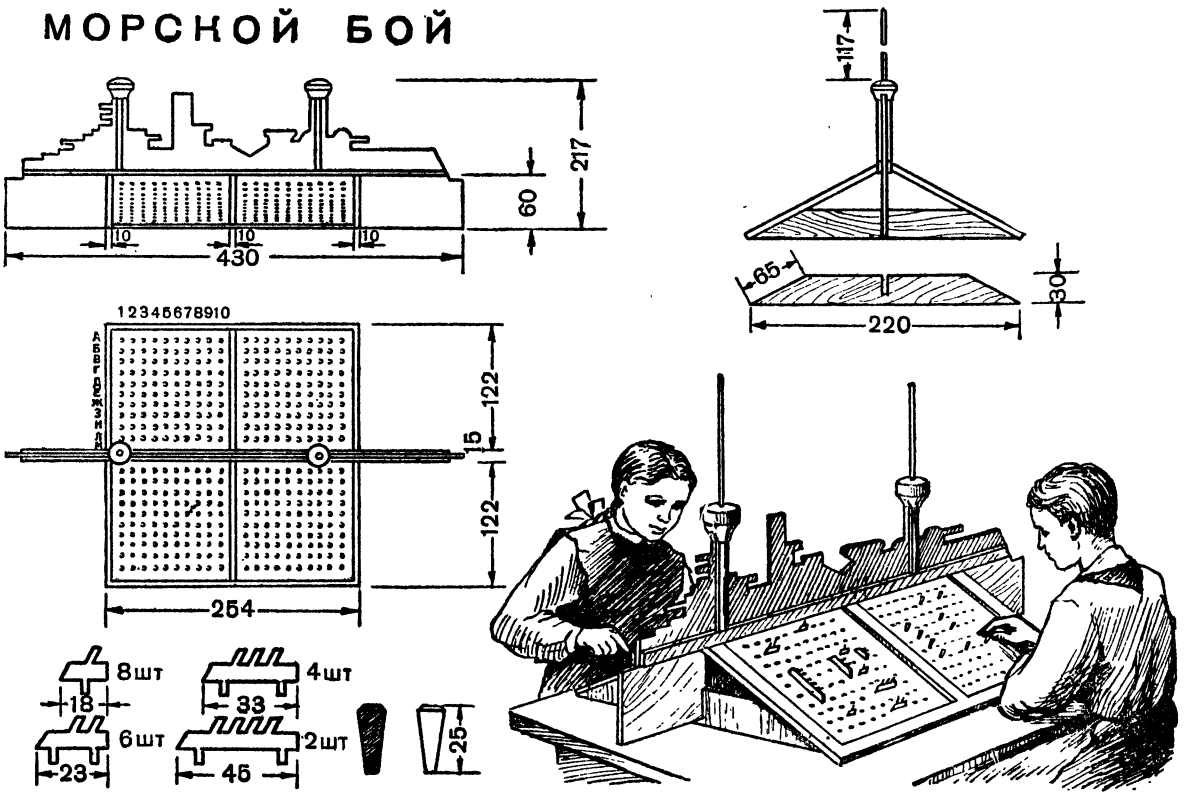
Вслед за первым играющим то же проделывают все остальные, каждый в свою очередь.

Выигрывает тот, кто раньше наберет условленное число очков.

БЛОШКИ



МОРСКОЙ БОЙ



„МЕРТВАЯ ПЕТЛЯ“

По внешнему виду ящик для игры напоминает сани. Он делается из фанеры, один конец которой выгибается и прибивается к двум полукруглым деревянным стенкам. Между стенками вставляется проволочная перекладина, состоящая из трех, соединенных между собой колец, к которым прикреплены маленькие, связанные из цветных ниток корзиночки.

Для игры нужны 3 деревянных шарика.

Играть могут 2—3 или 4 человека.

Каждый из играющих получает, в свою очередь, все 3 шарика и старается прокатить их один за другим по дну игры так, чтобы каждый шарик, описав в воздухе кривую («мертвую пётлю»), на обратном пути попал в одну из корзинок. Это зависит от силы, с которой шарик был брошен, и от правильности прицела.

Выигрывает тот, кто первый выполнит задание — уложит все 3 шарика в корзиночки.

Если каждая из 3 корзинок будет иметь свой цвет и в такие же цвета будут окрашены шарики, то можно условиться о том, что шариками нужно попадать только в корзинку того же цвета, что и шарик.

ЛОДОЧКА

Устройство игры показано на чертеже. Дугообразные перегородки, образующие «лодочку» внутри ящика, вставляются в пазы боковых стенок. Фанерные кружочки, прикрепленные по углам ящика, должны быть окрашены в разные цвета.

Число играющих 2 или 4 человека. Для игры нужны желобок и 20 цветных шариков (каждые 5 шариков окрашиваются в другой цвет).

Начинающий игру устанавливает наклонный желобок с одной стороны игры по направлению к воротам «противника» и спускает по желобку один за другим свои 5 шариков. Он старается направить желобок так, чтобы шарики попали в прорези, сделанные в планке, отделяющей уголок лодочки. За каждый шарик, прошедший через ворота, играющему засчитывается по 3 очка. После этого желобок берет второй играющий, ставит его в противоположном направлении и скатывает свои 5 шариков. Закончив, передает желобок третьему и т. д.

Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число очков.

ВОЛЧОК, СБИВАЮЩИЙ КЕГЛИ

Ящик для игры делится фанерными перегородками на четыре части. Перегородки съемные, они вставляются в пазы, сделанные в боковых стенках ящика. В перегородках вырезаются ворота.

В передней стенке игры прикрепляется полукруглая деревянная колодка для запуска волчка. В ней и в стенке, к которой она примыкает, делается сквозная прорезь для шнурка.

Для игры нужны 12 кеглей и волчок (которые можно выточить на токарном станке) и тонкий, но прочный шнурок.

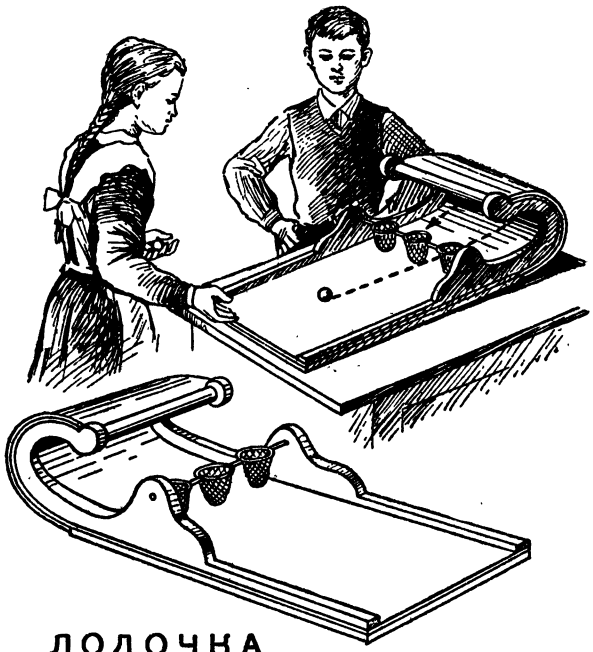
Играть могут от 2 до 6 человек.

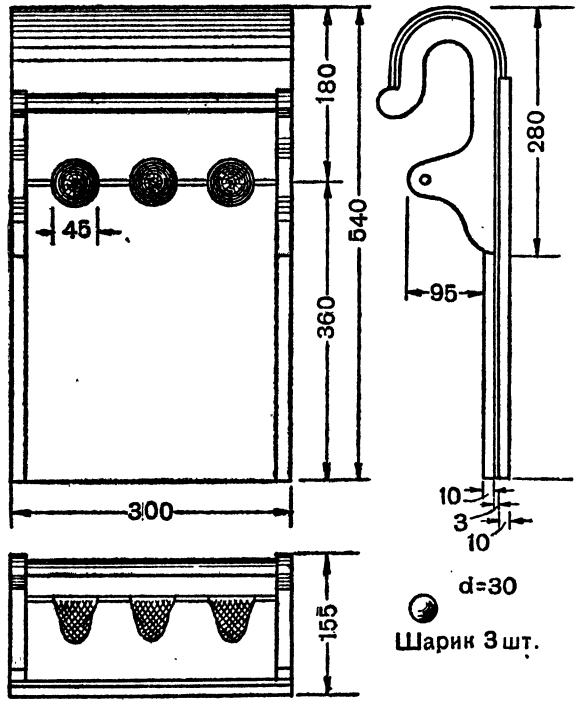
Начинающий игру расставляет кегли по местам, отмеченным на донышке игры кружками с цифрами. После этого он берет волчок и наматывает на ножку волчка в средней его части шнурок. Волчок приставляется к колодке так, чтобы шляпка его оказалась над колодкой, а ножка примыкала к вырезу колодки. Конец шнурка пропускается через прорезь в колодке и в передней стенке игры. Энергичным движением играющий дергает за шнурок, слегка придерживая волчок одним пальцем другой руки за головку. Волчок получает быстрое вращательное движение и начинает передвигаться в разных направлениях по дну игры, проходя ворота в перегородках и сбивая кегли. Когда волчок перестает вращаться, играющий подсчитывает общую сумму очков за сбитые кегли (число очков обозначено на кружках под кеглями).

Вслед за первым играющим то же проделывают второй, третий и т. д., предварительно устанавливая кегли по местам.

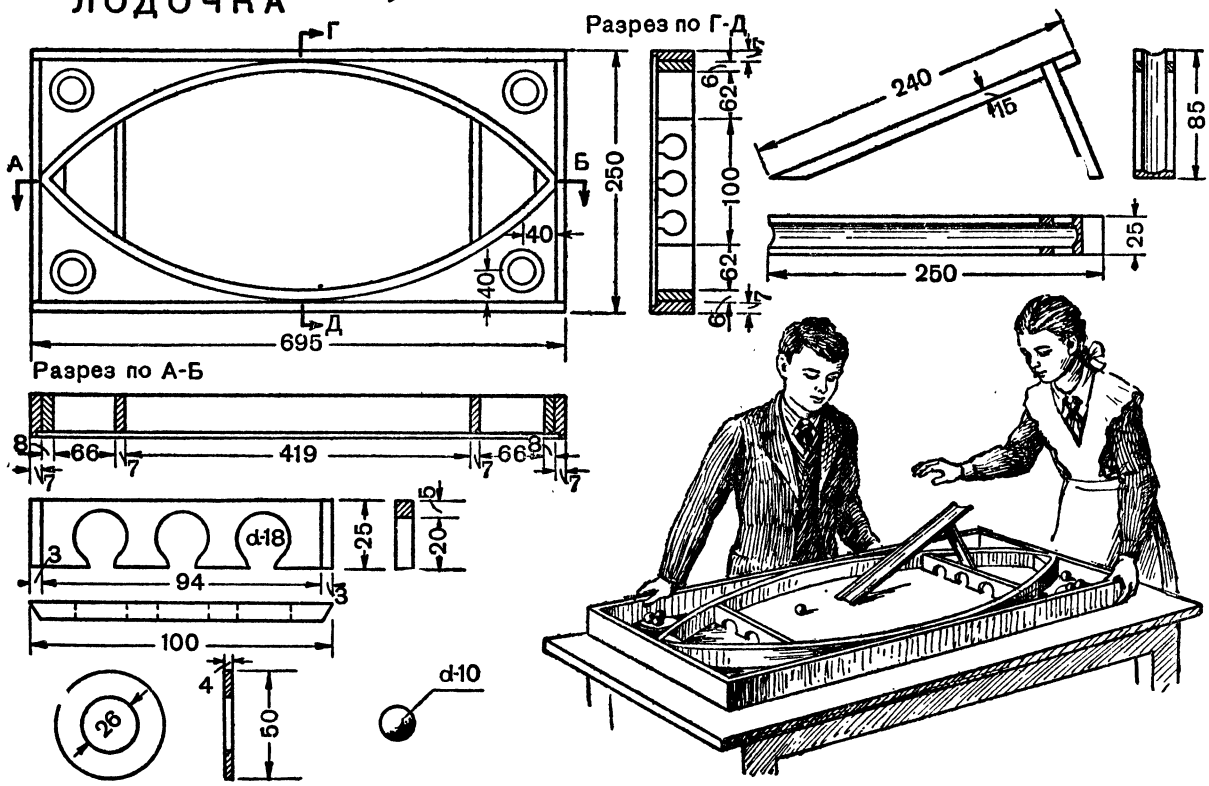
Выигрывает тот, кто первый наберет условленное число очков.

МЕРТВАЯ ПЕТЛЯ

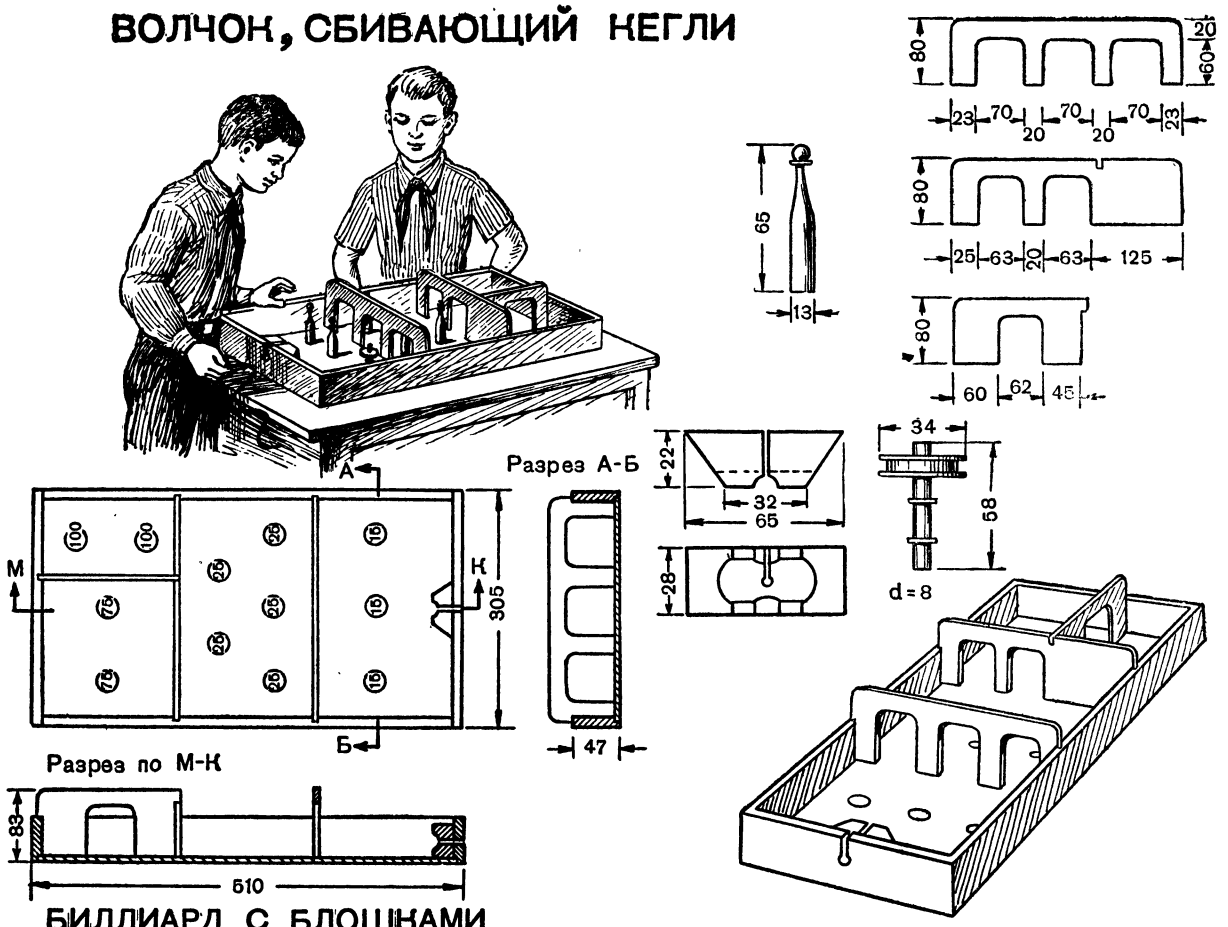




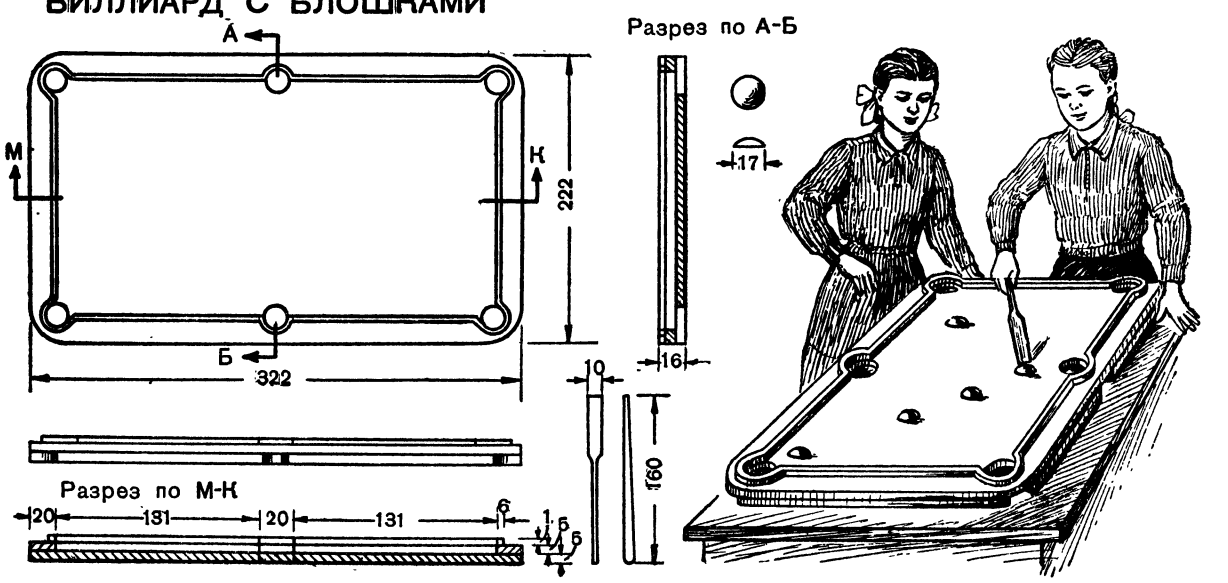
ЛОДОЧКА



ВОЛЧОК, СБИВАЮЩИЙ КЕГЛИ



БИЛЛИАРД С БЛОШКАМИ



БИЛЛИАРД С „БЛОШКАМИ“

В этом маленьком биллиарде, как и в обычном, шесть луз. Он целиком вырезается из толстого листа фанеры. По углам и на середине продольных сторон игрового поля делаются круглые отверстия для луз. Борт вокруг всего игрового поля выкладывается из узких полосок толстой фанеры. В этих полосках в соответствующих местах делаются выемки для луз.

Для игры нужны 7 «блошек» — гладких полукруглых пуговок, выточенных из дерева или из пластмассы, — и 2 деревянные лопатки. «Блошки» заменяют в игре шары, а лопатки — кии.

Играют двое. Все «блошки» выкладываются на середине игрового поля. Задача играющих — с помощью лопаток загнать возможно больше «блошек» в лузы.

Лопатки имеют плоский, слегка заостренный конец. Если нажать концом лопатки на край «блошки», она получает как бы щелчок и отлетает в сторону, скользя по гладко отполированному донышку игры. Нажимом лопатки можно придать «блошке» любое направление.

Играют по очереди. Нажимать лопаткой можно на любую «блошку», стараясь либо загнать ее непосредственно в лузу, либо столкнуть ею в лузу другую «блошку». Каждое попадание дает право на дополнительный ход.

Победителем считается тот, кто первый загонит в лузы 4 «блошки».

ЗАГОНЯЛКИ

(Игры, развивающие терпение и настойчивость)

Существует целая серия игр, способствующих развитию настойчивости, стремления довести до конца начатое дело. По своему содержанию и характеру игрового задания они разнообразны. В одних играх требуется загнать на место шарики, в других — правильно разместить различные детали внутри коробочки, накрытой стеклом, и т. п. Есть и такие игры, которые близки к головоломкам, например различные лабиринты, в которых нужно найти правильный путь и провести по этому пути шарик.

Дети очень любят такие игры и называют их «загонялками».

Шесть цилиндриков и шарик. В боковые стенки коробочки внизу вставлено фанерное донышко, а вверху — стекло. Донышко склеено из двух слоев фанеры. В верхнем слое в центре вырезаны отверстия для шести цилиндриков и шарика. Шарик и цилиндрики должны быть вложены в коробочку до сборки.

Играющий, взяв в руки коробочку, должен, наклоняя ее в разные стороны и потряхивая, разложить все цилиндрики и шарик по своим местам.

Все детали по местам. Эта игра устроена так же, как и предыдущая. К донышку игры прикреплены вырезанные из фанеры или из дерева пила, топорище и полено.

Поворачивая, наклоняя или потряхивая коробочку, играющий должен постараться разложить по своим местам ручки от пилы (в углубления, сделанные в донышке), топор и деревянный клин.

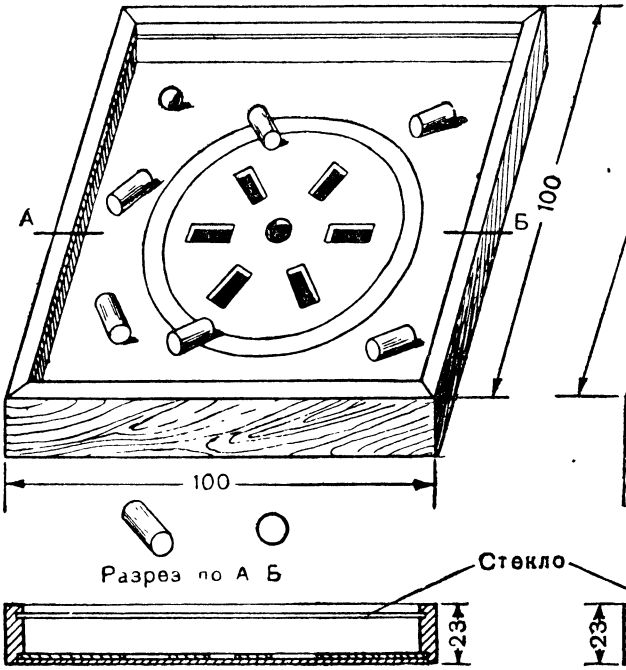
Пять кубиков. В коробочке под стеклом лежат в беспорядке пять кубиков. На верхней грани кубиков написаны числа. Эти кубики надо загнать в узкий канал, вырезанный в дощечке, так, чтобы они легли в порядке номеров от 1 до 5. Сделать это довольно трудно.

Шарики в лабиринте. В коробке под стеклом помещен лабиринт, состоящий из картонных стенок, вклеенных в прорези, сделанные лобзиком в фанерном донышке игры. В коробочку вложено несколько шариков. Задача играющих состоит в том, чтобы, поворачивая и наклоняя коробочку, загнать все шарики в центр лабиринта.

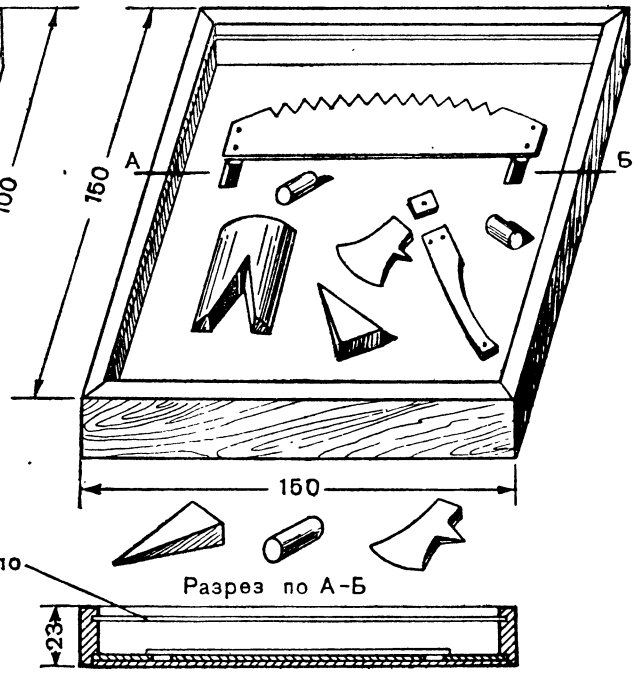
Трудное путешествие. Эта коробочка по устройству отличается от тех, которые были описаны выше. В ней имеются два фанерных донышка. Среднее донышко отстоит от нижнего на 10 миллиметров и настолько же отстоит от стекла. На среднем донышке из тонких деревянных реек выложен лабиринт. В различных местах этого лабиринта в фанере высверлены отверстия.

В одной из стенок коробочки имеются два отверстия. Через верхнее отверстие в коробочку вкладывается шарик. Играющий должен провести его по всему лабиринту вдоль пути, указанному стрелкой. Сделать это надо так, чтобы шарик миновал все отверстия и не провалился ни в одно из них. Попав в одно из отверстий,

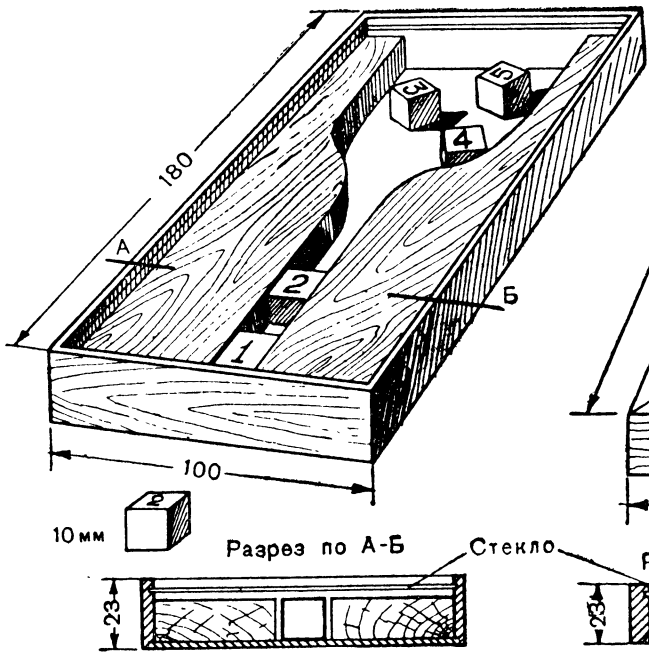
ШЕСТЬ ЦИЛИНДРИКОВ И ШАРИК



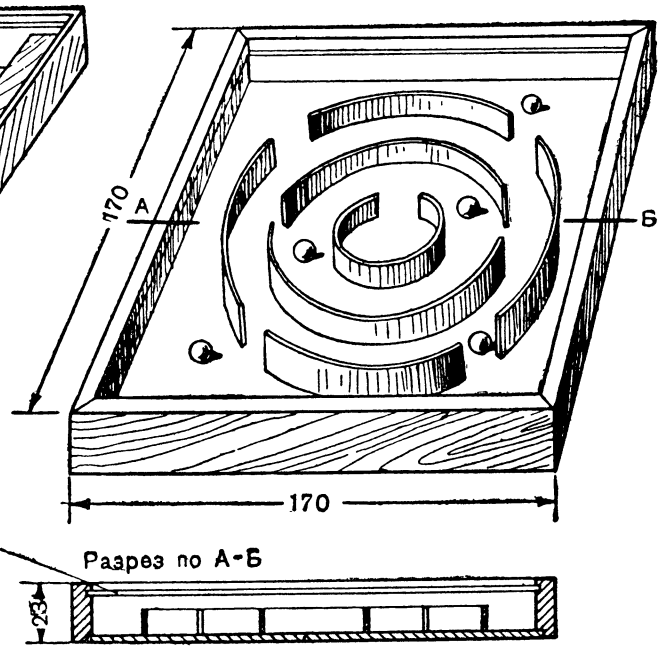
ВСЕ ДЕТАЛИ ПО МЕСТАМ



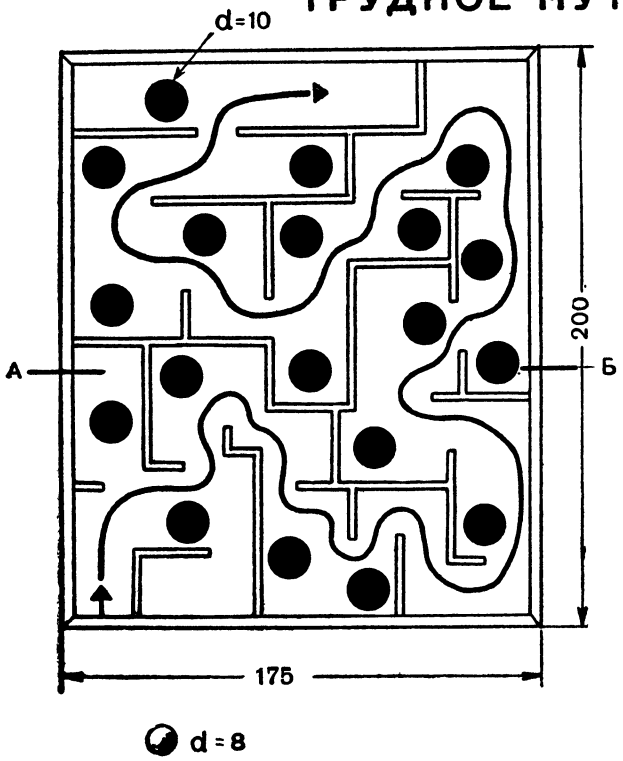
ПЯТЬ КУБИКОВ

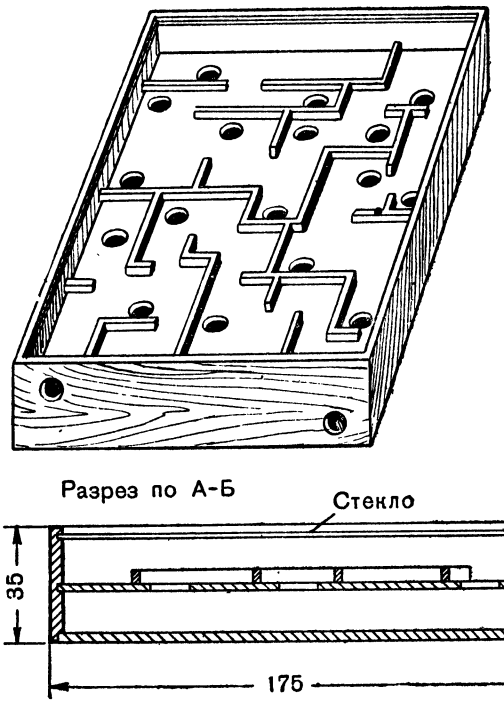


ШАРИК В ЛАБИРИНТЕ

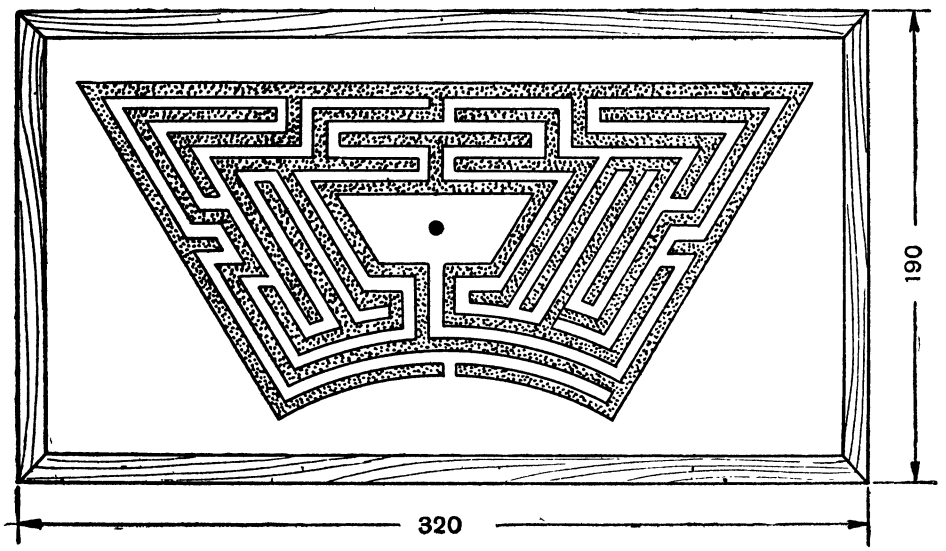


ТРУДНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ





ЛАБИРИНТ



шарик окажется на нижнем донышке и через нижнее отверстие в боковой стенке может быть выведен наружу.

После каждой неудачи (когда шарик провалится), игру надо начинать сначала, закладывая его вновь в верхнее отверстие.

При изготовлении игры надо точно придерживаться размеров, указанных на чертеже.

Лабиринт. К донышку коробочки под стеклом приклеен лабиринт, выпиленный лобзиком из плотной фанеры. В коробочку вложен маленький шарик. Задача играющего заключается в том, чтобы, ведя шарик по извилинам лабиринта, привести его в центр и уложить в углубление, сделанное в донышке. Задача эта нелегкая, так как найти правильный путь к центру лабиринта не всегда удается и шарик часто попадает в тупики, из которых его надо выводить.

САМОДЕЛЬНЫЕ НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Игры, описанные ниже, можно нарисовать на плотной белой бумаге, раскрасить акварельными красками, наклеить на толстый картон и окантовать под стекло. Если есть возможность, то всю окантовку можно заключить в деревянную рамку из тонких реек. Желательный размер игрового поля — 24 × 24 сантиметра.

Если в школе есть фотолаборатория, то с помощью фотолюбителей можно с чертежей, помещенных в книге, сделать репродукции и отпечатать их на фотобумаге нужного формата и в нужном количестве экземпляров. Затем игры, отпечатанные на фотобумаге, можно раскрасить акварельными красками.

Фишки для игр лучше всего выточить на токарном станке из дерева. Если сделать это не представляется возможным, то можно вылепить фишки из пластилина, изготовить из папье-маше или заменить их мелкими пуговицами разного цвета.

Арифметическое путешествие. В этой игре могут участвовать 2, 3 и 4 человека.

Для игры нужны кубик с цифрами на гранях от 1 до 6 и 4 фишки разного цвета.

Участники игры, взяв по фишке, поочередно бросают кубик. У кого выпадет больше очков, тот начинает свое продвижение по клеткам доски, поместив фишку на первую клетку. Ходят по очереди. Каждый из играющих в свой ход продвигает фишку вперед на столько клеток, сколько у него выпало очков. Очутившись на клетке, откуда начинается стрелка, фишка должна идти по стрелке до конца, иной раз вперед, а иной раз и назад. Тот, кто первый дойдет до сотой клетки, считается выигравшим.

Зайчики. Играть могут 3 или 5 человек. Для игры нужны: 1 фишка, изображающая волка, четыре фишки разного цвета, изображающие зайчиков, и кубик с цифрами на гранях от 1 до 6. Волк помещается в центральном кружке, зайчики в угловых кружках.

Каждый играющий за зайчика бросает кубик и передвигает фишку по прямой на столько клеток, сколько выпало очков: например, от дома № 1 к дому № 2 и обратно или от дома № 3 к дому № 4 и обратно.

Вслед за первым зайчиком бросает кубик волк, отсчитывая выкинутое число очков в любом направлении от центра. За ним бросает кубик второй зайчик, после чего опять волк и так далее, чередуясь между собой в продолжение всей игры.

Зайчик может двигаться только вперед или оставаться на месте. Волк же движется вперед или назад. Стоять на месте он не имеет права. Если волк, отсчитав выкинутое число очков, попадет на зайчика, то последний считается пойманным, причем если заяц пойман на пути вперед, то он начинает игру сначала; если же на обратном пути, то выбывает из игры совсем. Если заяц попадает на центральный кружок (дом волка) или же на квадратик, где в данное время находится волк, то он возвращается на исходную точку и пропускает один ход. Два зайчика при встрече могут оставаться на одной клетке.

Волк выигрывает, если все четыре зайчика будут пойманы на обратном пути (а при игре втроем — два зайчика).

Зайчики выигрывают, если двоим (из четырех) или одному (из двух) удается благополучно пройти путь туда и обратно.

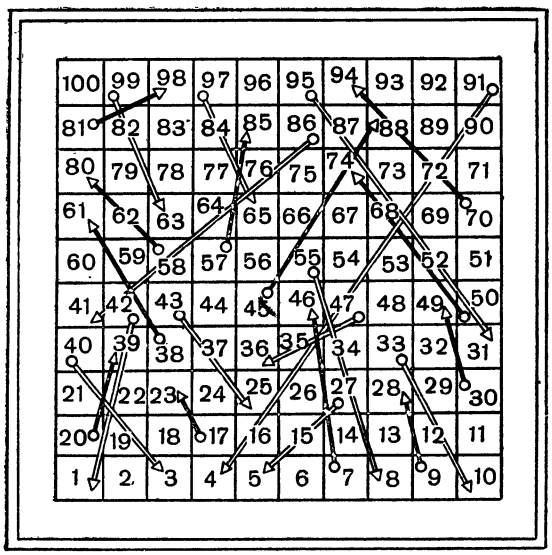
Уголки. Играют двое или четверо. Для игры нужны 64 фишки четырех цветов: двух цветов по 13 и двух цветов по 19 фишек.

В четырех углах игрового поля отделены четыре «города» — два малых, по 13 клеток, и два больших города, по 19 клеток.

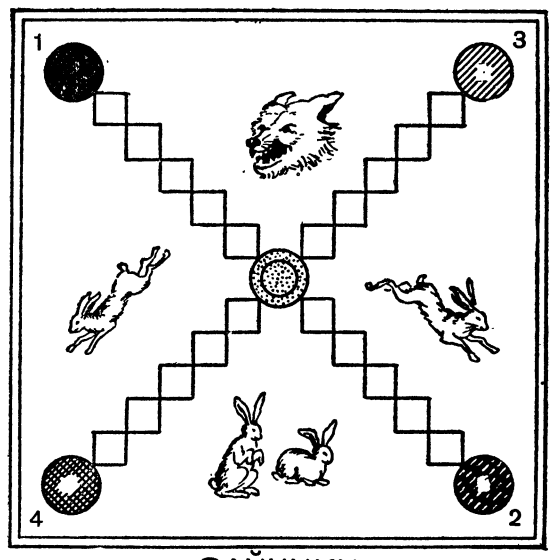
Если играют вдвоем, то играющие берут по 19 фишек и занимают ими большие города. Если же играют вчетвером, то каждый играющий берет по 13 фишек и занимает ими один из малых городов по углам доски (внутри больших городов малые отделены жирной линией).

Задача игры заключается в том, чтобы перевести все фишки из своего города в город, расположенный напротив (по диагонали). Тот, кто раньше сумеет это сделать, выигрывает.

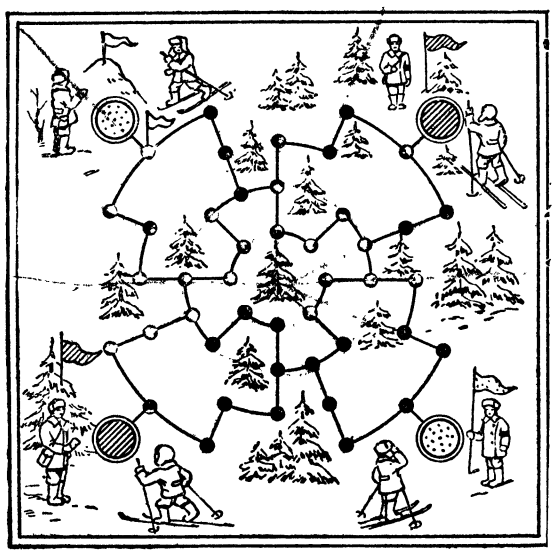
Фишки могут двигаться в любом направлении (вперед, назад, в стороны и по диагонали), но только на соседний квадратик. Если за фишкой (своей или «противника») находится свободный квадратик, то можно перескакивать через нее. При этом фишка, через которую перескочили, с поля не удаляется. Таких прыжков можно сделать сколько угодно, лишь бы фишки стояли в надлежащем порядке. Играющие передвигают фишки по очереди. Каждый старается расположить свои фишки так,



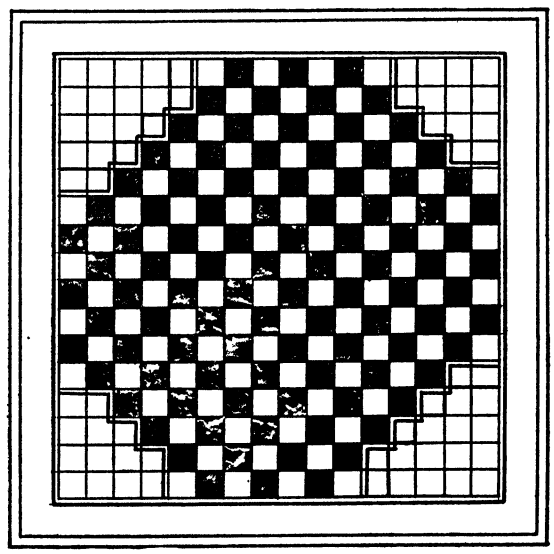
АРИФМЕТИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



ЗАЙЧИКИ



СВЯЗНЫЕ



УГОЛКИ

чтобы иметь возможность сделать как можно больше ходов. «Противник» стремится к тому же, одновременно стараясь всячески помешать вашим планам. Интерес игры увеличивается, если играющие постигнут ее «секреты», делая свои ходы обдуманно.

При игре вчетвером играющие делятся на две партии. Двое садятся с одной стороны и двое — с другой стороны игры, всячески помогая друг другу успешно закончить партию и препятствуя сделать это своим «противникам».

Фишки рекомендуется расставлять «гуськом», образуя из них как бы длинную дорожку. Оставлять свою фишку в задних рядах рискованно, так как ее может запереть «противник», выпустив лишь в конце игры.

Связные. Играют двое. Для игры нужны 2 фишки одного и 2 другого цвета. 2 фишки каждого цвета должны также чем-либо отличаться одна от другой (например, полоской). На карте изображена игра пионеров на местности.

Перед началом игры фишки ставятся на соответствующие по цвету кружки по краям игрового поля. Фишки с полоской ставятся с той стороны, где рядом с кружком помещен флажок. Фишки изображают связных.

Цель игры — провести связных по извилистым тропинкам: одного — из штаба в лес, другого — из леса в штаб, то есть поменять местами.

Ходят по очереди. За один ход можно передвинуть любую из своих фишек (но только одну) в любом направлении на один отрезок тропинки, от кружка до кружка.

Нельзя ставить свою фишку на кружок, соседний с тем, на котором стоит фишка «противника», если они соединены тропинкой. Нельзя также ставить своих связных на кружки возле штаба «противника» (отмечены флажками).

Пропускать ход можно лишь в том случае, если обе фишки оказываются запертыми и не имеют ни одного хода — ни вперед, ни назад.

Выигрывает тот, кто скорее доведет обе свои фишки до намеченных пунктов.

ГОЛОВОЛОМКИ

Головоломки — это игры без партнера. Решать их нужно самостоятельно, в одиночку.

Для решения головоломок нужны сообразительность и догадка, умение логически мыслить. При наличии нескольких одинаковых головоломок можно организовать соревнование между несколькими играющими: кто быстрее других и наиболее логично решит ту или иную задачу.

ХАНОЙСКАЯ БАШНЯ

Игра эта очень древнего происхождения. Состоит она из дощечки, на которой вертикально укреплены три круглые палочки (стержня). На одной из палочек надето восемь кружков уменьшающегося диаметра: самый большой кружок внизу, и каждый следующий в диаметре меньше предыдущего. Для того чтобы кружки лучше отличались один от другого, желательно окрасить их в различные цвета.

На нашем рисунке (см. стр. 296) показаны устройство и размеры этой игры. Дощечка с игрой укреплена на наклонной подставке, на которой может быть помещен листок с изложением правил игры.

Задача играющего состоит в том, чтобы переложить все кружки с одной палочки на другую, пользуясь третьей как вспомогательной. При этом необходимо соблюдать следующие правила: перекладывать только по одному кружку; нельзя класть больший кружок на меньший; нужно стремиться быстрее достигнуть цели, избегая лишних перекладываний. Начинать следует (в целях тренировки) с небольшого числа кружков (4, 6) и затем постепенно прибавлять по одному.

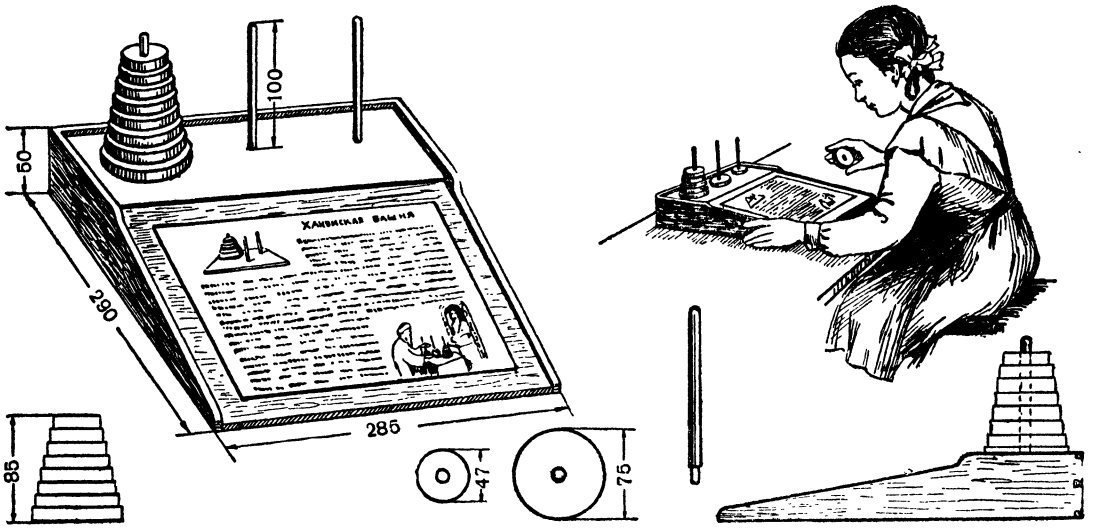
Игра эта не так проста, как может показаться. Чтобы переложить четыре кружка, нужно сделать не менее 15 перекладываний; при пяти — 31; при шести — 63; при семи — 127; при восьми — 255. Если бы кружков было 64, то, чтобы переложить их, соблюдая наши правила, пришлось бы сделать

18 446 744 073 709 551 615

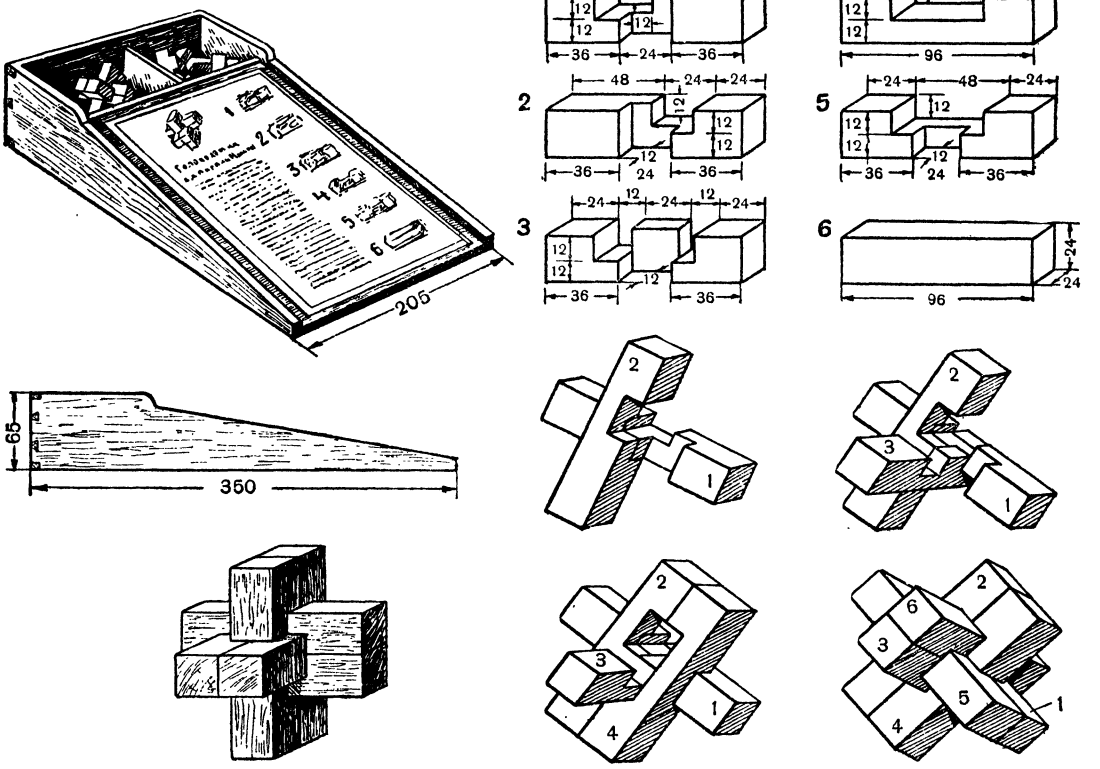
перекладываний, на что потребовалось бы не менее 500 миллиардов лет.

Решение головоломки. Процесс перекладывания кружков с одной палочки

ХАНОЙСКАЯ БАШНЯ



ГОЛОВОЛОМКА АДМИРАЛА МАКАРОВА



на другую (при четном числе кружков) должен быть следующим:

Нужно перенести кружок № 1 (нечетный) на вспомогательную палочку, а на другую палочку перенести четный кружок № 2. Затем нечетный кружок № 1 положить на четный кружок № 2 и на освободившуюся палочку перенести с башни новый кружок — № 3. Дальше перекладывание продолжать в том же порядке, а именно: а) класть нечетные кружки на четные, и б) при каждой возможности переносить на освободившиеся палочки с башни новые кружки все большего и большего диаметра.

Само собой разумеется, что делать подряд два хода одним и тем же кружком можно только для исправления ошибочного хода, так как, сделав обратный ход и продолжая перекладывание по всем правилам, мы вернемся к исходному положению.

Из сказанного выше ясно, что для успешного решения задачи важно знать, какой кружок четный, а какой нечетный, поэтому задача может быть очень облегчена, если окрасить торцы четных кружков одним, нечетных — другим цветом. Это позволит следить за тем, чтобы на палочку надевался не только меньший кружок, но и отличающийся по цвету от того кружка, на который он накладывается. Конечно, игру в таком виде предлагать играющим нельзя, чтобы избежать механического перекладывания. Над решением головоломки каждый должен подумать самостоятельно.

ГОЛОВОЛОМКА АДМИРАЛА МАКАРОВА

В кабинете знаменитого русского адмирала Степана Осиповича Макарова находилась небольшая разборная головоломка, которую он привез из Китая. С. О. Макаров зачастую многим предлагал разобрать и вновь собрать эту замысловатую игрушку. Однако решить задачу, предлагаемую адмиралом, редко кому удавалось.

В собранном виде эта головоломка представляла собой фигуру, состоящую из шести брусков, сложенных крестообразно и соединенных в прочный узел. Все бруски одной и той же длины и одного сечения, но в пяти из них имеются выемки различной формы. При сборке бруски должны соединяться в известной последовательности, примыкая один к другому той или иной частью вырезов. Прочность всей фигуре придает брусок, не имеющий вырезов, который вставляется последним. Он как бы запирает замок, не дает возможности брускам развалиться.

В какой последовательности следует собирать головоломку, показано на чертеже.

Разложив брусочки в порядке номеров и внимательно приглядевшись к тому, какой стороной надо их прикладывать друг к другу, можно легко достигнуть цели. После некоторой тренировки можно научиться собирать головоломку и без помощи чертежа.

Для головоломки желательно изготовить ящик с двумя отделениями, как показано на рисунке. В одно отделение можно вложить собранную из брусков фигуру, а в другое — детали, из которых играющие должны собрать эту фигуру по прилагаемому образцу.

Листочек с описанием головоломки и пояснительными чертежами можно приклеить к наклонной крышке ящика.

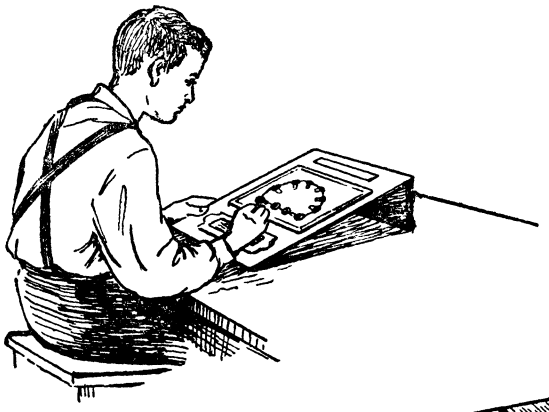
ГОЛОВОЛОМКА „ИГРОТЕКА“

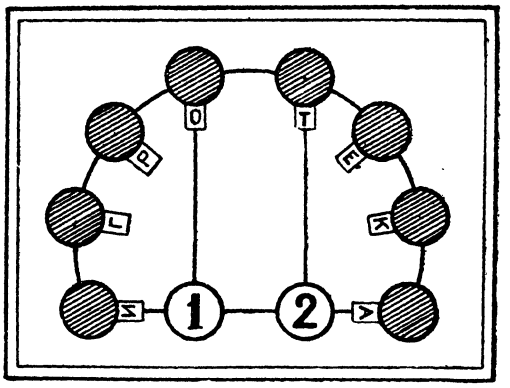
Чертеж этой игры нужно нанести на фанеру и все кружки выпилить. Кружки должны быть такого размера, чтобы в них легко входили шашки. Всего шашек должно быть 8, по количеству букв в слове «игротека». Буквы на шашках можно выжечь или написать масляными красками. Фанерку с чертежом игры и отверстиями можно прибить к наклонной деревянной площадке, как это показано на рисунке.

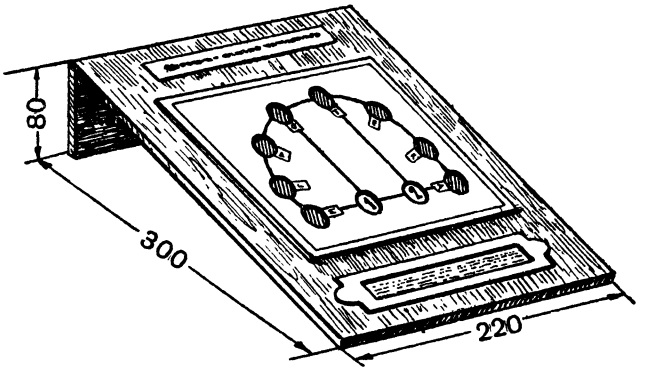
Перед началом игры шашки с буквами размещаются в беспорядке на восьми кружках, расположенных по полукругу. Два кружка внизу остаются свободными.

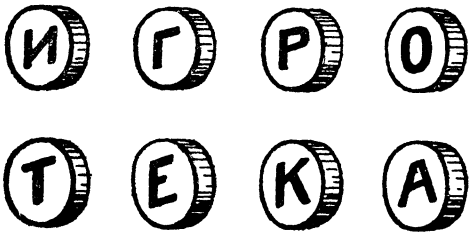
Пользуясь свободными кружками (1 и 2), нужно, передвигая шашки, поставить их так, чтобы буквы при чтении слева направо образовали слово «игротека». Передвигать шашки можно в любом направлении, но только на соседний свободный кружок. Переходить через занятый кружок на свободный нельзя.

ИГРОТЕКА

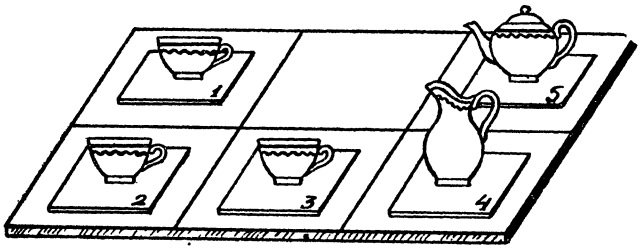


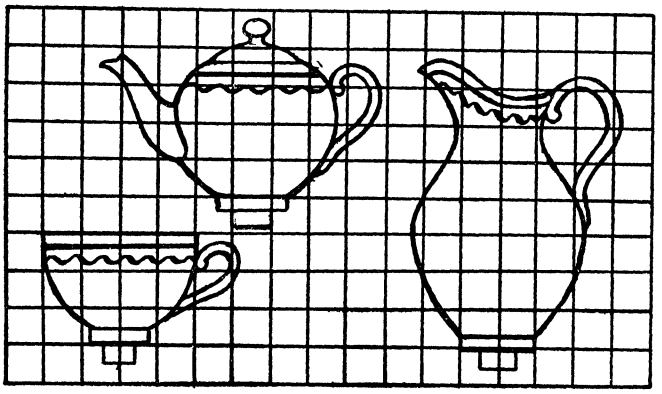


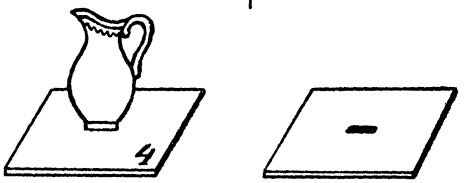




ЧАЙНЫЙ СЕРВИЗ







Решение этой головоломки может оказаться более или менее трудным в зависимости от первоначального расположения букв.

Решение. Первые пять букв слова «игротека» («игрот») вы можете привести в порядок довольно быстро. Затруднения начнутся при расстановке последних букв. Здесь могут получиться следующие комбинации: ЕКА — задача решена — и АЕК, КАЕ, КЕА, ЕАК и АКЕ.

Вот порядок ходов при получении последних пяти комбинаций:

АЕК. Т передвигаем через двойку на 1, А на 2, Е на Е, К на К, А на А, Т на Т.

КАЕ. Т на 1, Е на Т, А на А, К на К, Е на Е, Т на Т.

Решение первых двух случаев несложно. Несколько сложнее обстоит дело с решением комбинаций КЕА, ЕАК, АКЕ.

КЕА. А на 1, Е на 2, К на А, Т на К, Е на Т, А на 2, 0 на 1, Е на 0, Т на Т, К на К, А на А, Т на 2, Е на Е, Т на Т, 0 на 0.

ЕАК. Т на 1, К на 2, А на А, Е на К, К на Е, Т на Т. Дальше решение идет, как в комбинации КЕА.

АКЕ. Т на 1, Е на Т, К на А, А на К, Е на Е, Т на Т. Дальше решение идет, как в комбинации ЕАК.

ЧАЙНЫЙ СЕРВИЗ

На клетчатой скатерти стола расставлена посуда так, как показано на рисунке. Играющему предлагается переставить посуду так, чтобы чайник и молочник поменялись местами. Можно передвигать посуду только через свободные клетки в горизонтальном и вертикальном направлениях, но в одной клетке не могут находиться одновременно два предмета.

Для этой игры можно сделать небольшую доску, разделенную на 6 клеток. Чашки, чайник и молочник выпилить из фанеры, укрепить на подставочках и раскрасить. Но можно применить для игры и настоящую посуду, стол накрыть скатертью, положить сверху клеенку, расчерченную на клетки и предложить желающим решить эту задачу. Так оформить столик для игры можно на школьном вечере.

Решение. Передвигать пронумерованные предметы на свободную клетку надо в следующем порядке: 5—4—3—5, 1—2—5—3—4, 1—3—5, 2—3—1—4 и 5.

ЧИЖИ И СИНИЧКИ

Поле для игры можно нарисовать на бумаге и наклеить на картон или на фанеру. Для игры нужны 8 фишек: 4 одного и 4 другого цвета. Две клетки остаются пустыми.

В клетках сидят птички: чижи и синички. Тех и других по 4, а всего 8. Чижи и синички чередуются. Нужно пересадить птичек так, чтобы синички сидели рядом с синичками, а чижи рядом с чижами. Одновременно можно пересаживать любую пару соседних птичек, не меняя их взаимного положения. Пересаживать птичек нужно каждый раз в пару пустых клеток.

Решение. Фишки переставляются в следующем порядке: с клеток 3 и 4 на клетки 1 и 2, с 8 и 9 на 3 и 4, с 2 и 3 на 8 и 9, с 4 и 5 на 2 и 3, с 7 и 8 на 4 и 5, с 5 и 6 на 7 и 8.

БЕЛЫЕ И ВОРОНЫЕ

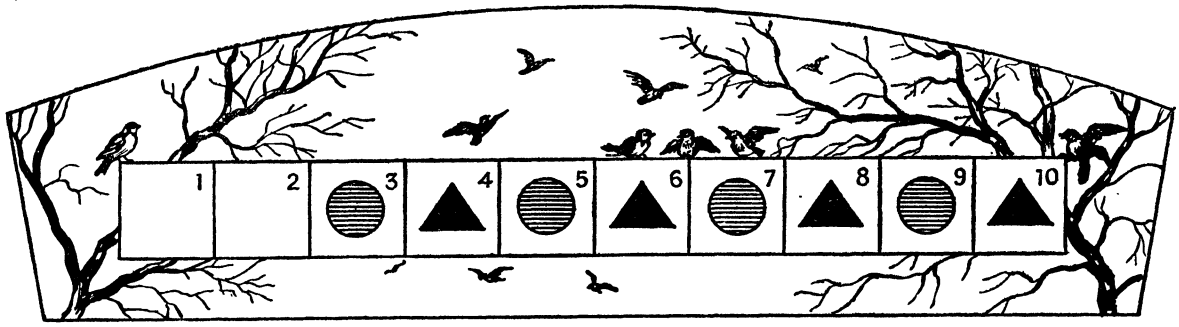
Поле для игры показано на рисунке. Нужны 8 фишек: 4 одного и 4 другого цвета.

В конюшне 9 стойл. В них расположены 4 вороные и 4 белые лошади. Вороные стоят в стойлах 1, 2, 3 и 4, а белые — в стойлах 6, 7, 8 и 9. Пятое стойло пустое. Нужно перевести вороных лошадей на места белых, а белых на места вороных.

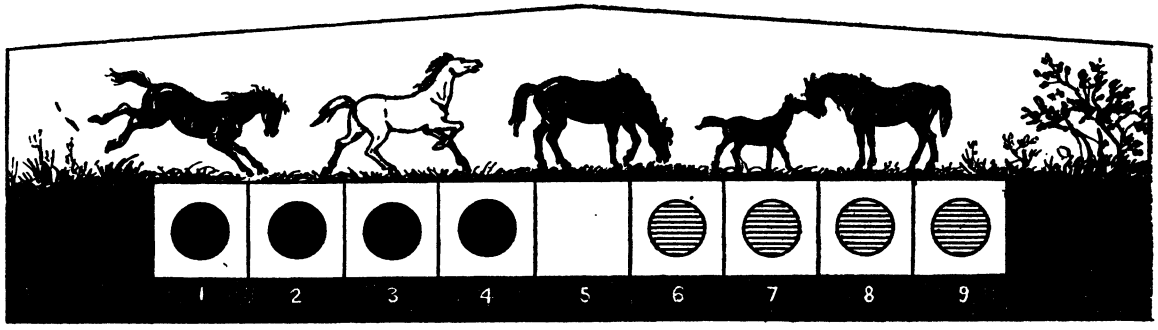
Каждую лошадь можно переводить только в пустое соседнее стойло или же через одно занятое стойло, опять-таки в пустое.

Переводить лошадей в пустые стойла через 2 — 3 и больше занятых стойл нельзя.

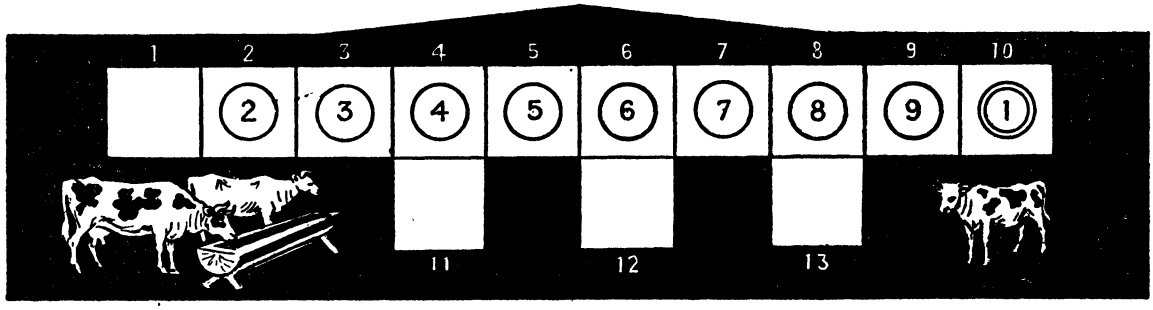
В каждом стойле не может одновременно помещаться больше одной лошади.



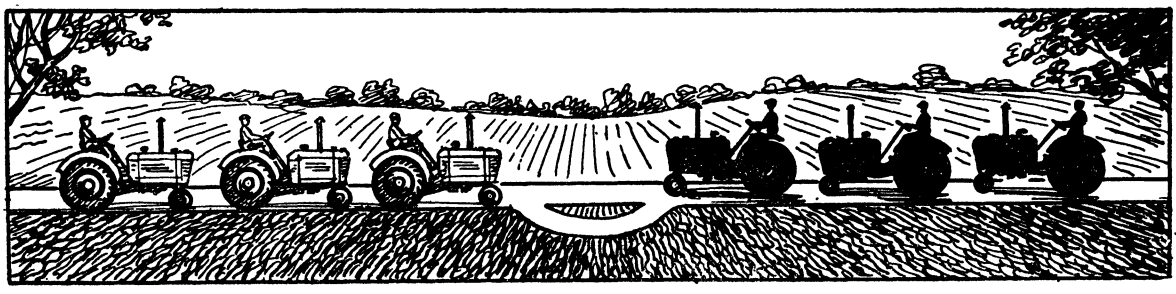
ЧИЖИ И СИНИЧКИ



БЕЛЫЕ И ВОРОНЫЕ



БЫЧОК



ТРАКТОРЫ

Решение. Условно обозначим шашки начальной буквой их цвета: Б — белые и В — вороные, а те шашки, которые будем переносить через одну занятую клетку, обозначим Б¹ и В¹.

Порядок ходов: В, Б¹, Б, В¹, В¹, В, Б¹, Б¹, Б¹, Б, В¹, В¹, В¹, В¹, Б, Б¹, Б¹, Б¹, В, В¹, В¹, Б, Б¹, В.

БЫЧОК

Для игры нужны 9 шашек с цифрами от 1 до 9.

В коровнике 13 стойл. В них размещено 8 коров и 1 бычок. Коровы обозначены кружочками, а бычок двойным кружочком. Стойла и животные для удобства перенумерованы.

Четыре стойла пустые (1-е, 11-е, 12-е и 13-е).

В каждом стойле может помещаться одновременно только одно животное.

Задача играющего состоит в том, чтобы бычка перевести из 10-го стойла в 1-е. При этом после такого перемещения все коровы должны оказаться в своих прежних стойлах. При перемещении можно пользоваться пустыми стойлами.

Решение. Первая цифра показывает номер шашки, цифра вторая обозначает, куда становится шашка (на какую клетку). 2 на 1, 3—2, 4—3, 5—11, 6—4, 7—5, 8—12, 9—6, 1—13, 9—10, 8—9, 1—12, 7—13, 6—8, 5—7, 1—11, 4—12, 3—6, 2—5, 1—1, дальше решение ясно.

ТРАКТОРЫ

Для игры нужны 6 фишек: 3 фишки одного и 3 другого цвета.

На дороге встретились 6 тракторов: 3 с одной и 3 с другой стороны. Они шли друг другу навстречу, но дорога была такой узкой, что разминуться, чтобы продолжать свой путь дальше, тракторы не могли. В месте их встречи дорога раздваивалась, образуя небольшой полукруг, на котором мог поместиться лишь один трактор. Воспользовавшись этой развилкой, попробуйте перевести тракторы с одной стороны дороги на другую, так чтобы каждый трактор мог продолжать свой путь в прежнем направлении.

Решение. Вначале на ответвление дороги становится 1 трактор, 2 других отходят назад, а 3 трактора, находящиеся напротив, переезжают на их сторону. Тогда трактор, стоящий на втором пути (на полукруге), проезжает вперед. Вслед за этим 3 трактора возвращаются назад, на прежнее место, и на второй путь становится второй трактор, 3 трактора опять проезжают вперед, уступая ему дорогу. Точно так же поступают и с третьим трактором.

РАЗБИТАЯ ДОСКА

Шахматная доска была склеена из квадратиков красного и черного дерева. Один из шахматистов задел случайно доску, она упала и раскололась на 14 кусочков, изображенных на рисунке. Куски эти собрали и дали столяру склеить, но он отказался от этой работы, заявив, что его дело клеить, а не решать сложные задачи. Не попробуете ли вы сложить шахматную доску из прилагаемых кусочков?

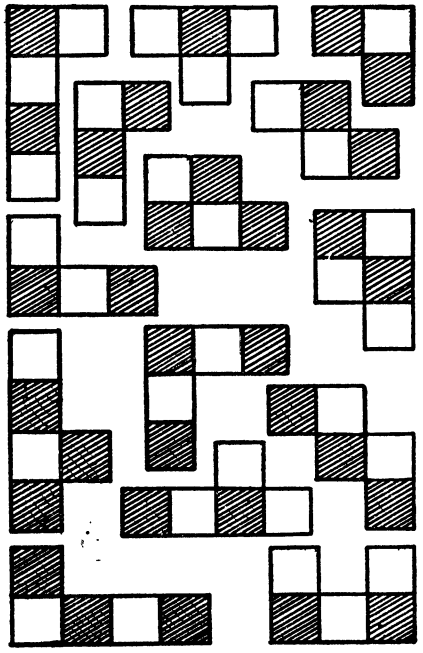
Для изготовления головоломки следует начертить на фанере или на плотном картоне обычную шахматную доску и распилить ее на 14 частей, как показано на рисунке.

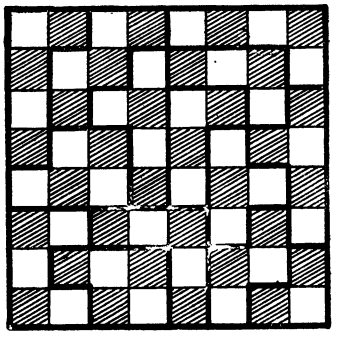
Для того чтобы головоломку было удобнее собирать, нужно изготовить для нее деревянную рамку с фанерным донышком такого размера, чтобы игра в собранном виде свободно в ней помещалась.

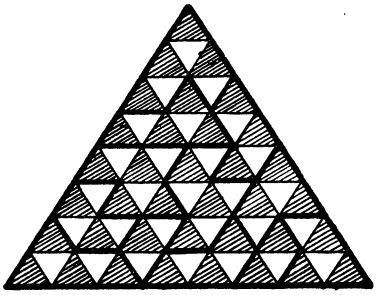
Для укладки игры надо всегда иметь под руками чертежи головоломки, так как далеко не каждому, кто займется игрой, удастся сложить из отдельных частей шахматную доску. Как решается эта головоломка, показано на рисунке.

По этому образцу можно изготовить и другие более легкие и доступные варианты игры, распилив доску не на 14, а на 7—10 частей.

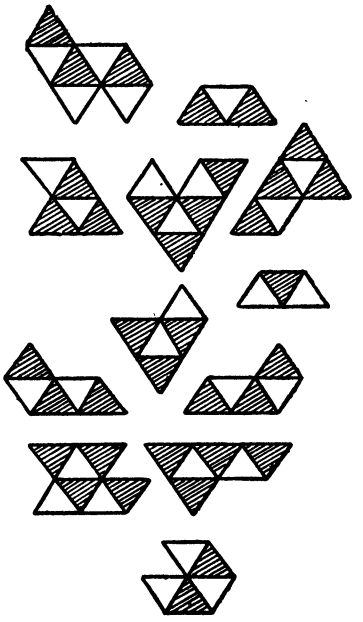
РАЗБИТАЯ ДОСКА



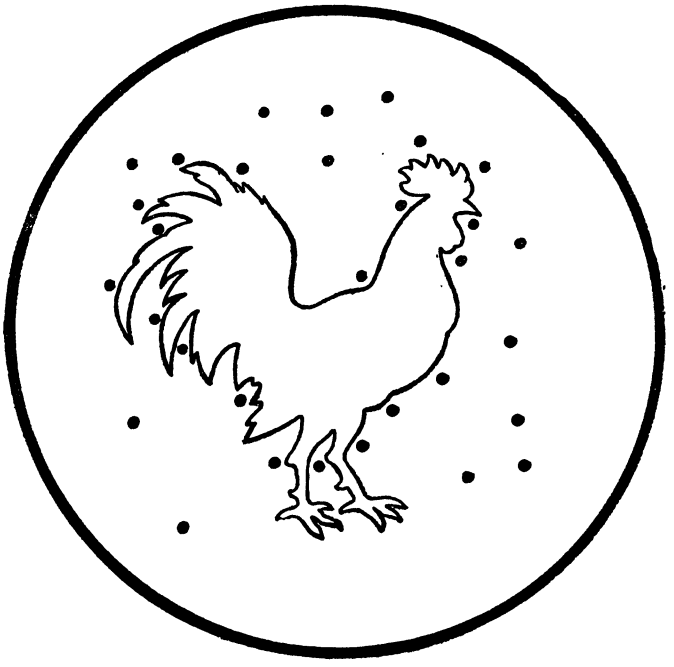


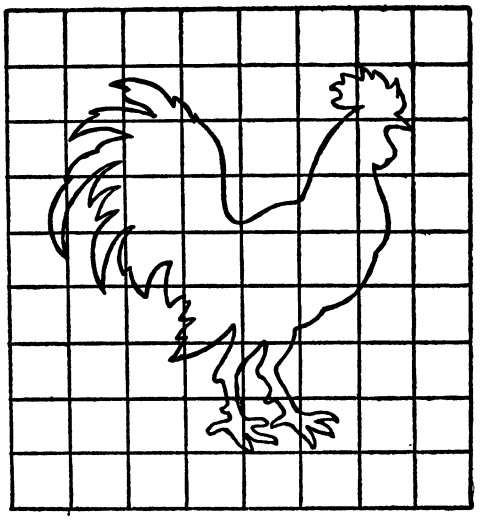


ЧЕРЕДУЮЩИЕСЯ ТРЕУГОЛЬНИКИ



ПЕТУХ В ЛУКОШКЕ





ЧЕРЕДУЮЩИЕСЯ ТРЕУГОЛЬНИКИ

Эта игра очень похожа на предыдущую. Из 12 частей, которые показаны на рисунке, нужно сложить равносторонний треугольник так, чтобы все маленькие светлые и темные треугольники чередовались в нем подобно тому, как в шахматной доске чередуются светлые и темные квадраты.

Решение головоломки показано на рисунке.

Для этой игры тоже необходимо изготовить деревянную рамку, но только треугольной формы. Для укладки частей на место надо иметь под руками чертеж.

ПЕТУХ В ЛУКОШКЕ

Для этой игры нужно из прозрачного материала (целлулоид, оргстекло или старая отмытая фотопленка) выпилить петушка. Чтобы его было легче нарисовать, мы поместили рисунок на сетке из мелких клеток. Увеличивая рисунок, чертят на бумаге такую же сетку, но только с клетками большего размера.

Когда петушек готов, надо сделать лукошко: вырезать из плотной бумаги кружок и наклеить его на картон. На этом кружке размещаются в беспорядке сделанные черной тушью точки. Задача играющего заключается в том, чтобы положить петушка на кружок и не прикрыть им ни одной точки.

При изготовлении игры надо точки расположить так, чтобы они в разных местах примыкали к самому контуру рисунка. Играющему будет очень трудно найти то единственно возможное положение петушка, которое отвечает условиям задачи.

ПУТЕШЕСТВИЕ

На квадратном кусочке фанеры размером 15×15 сантиметров нужно начертить три окружности (одну в другой), разделить каждую окружность на пять равных частей и соединить их между собой прямыми линиями, как показано на рисунке. Фанерка эта наклеивается на другую фанерку большего размера (18×25 сантиметров), и в местах соединения линий на фигуре просверливаются небольшие отверстия для колышков. Колышки (их должно быть 20) можно выточить на станке или сделать из круглой палочки и закрепить в отверстиях столярным клеем.

Под табличкой с колышками вбивают маленький гвоздик и привязывают к нему тонкий шнурок. Игру можно раскрасить анилиновыми или масляными красками.

Задача играющего заключается в том, чтобы обойти все 20 пунктов фигуры, не заходя ни в один пункт дважды и не пропуская ни одного из них.

Свой путь нужно отмечать шнурком, ведя его от колышка к колышку в той последовательности, в какой совершается «путешествие». В случае ошибки можно сбросить шнурок с колышков и искать другого пути.

Как решается эта задача, показано на чертеже (числа означают последовательность ходов).

МАНЕВРЫ

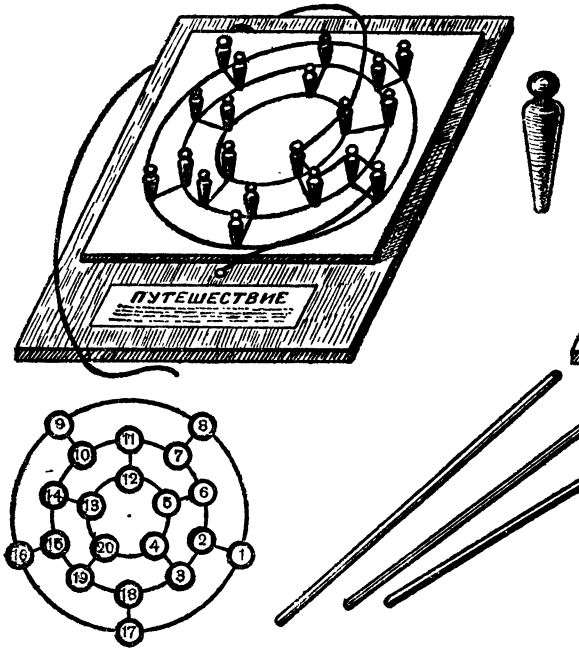
Многие, вероятно, наблюдали, как часто машинистам приходится совершать маневры с паровозом и вагонами, сортируя и разводя их по путям для составления поездов. Это требует не только опыта, но и смекалки.

Попробуйте и вы решить интересную задачу на перемещение вагонов. Для этого необходимо изготовить два вагона, паровоз и железнодорожный путь с ответвлением и мостом.

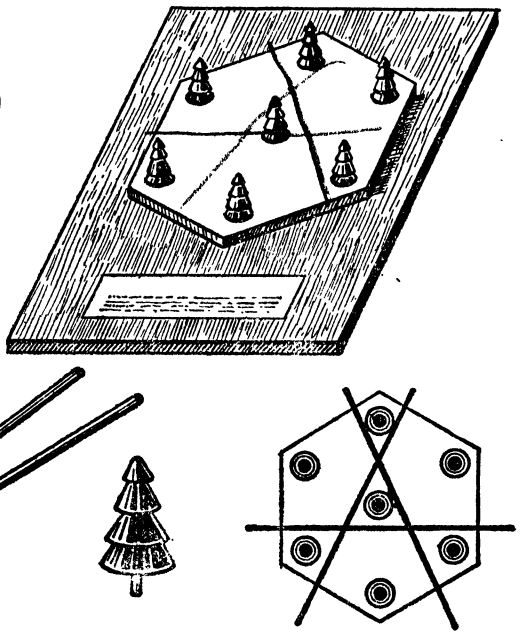
Устройство и размеры всех деталей игры показаны на чертеже. Железнодорожный путь делается из трех слоев фанеры: нижний слой сплошной, на нем по краям приклеиваются две узкие полоски и сверху две полоски пошире. Таким образом, вдоль всего пути образуется паз, имеющий вид перевернутой буквы «Т» (см. на чертеже разрез пути).

Вагоны и паровоз вырезаются из деревян-

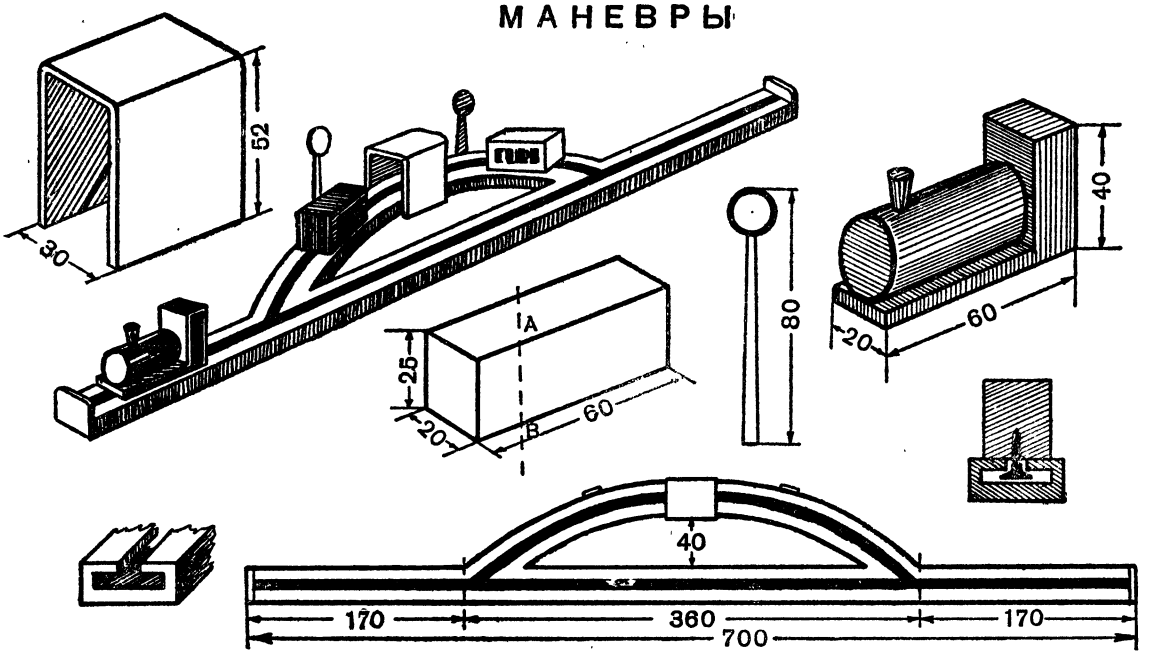
ПУТЕШЕСТВИЕ



РАЗДЕЛИТЕ НА УЧАСТКИ



МАНЕВРЫ



ных брусков. Один вагон окрашивается красной, другой синей краской. Паровоз можно окрасить в черный цвет. На ответвлении пути из жести делается мост. Справа и слева от него два условных знака — красный и синий.

Оба вагона и паровоз снизу имеют металлическую ножку (шуруп с широкой шляпкой). Она делается такой формы, чтобы вагоны и паровоз могли свободно передвигаться вдоль всего пути по пазу, но не могли быть сняты.

К началу игры вагоны нужно поставить справа и слева от моста: красный — против синего знака, а синий — против красного.

Условия задачи следующие:

Машинист получил задание поменять местами вагоны, стоящие на ответвлении железнодорожного пути. Вагон А (красный) надо поставить на место вагона Б (синего), а вагон Б — на место А.

Боковой путь проходит через мост, который ремонтируется, и поэтому вес вагона мост выдерживает, а вес паровоза — нет. После перестановки вагона паровоз должен остаться на основном пути.

Как машинист вышел из этого затруднительного положения?

Играющему предлагается произвести маневры, имея в виду, что вагоны могут быть прицеплены к паровозу спереди или сзади, в зависимости от надобности, но передвигаться могут только с его помощью.

РАЗДЕЛИТЕ НА УЧАСТКИ

На шестиугольнике, вырезанном из фанеры, надо укрепить семь деревьев (их можно выточить из дерева или сделать из природного материала) так, как показано на рисунке. Для игры нужны три тонкие круглые палочки. С их помощью всю площадь, на которой растут деревья, нужно разделить тремя прямыми линиями на участки так, чтобы каждое дерево оказалось на отдельном участке.

Как решается эта головоломка, показано на рисунке.

АРХИМЕДОВА ИГРА

С древних времен известна игра, которую история связывает с именем великого греческого математика Архимеда.

Игра состоит из 14 геометрических фигур. Их нужно вырезать из прямоугольного куска картона или фанеры размером 10 × 20 сантиметров. На чертеже показано, как надо расчертить прямоугольник, чтобы получить все нужные для игры фигуры (пунктирные линии поясняют разметку чертежа). Для удобства все детали игры нужно пронумеровать. Каждую деталь нужно окрасить с двух сторон одним и тем же цветом. Из 14 фигур этой игры можно сложить множество очень выразительных силуэтных изображений различных животных и предметов.

Правила складывания таковы: в каждом силуэте должны быть обязательно использованы все 14 фигур, их можно поворачивать любой стороной и прикладывать друг к другу вплотную (могут в некоторых силуэтах получаться очень небольшие зазоры). Нельзя накладывать одну фигуру на другую даже частично.

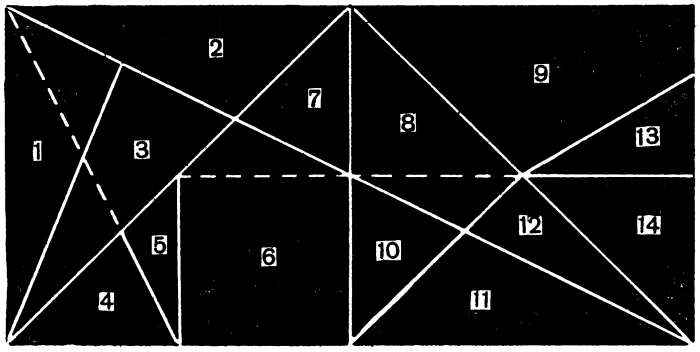
Мы приводим в качестве примера 7 силуэтных изображений различных животных. Каждое из этих изображений можно поместить на отдельной карточке. Выдавая игру, лучше всего одновременно выдавать и карточку, предлагая играющему сложить по ней ту или иную фигуру.

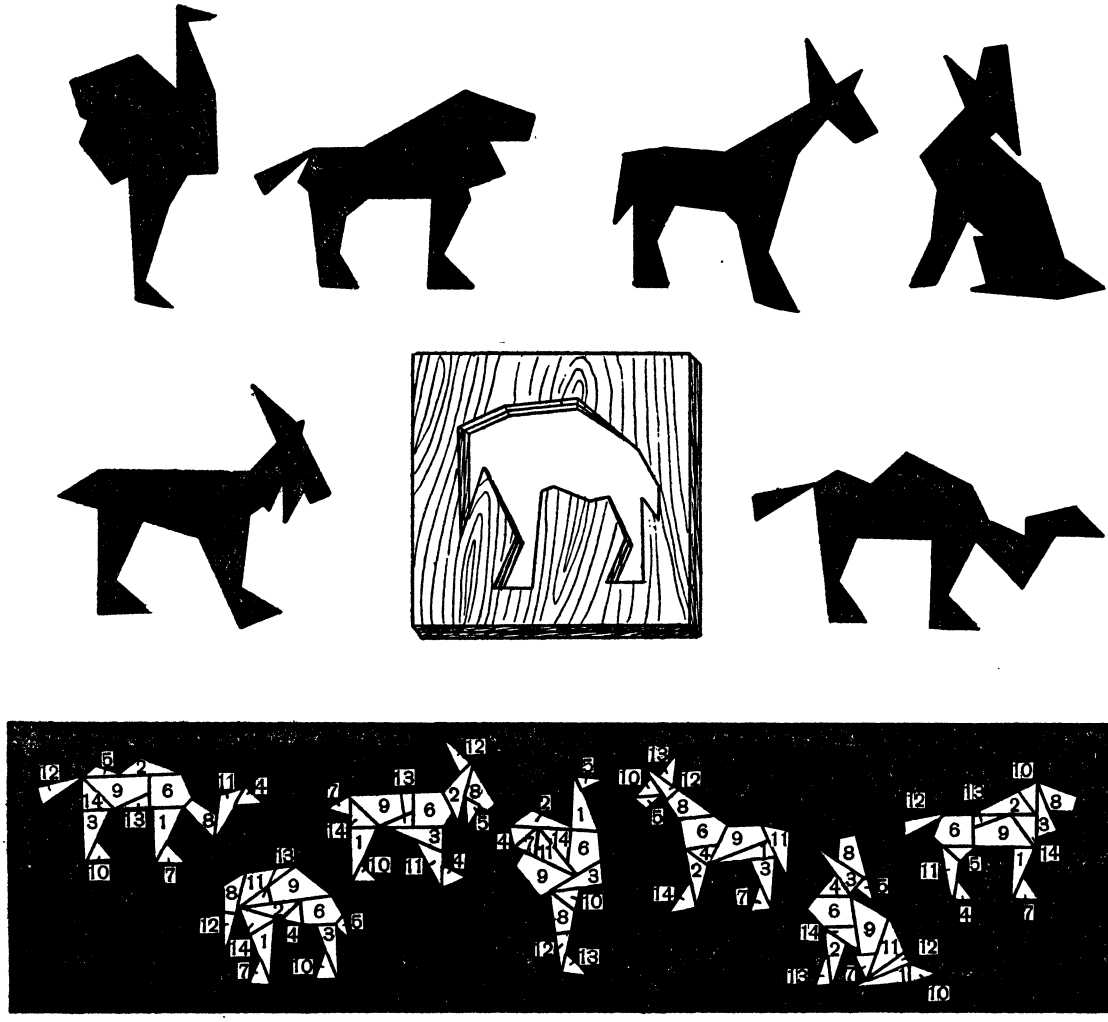
Все детали игры и карточки с силуэтами желательно хранить в специальном ящичке.

СКЛАДНЫЕ КАРТИНКИ

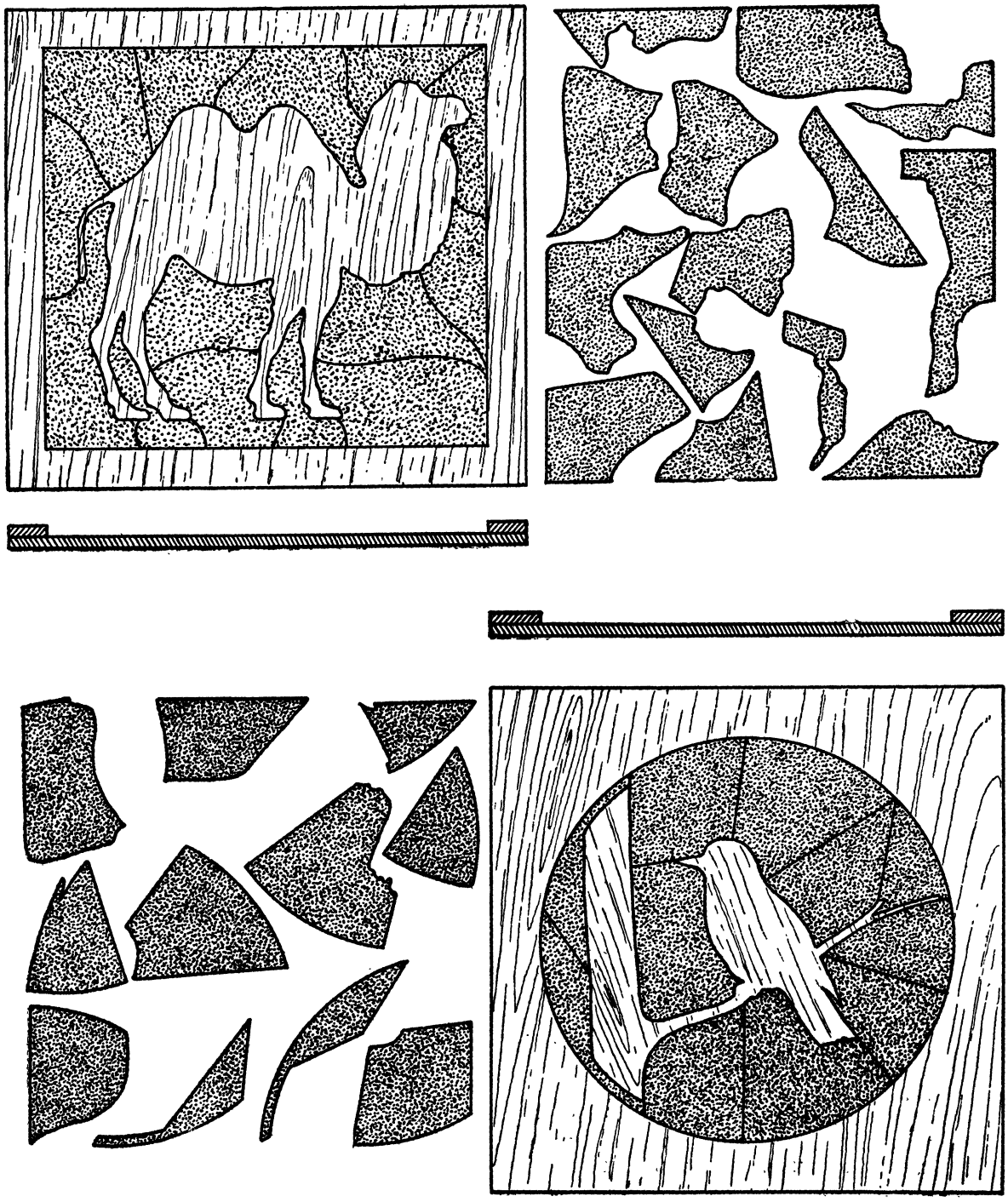
Из отдельных деталей самой разнообразной формы, выпиленных из фанеры, нужно сложить силуэт верблюда и силуэт птички. Особенность этих складных картинок заключается в том, что силуэтные изображения получаются не из самих деталей игры, как обычно: они образуются внутри квадрата или круга (куда детали укладываются)

АРХИМЕДОВА ИГРА





СКЛАДНЫЕ КАРТИНКИ



на незанятой деталями площади. Для того чтобы изготовить эти игры, надо очень точно вырезать в прямоугольных кусках фанеры квадратное (для верблюда) и круглое (для птички) отверстия и затем эти фанерки с вырезами наклеить на другие кусочки фанеры такой же величины. Затем из фанеры выпиливают 14 деталей для одной и 11 для другой головоломки. Их тоже изготовляют очень тщательно, точно придерживаясь контуров.

ШНУРКОВЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Собака и конура. К цепи, приделанной к конуре, привязана собака. Один конец веревки привязан к кольцу на ошейнике, а другой конец продет сквозь петлю, образуемую цепью, и пропущен через кольцо ошейника. К этому концу затем привязан кружок (или шарик), который сквозь кольцо ошейника не проходит. Как освободить собаку, не развязывая узлов и не разрывая цепей и веревки?

Решение. Нужно петлю, образуемую цепью, продеть сквозь колечко ошейника, пропустить сквозь нее кружок и оттянуть петлю назад. Собака будет свободна.

Соедините катушки. В головоломке «Соедините катушки» на двух петлях слева и справа надето по катушке. Нужно их соединить, то есть катушку с правой петли перевести на левую петлю (или наоборот). Эта задача (при условии, что нельзя развязывать шнурков) на первый взгляд кажется невыполнимой. Однако решить ее можно довольно просто.

На рисунке показано, как изготовить эту головоломку. Двух сорок с веточкой надо выпилить из фанеры и потом выжечь и раскрасить. Катушки можно использовать обычные, из-под ниток. Подходят для этой цели и маленькие электрические изоляторы (ролики). Но лучше всего специально выточить для игры и окрасить в разные цвета два деревянных шарика, сделать в них сквозные отверстия и надеть на шнурок.

Все этапы решения головоломки показаны на рисунке.

Нужно вытянуть петлю к себе (рис. 2-а), пропустить катушку в эту петлю (рис. 2-б), вытянуть до отказа шнур в среднем отверстии к себе (рис. 2-в). В образовавшиеся две петли пропустить катушки влево по стрелке (рис. 2-г). С оборотной стороны вытянуть шнурок из отверстия обратно (рис. 2-д). В образовавшуюся впереди петлю пропустить катушки и соединить их вместе (рис. 2-е).

Освободите кольцо. Не отвязывая шариков и не развязывая узлов, нужно снять со шнура большое кольцо.

Решение. Протяните петлю вдоль шнура и пропустите ее сквозь окошечко (правое), пропустите через нее шарик и оттяните петлю обратно. Проделайте то же самое в левом окошечке, и задача будет решена. Большое кольцо будет свободно.

Цветочек. Не отвязывая кольца, не развязывая узла, нужно снять шнур и затем вернуть его в первоначальное положение.

Решение. Вытяните петлю до отказа и проденьте ее по направлению шнура последовательно во все отверстия (следите, чтобы петля не перевернулась). Пропустите в петлю кольцо, оттяните петлю назад, и шнур окажется свободным. Чтобы вернуть шнур в исходное положение, надо все это проделать в обратном порядке.

Вишенки. Чтобы изготовить эту головоломку, возьмите полоску плотной бумаги (но лучше клеенки, тонкой кожицы или другого тонкого, гибкого и прочного материала). Сделайте в ней два длинных разреза и внизу два овальных отверстия. Затем возьмите две вишенки, связанные хвостиками (или сделайте их из двух шариков и проволоки), согните полоску бумаги и проденьте узенькую полоску через оба отверстия, как это показано на рисунке. Через образовавшееся кольцо надо пропустить одну из вишенок. Затем вытянуть полоску обратно и хорошенько расправить. Задача играющих заключается в том, чтобы вытащить вишенки, не разрывая полоски и не отрывая ягод от хвостика.

Решение головоломки понятно из рисунков.

Два якоря. На кольцо («спасательный круг»), вырезанное из плотной бумаги, а еще лучше из клеенки, кожи и т. п., надеты два якоря, соединенные небольшим колечком, как показано на рисунке. Задача заключается в том, чтобы снять кольцо и освободить якорь.

Как решается эта задача показано на рисунке. Нужно большое кольцо сложить вдвое, и колечко свободно снимется с него, а якоря окажутся свободными.

ШНУРКОВЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

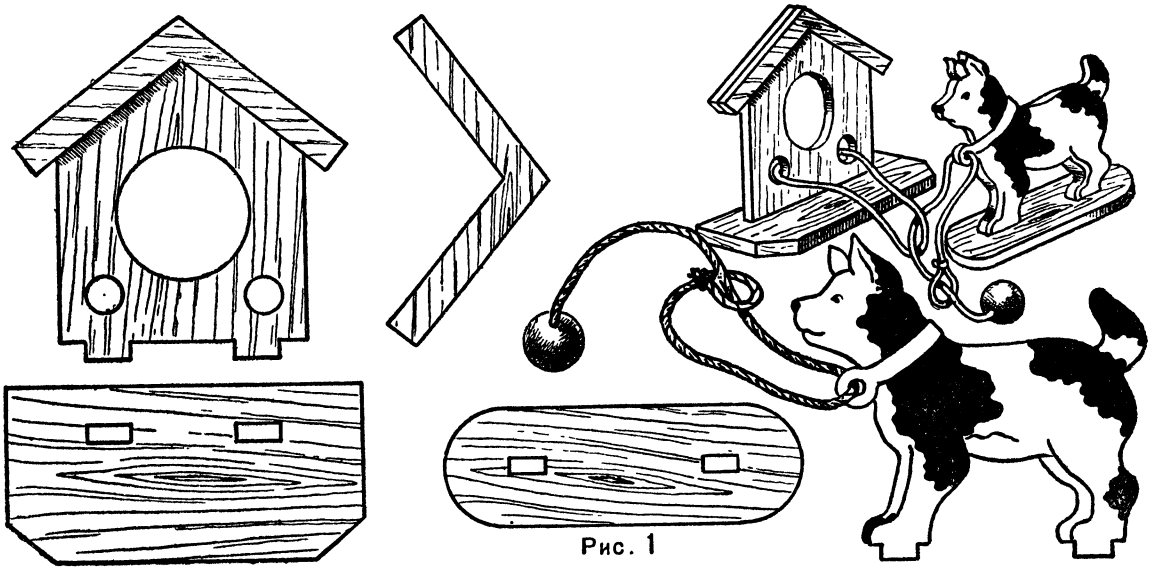


Рис. 1

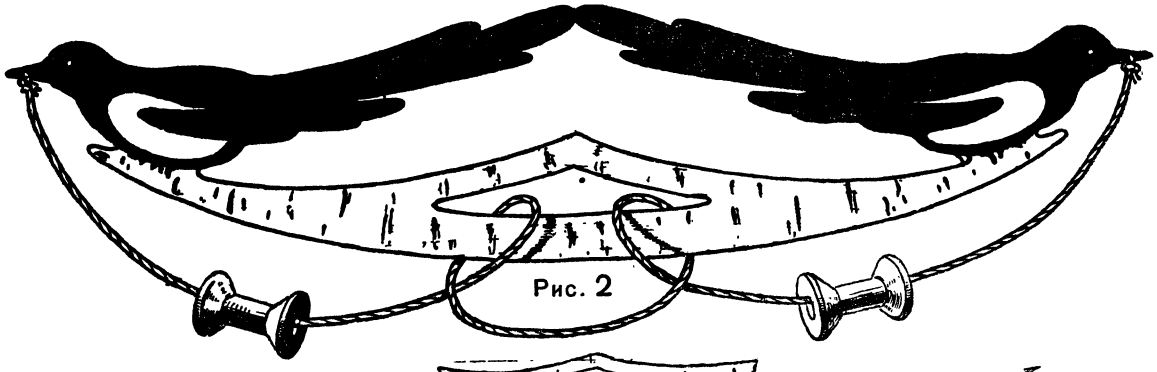


Рис. 2

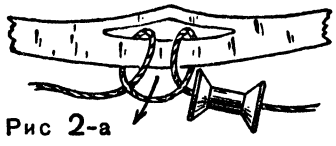


Рис 2-а

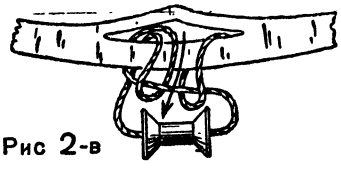


Рис 2-в

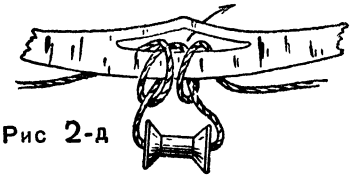


Рис 2-д

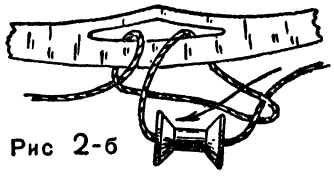


Рис 2-б

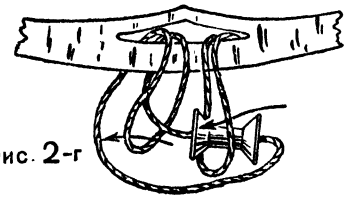


Рис. 2-г

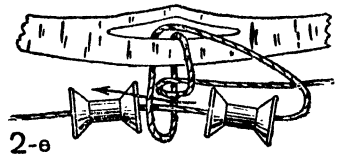


Рис 2-е

ШНУРКОВЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

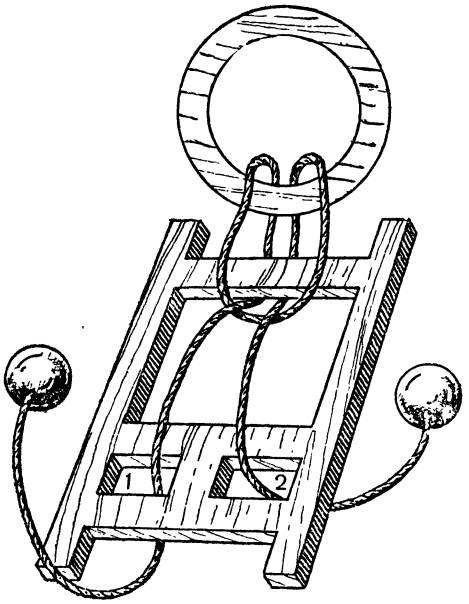


Рис. 1

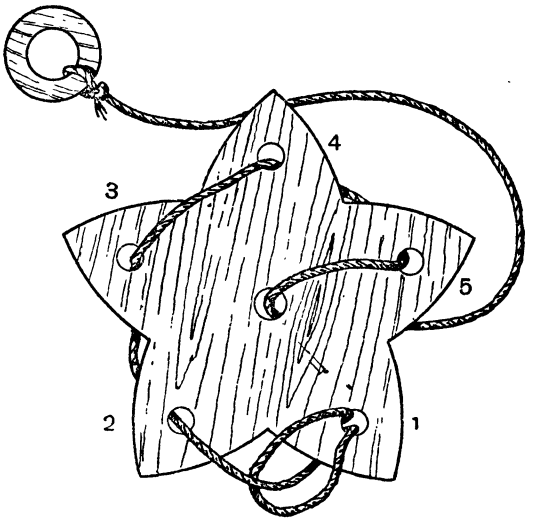


Рис. 2

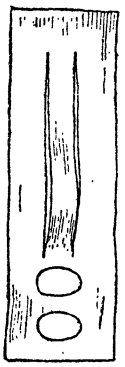


Рис. 3-а

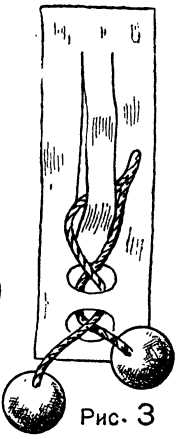


Рис. 3

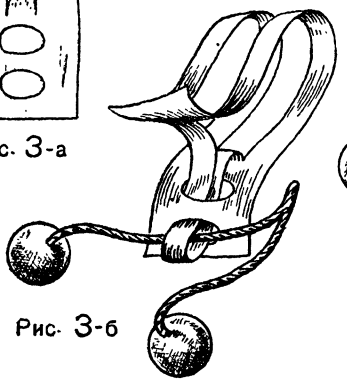


Рис. 3-б

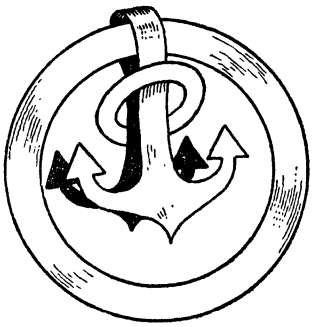


Рис. 4

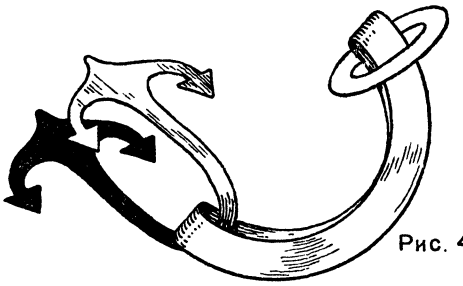


Рис. 4-а

СОРЕВНОВАНИЯ - ПОЕДИНКИ

Есть игры, продолжительность которых очень невелика, но которые благодаря наличию в них элементов соревнования в ловкости, быстроте или точности движений вызывают большой интерес у играющих. Это игры-минутки. Они постоянно привлекают много участников и еще больше зрителей.

На различных школьных вечерах и праздниках по этим играм можно проводить соревнования не только индивидуальные, но и командные, с выдачей премий победителям.

Приводим описание шести таких игр.

СО СТУПЕНЬКИ НА СТУПЕНЬКУ

Для этой игры нужна небольшая этажерка с четырьмя полочками, окаймленными бортами. Общий вид игры и размеры ее показаны на рисунке. В каждой из полочек высверливается по одному отверстию для шариков. Вокруг них создаются различные препятствия в виде заборчиков и лабиринтов, выпиленных из фанеры, небольших лунок, в которых шарики могут застрять. Размер отверстий зависит от величины шариков. Наиболее удобны для этой игры шарики диаметром 10—15 миллиметров. Отверстия должны быть на 2—3 миллиметра больше.

Для того чтобы была возможность проводить соревнования между двумя или тремя играющими, желательно изготовить две-три такие этажерки.

Каждый играющий берет этажерку правой рукой, как показано на рисунке, кладет на верхнюю полочку шарик и, наклоняя этажерку в разные стороны, старается закатить шарик в отверстие сначала первой полочки, затем второй, третьей, четвертой, а потом поймать шарик рукой. Проделать это нужно три раза подряд. Тот, кто выполнит задание первым, выигрывает.

Игру можно сделать еще более интересной и сложной, если потребовать от играющих, чтобы они прокатывали не один, а три-четыре шарика. Вначале нужно все шарики сосредоточить на второй полочке, затем на третьей и т. д. и потом один за другим выкатывать наружу.

НАСТОЛЬНАЯ ЭСТАФЕТА

Игра представляет собой длинную, узкую коробку, покрытую крышкой, с двумя ящиками на концах. Крышка разделена перегородкой (деревянной планкой) на две части. По обеим сторонам перегородки в крышке сделано по одному большому отверстию для шариков. Под каждым из этих отверстий имеется деревянный желобок, по которому шарики скатываются в ящик: один на одну, другой на другую сторону игры. На каждой стороне крышки имеется еще по девять отверстий (лунок) для шариков, расположенных в ряд. Они должны быть такого размера, чтобы шарики сквозь них не проходили.

Играют двое. Для игры нужны два комплекта металлических шариков по 10 штук. В каждом комплекте один шарик должен отличаться по цвету от остальных.

Каждый из играющих раскладывает десять шариков на своей стороне игры. Шарики, отличные по цвету, кладутся первыми (от центра). Играть начинают одновременно. Первый шарик (цветной) сбрасывают в отверстие, и он по желобку выкатывается в ящик. В освободившуюся лунку кладут второй шарик, во вторую лунку — третий, и так последовательно все шарики перемещают на одну лунку вперед. В последнюю лунку кладут шарик (цветной, скатившийся в ящик по желобку), который раньше находился на первом месте. Затем шарик, оказавшийся первым, опять сбрасывают в отверстие, и все шарики вновь перемещают на одну лунку вперед, а вынутый из ящика шарик кладут последним. Игра ведется до тех пор, пока шарик, с которого начиналась игра (отличный по цвету), постепенно передвигаясь вперед из одной лунки в другую, вновь не окажется на своем прежнем месте (в первой лунке от центра). Выигрывает тот, кто первый закончит игру.

Эта игра совершенно аналогична подвижной игре в эстафету, когда в каждой шеренге игроки поочередно бегут вперед, огибают какой-либо предмет и становятся в конец своей шеренги.

СО СТУПЕНЬКИ НА СТУПЕНЬКУ

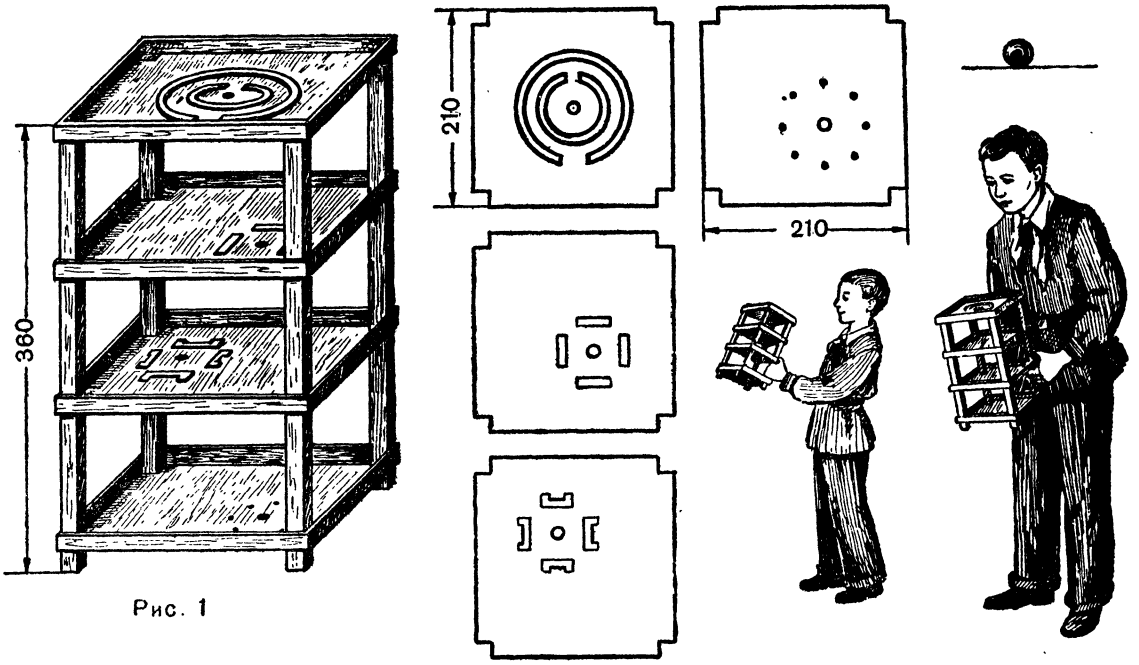


Рис. 1

НАСТОЛЬНАЯ ЭСТАФЕТА

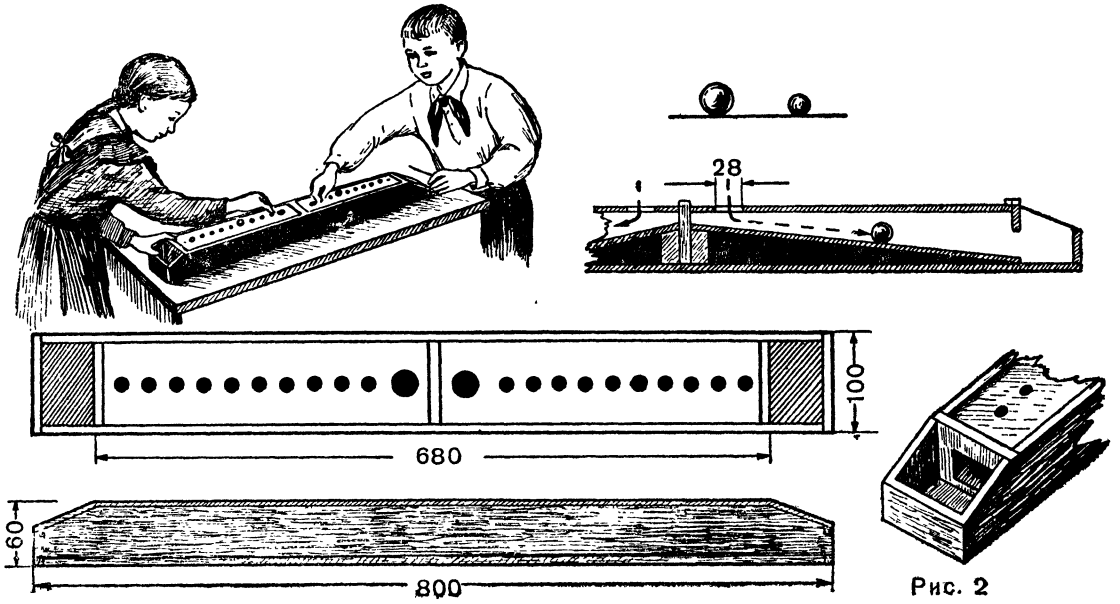


Рис. 2

СОРЕВНОВАНИЯ В СКОРОСТИ

В крышке прямоугольного ящика с невысокими бортами сделано два ряда отверстий, по 10 в каждом ряду. Каждое из отверстий отгорожено с трех сторон узкими деревянными планками. Места для шариков отгорожены с двух сторон тонкими дощечками.

Для игры нужны 18 деревянных или металлических шариков диаметром 15—18 миллиметров и две лопатки. Два шарика должны отличаться по цвету от остальных. Отверстия в крышке должны быть значительно меньше шариков (например, 8—10 миллиметров), для того чтобы шарики в них не проваливались.

Играют двое. Каждый из играющих получает по 9 шариков (в том числе один отличный по цвету) и кладет их на своей стороне ящика.

Соревнования проводятся в два этапа. На первом — каждый из играющих деревянной лопаткой должен выкатить все свои шарики по одному и разместить их последовательно во всех отверстиях своего ряда. Вначале выкатывается цветной шарик и кладется на первое отверстие, затем остальные шарики— последовательно на второе, третье и т. д. отверстия, до девятого включительно. Все отверстия соединены между собой линией (дорожкой). Выигрывает тот, кто первым заполнит свой ряд. Передвигать шарики можно только лопаткой, трогать шарики рукой запрещается.

Второй этап игры значительно сложнее. Он проводится лишь после некоторой тренировки.

Расположив шарики, как это было указано выше, каждый из играющих начинает лопаткой перемещать их. Вначале цветной шарик с отверстия 1 перекатывается на отверстие 10 (которое оставалось свободным), затем остальные шарики один за другим перекатываются на свободные места: с отверстия 2 на 1, с 3 на 2 и т. д. Когда последнее, десятое отверстие окажется вновь свободным, на него закатывается шарик с первого отверстия, а остальные шарики опять перекатываются последовательно на одно отверстие вперед. Так продолжается до тех пор, пока цветной шарик, который в начале игры лежал в первом отверстии, вновь не вернется на свое место.

Выигрывает тот, кто закончит игру первым.

ИЗБАВЬСЯ ОТ ШАРИКОВ

Играют двое. Для игры нужны 6 металлических шариков диаметром 18—20 миллиметров. Устройство игры показано на чертеже.

Каждый из играющих получает по три шарика. Играющие становятся с противоположных сторон ящика и одновременно начинают катить свои шарики вверх по наклонной плоскости, стараясь загнать шарики в лунку на своей стороне игры. Попав в лунку, шарик по желобу, находящемуся под крышкой ящика, выкатывается к «противнику», и тогда у одного из играющих остается только два шарика, а у другого — четыре. Задача каждого из играющих — избавиться от всех своих шариков, перегнав их на сторону «противника». Выигрывает тот, кому удастся это сделать раньше других участников игры.

В игре необходимо соблюдать следующие правила:

1. Играющие закатывают шарики одновременно и независимо один от другого. Шарики, прибывающие по желобу от «противника», вынимаются из углубления и поступают в игру.

2. Нельзя забрасывать шарики непосредственно в отверстие рукой. Необходимо прокатывать их по доске от нижнего края, давая им нужное направление и добиваясь того, чтобы они попали в отверстие в результате толчка.

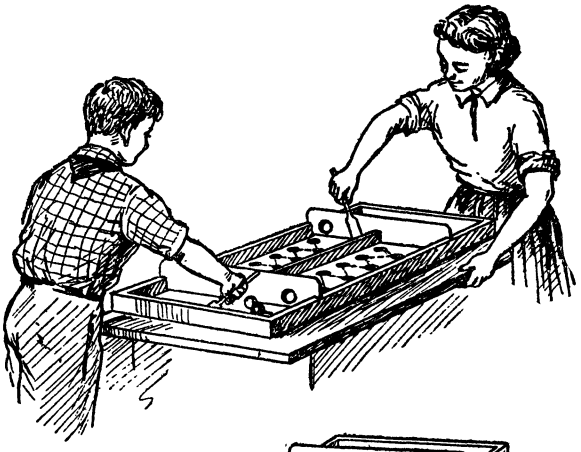
3. Если шарик от слишком сильного толчка перекатывается через планку на сторону «противника», тот немедленно возвращает его обратно.

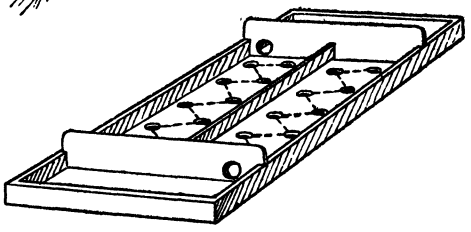
4. Когда у одного из играющих не останется ни своих, ни чужих шариков, он немедленно прикрывает рукой лузу «противника» и объявляет: «Закончил».

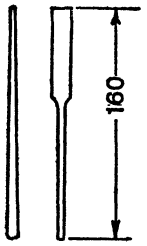
При изготовлении игры важно проследить за тем, чтобы шарики плавно выкатывались на сторону «противника», не застревали в желобе и не задерживались в нем.

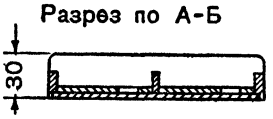
Покатые крышки игры и ящики можно оклеить сукном, тогда шарики будут скатываться почти бесшумно.

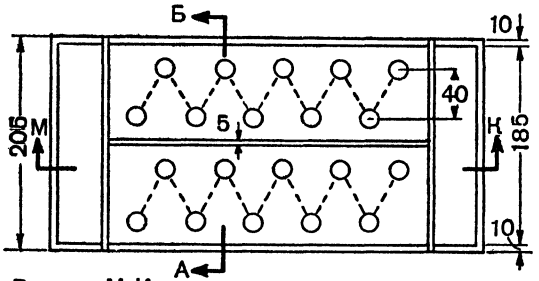
СОРЕВНОВАНИЕ В СКОРОСТИ

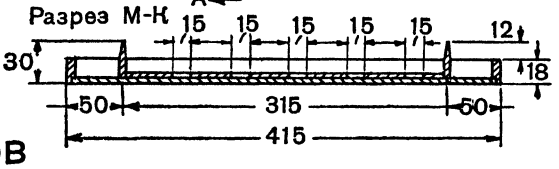




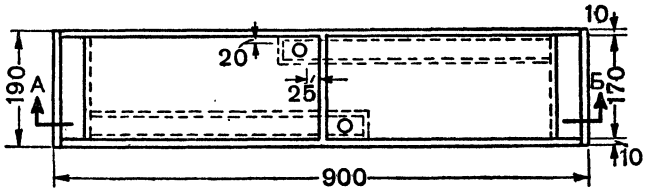


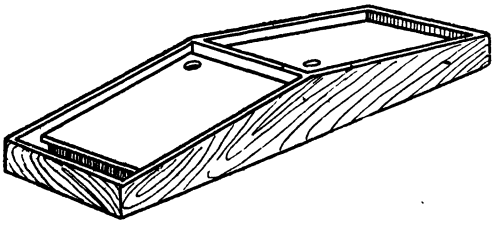


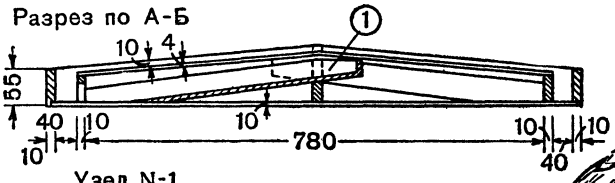


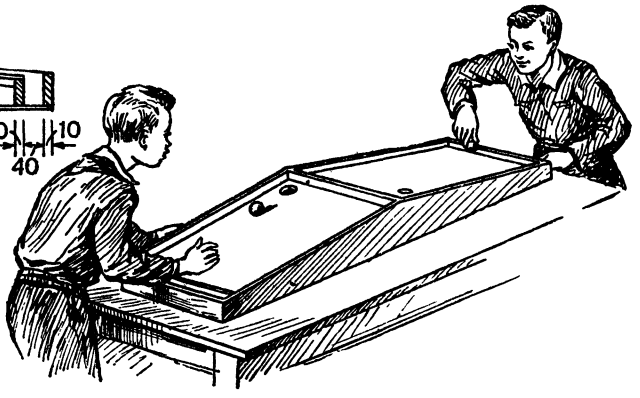


ИЗБАВЬСЯ ОТ ШАРИКОВ

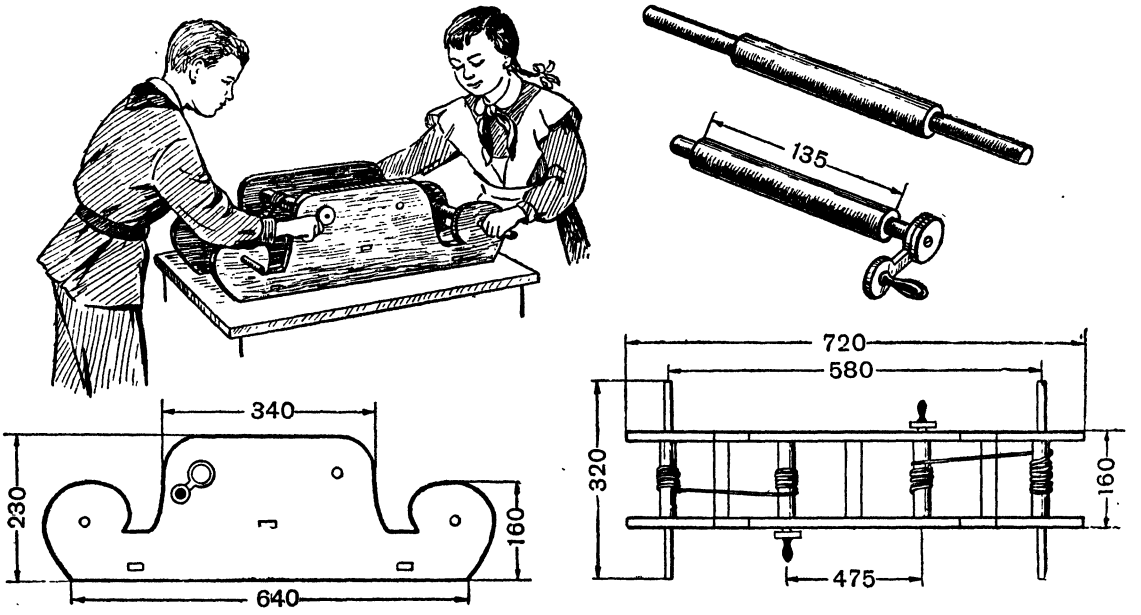




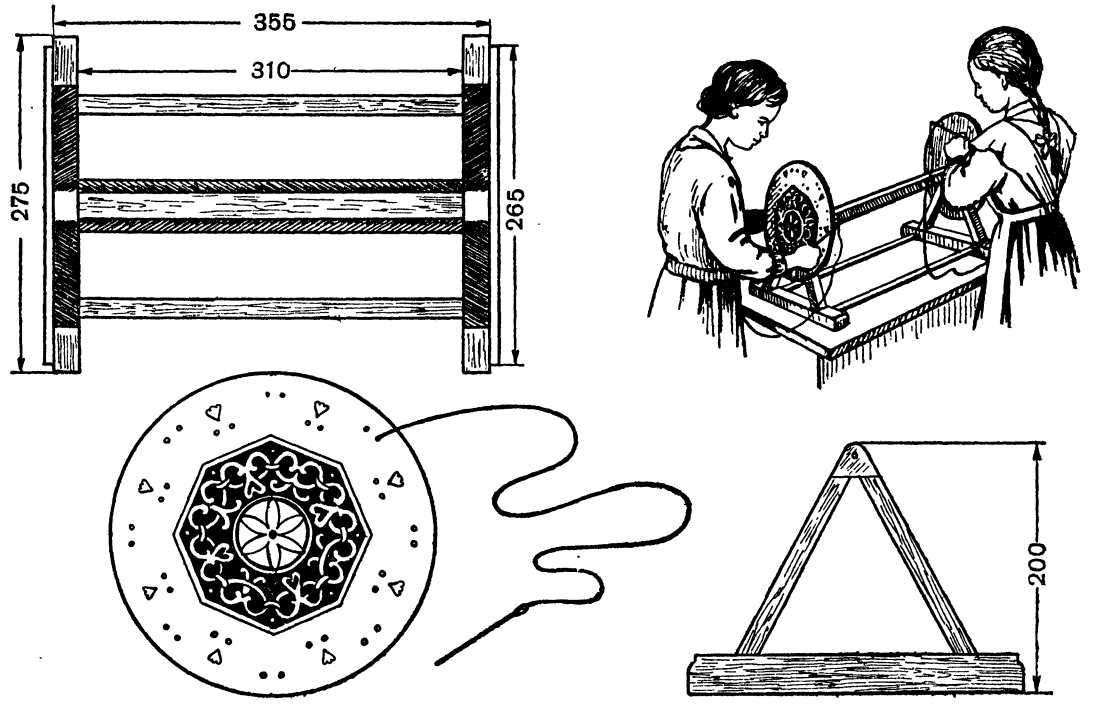




ПРОВОРНЫЕ МОТАЛЬЩИКИ



ШЕЙ БЫСТРЕЕ



ПРОВОРНЫЕ МОТАЛЬЩИКИ

Игра состоит из четырех катушек, закрепленных между двумя деревянными стенками, вырезанными из широкой доски или из фанеры, склеенной в несколько слоев. Стенки соединяются между собой тремя деревянными брусками. Предварительно, до сборки, в стенках высверливаются отверстия, в которые вставляются катушки (см. рис.). Две катушки с выступающими по обе стороны длинными ручками устанавливаются по краям игры. Две катушки (каждая из которых снабжается специальной ручкой, удобной для наматывания шнура) устанавливаются в центральной части игры. К каждой паре катушек привязываются концы шнура длиной 5 — 6 метров. Оба шнура должны быть одинаковыми. Играют двое. Вначале с помощью специальных ручек шнуры наматываются на катушки, расположенные в центральной части игры. Затем каждый из играющих пальцами обеих рук берется за концы пустых катушек и, быстрыми движениями вращая их, старается как можно скорее перемотать весь шнур на свою катушку. Выигрывает тот, кто выполнит это задание быстрее.

Катушки разрешается вращать только пальцами, а не ладонями рук. Это обязательное правило, за выполнением которого нужно строго следить. Тот, кто нарушит это правило, выбывает из игры.

ШЕЙ БЫСТРЕЕ

Эта игра — соревнование в ловкости и быстроте движений.

Двое играющих садятся с двух сторон игры. Перед каждым находится вращающийся диск, сделанный из фанеры. В каждом из дисков одинаковое число отверстий. Играющие, взяв в руки большую иглу с длинным шнурком, должны продеть шнур сквозь все отверстия, постепенно поворачивая диск. Если шнур пройдет через отверстие правильно, то на диске образуется красивый орнамент.

Выигрывает тот, кто выполнит задание быстрее.

Перед началом игры нужно проследить за тем, чтобы длина шнура была достаточной и чтобы шнур был вынут из всех отверстий.

ПРОВЕРЬ СЕБЯ!

КАКАЯ ЛАМПОЧКА ЗАГОРИТСЯ?

Этот аттракцион предназначен для проверки твердости руки, точности и уверенности движений.

На деревянной подставке вертикально укрепляются два металлических стержня. Один стержень заканчивается проволочным кольцом, другой — таким же кольцом с припаянной к нему металлической пластинкой.

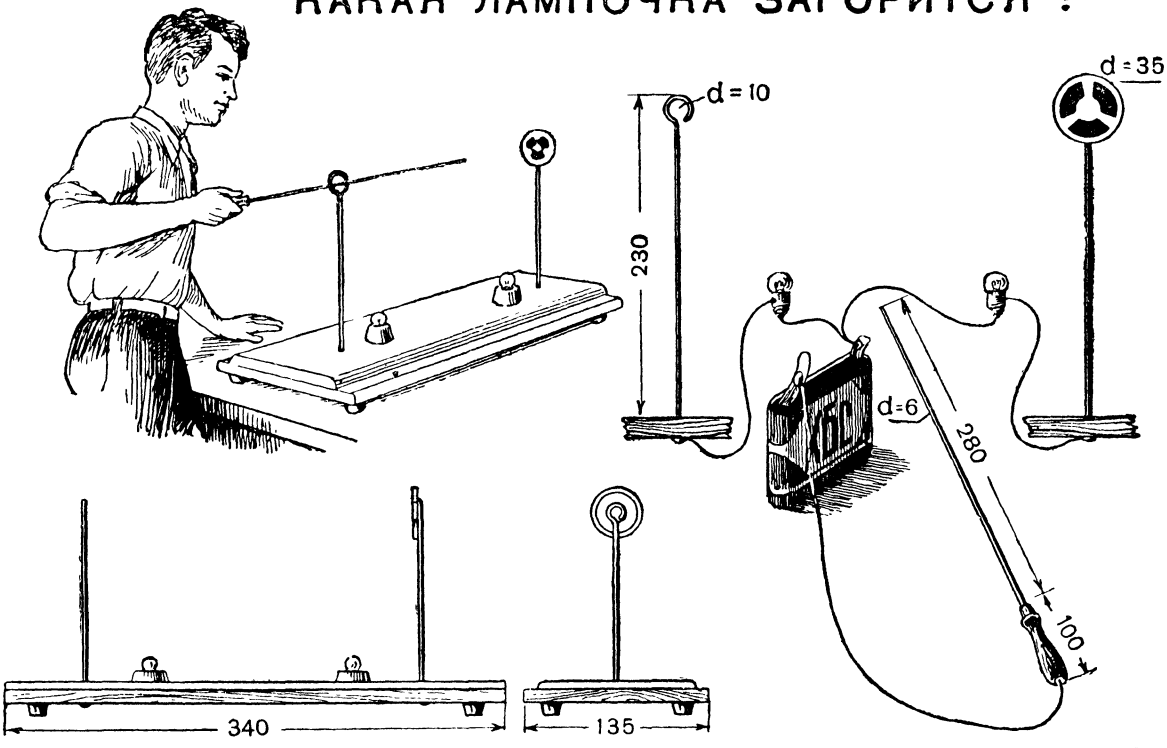
В подставку вставлены две электрические лампочки от карманного фонарика. Одну лампочку (первую) желательно окрасить в желтый, другую — в красный цвет.

На подставке снизу укреплена батарейка от карманного фонаря. Один полюс батарейки соединен с гибким изолированным проводом, конец которого припаян к металлическому стержню (медному или железному пруту или трубке), вделанному в круглую деревянную рукоятку.

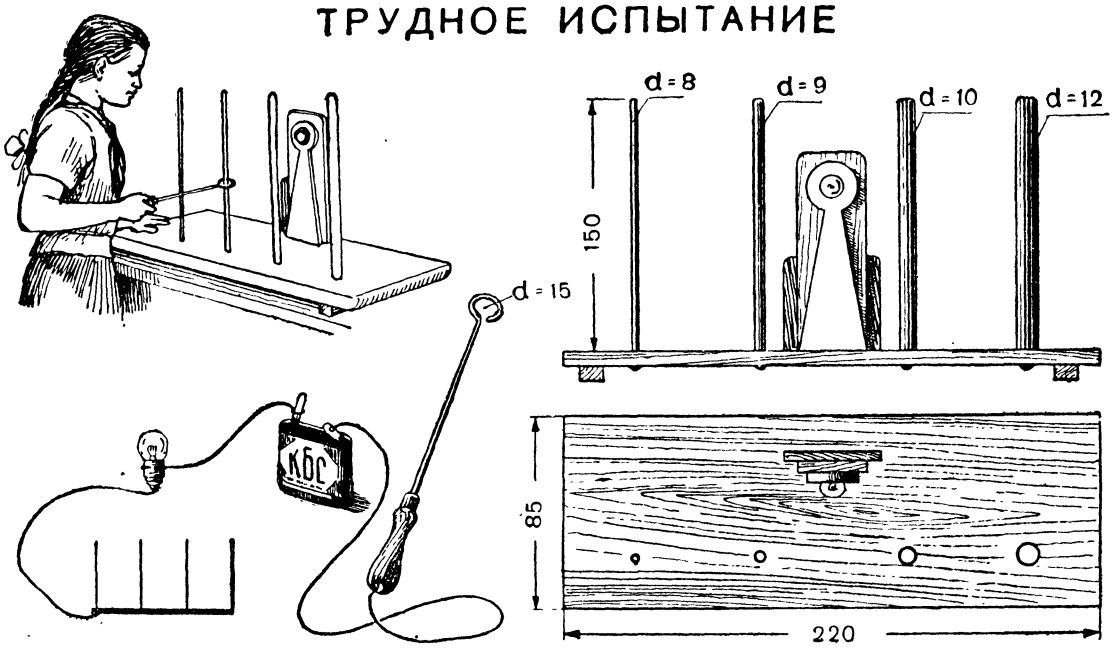
От другого полюса батарейки идут два провода, каждый из которых присоединен к центральным контактам лампочек. Другие контакты лампочек присоединены один к кольцу, другой — к мишени. Схема электрических соединений показана на рисунке.

Играющий, взяв в одну руку рукоятку со стержнем, должен продеть стержень сквозь первое кольцо так, чтобы он не задел кольца, и затем, осторожно продвигая его вперед, достигнуть концом стержня металлической пластинки, припаянной ко второму кольцу. Если стержень хоть на мгновение прикоснется к первому кольцу, то электрическая цепь замкнется и на подставке загорится желтая лампочка. Если стержень достигнет второго кольца и коснется металлической пластинки, загорится красная лампочка. Нужно постараться с помощью стержня, который играет роль своеобразного выключателя, зажечь красную лампочку, не зажигая при этом ни единого раза желтой лампочки.

КАКАЯ ЛАМПОЧКА ЗАГОРИТСЯ ?



ТРУДНОЕ ИСПЫТАНИЕ



ТРУДНОЕ ИСПЫТАНИЕ

На деревянной подставке укреплены вертикально четыре круглых металлических стержня. Все стержни разной толщины. Диаметр самого тонкого (первого слева) — 8 миллиметров, следующих (направо от него) 9, 10 и 12 миллиметров. На задней стенке вставлена лампочка от карманного фонарика, а с обратной стороны укреплена батарейка. Один полюс батарейки соединяется гибким изолированным проводом с проволокой, вделанной в деревянную рукоятку. На конце этой проволоки выгибается колечко, внутренний диаметр которого 15 миллиметров. Другой полюс батарейки соединяется с одним из контактов лампочки, а провод от другого контакта лампочки соединяется со всеми вертикальными металлическими стержнями так, как это показано на схеме.

Играющий, взяв рукоятку с проволокой, должен осторожно надеть колечко сначала на первый, затем на второй и т. д. стержни, ни разу не прикасаясь к ним кольцом. Если кольцо прикоснется к стержню, электрическая цепь замкнется и лампочка загорится.

Надевая кольцо на стержень, надо доводить его до самого низа, затем снимать и надевать на следующий стержень.

На самый тонкий стержень надеть кольцо, не прикасаясь к нему, сравнительно легко. Гораздо труднее надеть его на самый толстый стержень, диаметр которого лишь на 3 миллиметра меньше диаметра кольца.

В этой игре успешно выполнившим задание считается тот, кто наденет кольцо последовательно на все стержни и у кого ни разу не загорится лампочка.

Вместо лампочки можно укрепить на задней стенке и включить в схему электрический звонок из набора «Электроконструктор».

ПРОВЕДИ, НЕ ЗАДЕНЬ

Еще одним вариантом игры, в которой испытывается твердость руки и точность движений, является аттракцион «Проведи, не задень!».

На рисунке показано устройство этой игры и приведена пояснительная электрическая схема. Как и в предыдущем случае, играющий должен провести проволочное колечко (или крючок) вдоль металлического стержня так, чтобы не замкнуть электрическую цепь и не включить лампочку. Но в этой игре кольцо приходится проводить не вдоль прямого стержня, а по всем извилинам зигзагообразно изогнутой проволоки, горизонтально укрепленной на передней стенке игры.

ПОПРОБУЙ НАЧЕРТИ!

Кажется, что может быть проще — начертить карандашом на листе бумаги прямоугольник, нарисовать почтовый конверт или другую очень несложную фигуру!

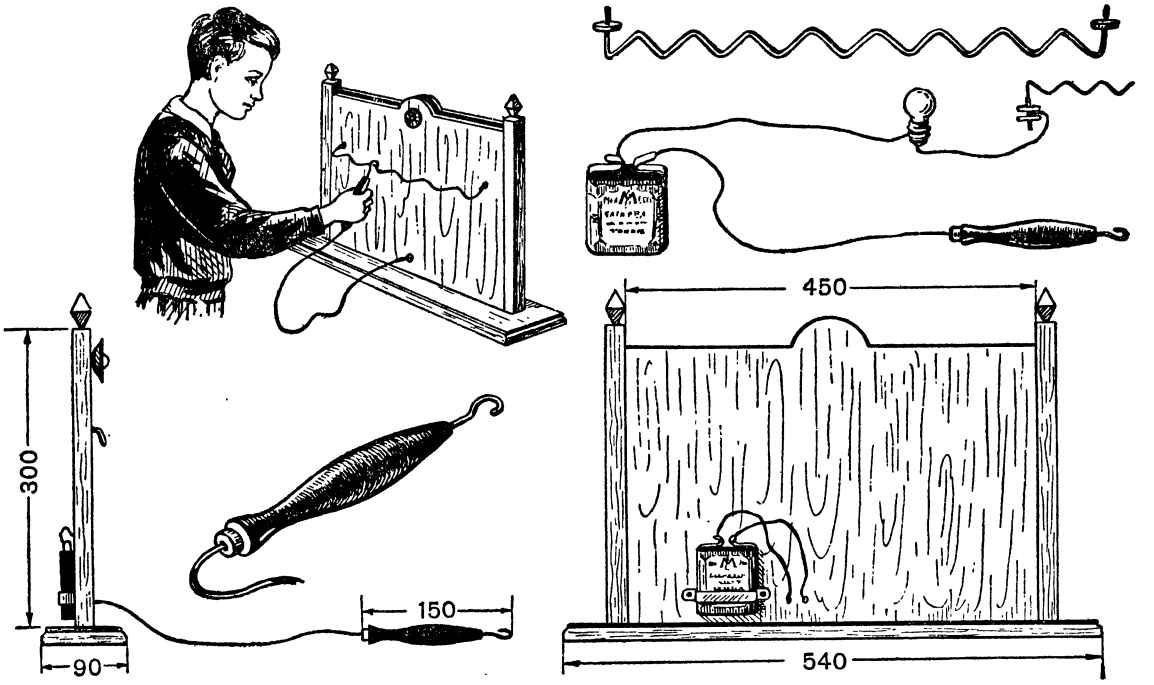
Но попробуйте сделать это, глядя на свою руку в зеркало. Вы будете удивлены неожиданной скованностью своих движений: рука откажется вас слушаться и не сможет провести ни одной линии в нужном направлении.

Для проверки этого странного на первый взгляд явления можно изготовить несложный прибор, устройство которого показано на рисунке. Он состоит из деревянной дощечки, на которой вертикально укреплена рамка с зеркалом. Спереди на двух подставках помещена наклонная площадка, назначение которой прикрыть руку пишущего так, чтобы он мог видеть ее только отраженной в зеркале.

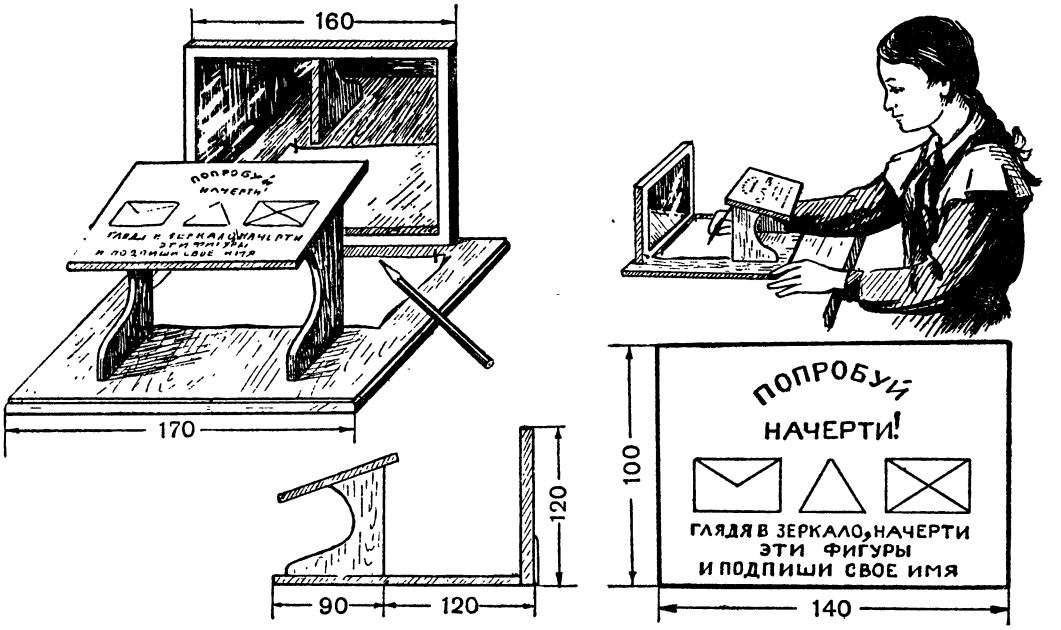
Чем же объяснить, что, наблюдая за движениями своей руки в зеркале, чертить и писать очень трудно? Об этом легко догадаться, если посмотреть, как выглядит любое написанное на бумаге слово, отраженное в зеркале (например, ваше имя, написанное на бумаге и положенное перед зеркалом). Буквы окажутся перевернутыми, и читать их будет невозможно. Значит, для того чтобы буква или фигура выглядели в зеркале нормально, надо изобразить их в совершенно необычном виде, что сделать, конечно, трудно.

Очень трудно контролировать в зеркале движение своей руки, потому что любое выбранное вами направление движения, отраженное в зеркале, будет казаться иным.

ПРОВЕДИ, НЕ ЗАДЕНЬ



ПОПРОБУЙ НАЧЕРТИ!



ИГРЫ-ФОКУСЫ

В каждой из приведенных в этом разделе игр имеется какой-то «секрет». Не зная его, невозможно заранее предвидеть исход соревнований или объяснить тот или иной фокус. Обладателем «секрета» является один лишь отгадчик. Он демонстрирует все игры, а включаясь в соревнование, всех обыгрывает и побеждает. Своей загадочностью, неожиданным эффектом игры-фокусы всегда привлекают большое число участников. Каждому хочется самостоятельно раскрыть «секрет».

ВОЛШЕБНАЯ ТРУБКА

Внешне фокус этот выглядит так.

Всем присутствующим показывают коробочку, в которой лежат 4 карточки. На карточках написаны цифры: 1, 2, 3 и 4. Желающему предлагается сложить из этих карточек любое число и закрыть коробочку крышкой. После этого «отгадчик», которому неизвестно составленное в коробочке число, кладет коробочку на стол, приставляет к крышке свою «волшебную» трубку и безошибочно называет число. Присутствующие, сняв крышку, могут убедиться в правильности ответа.

В чем же состоит «секрет» этого фокуса?

Оказывается, все дело в том, что и карточки и трубочка не простые.

В каждой карточке под бумажкой, на которой написана цифра, вклеена тонкая полоска намагниченной стали. Расположение магнитов в карточках следующее: в карточке с цифрой 1 магнит расположен южным концом вверх, в карточке с цифрой 2 — южным концом вниз, в карточке с цифрой 3 — южным концом влево, и в карточке с цифрой 4 — южным концом вправо. Это расположение магнитов отгадчик должен хорошо запомнить.

В трубочке, с помощью которой отгадчик определяет число, вделан у основания компас, а через маленькое окошечко сбоку на него падает свет. Когда трубка с компасом прикасается к крышке коробочки, разноименные полюсы магнитных стрелок притягиваются друг к другу, и стрелка компаса отклоняется в ту или иную сторону в зависимости от положения магнита в находящейся под ним карточке. По отклонениям этой стрелки отгадчик может безошибочно определить, в каком порядке сложены карточки с цифрами в коробочке и, следовательно, какое число они образуют.

Трубку для этой игры можно склеить из нескольких слоев бумаги. Ее диаметр зависит от диаметра компаса, который должен в ней помещаться.

Карточки можно сделать из двух слоев картона. Намагниченные пластинки врезаются в верхний слой картона и заклеиваются бумагой.

Стальные пластинки можно сделать из половинок сломанных продольно лезвий для безопасной бритвы. Чтобы их намагнитить, надо потереть каждую пластинку об один из полюсов сильного магнита.

ЗАГАДОЧНЫЙ КРУГ

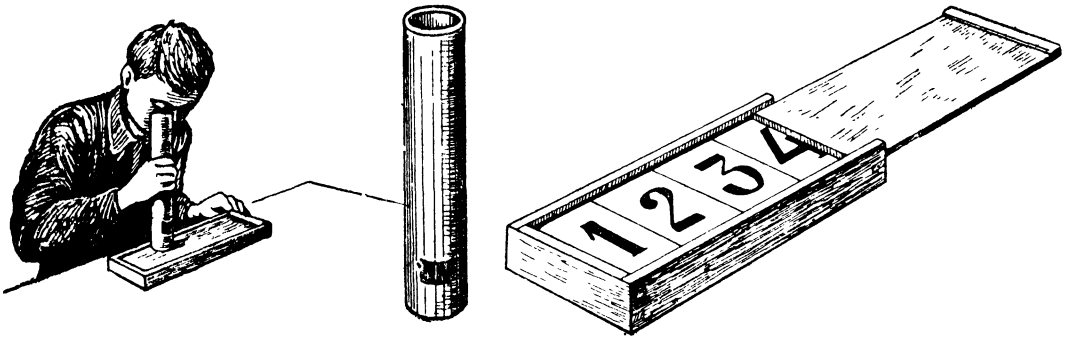
Для этой игры нужно изготовить из картона или фанеры диск и разделить его на 16 секторов. В каждом секторе поместить какой-либо рисунок (мяч, рубанок, глобус и т. п.). Затем изготовить диск меньшего диаметра и тоже разделить его на 16 секторов. В секторах поместить цифры, как это показано на рисунке.

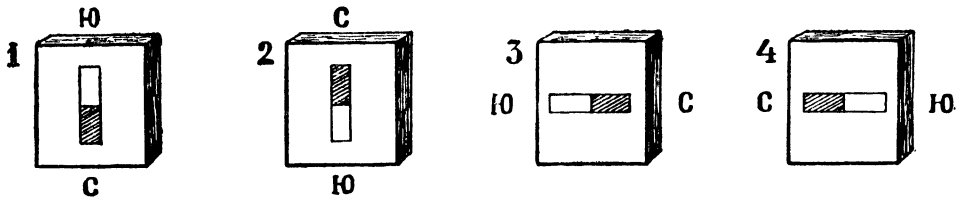
Оба диска должны быть надеты на общую ось так, чтобы маленький диск лежал поверх большого и свободно на нем вращался.

Отгадчик предлагает кому-либо из играющих отсчитать на диске, начиная от любого сектора, столько единиц против часовой стрелки, сколько значится в этом секторе на внутреннем круге, и запомнить рисунок, который окажется против последнего числа. При этом отгадчик присутствовать не должен. Затем, вернувшись и взглянув на диск, он безошибочно называет рисунок, не зная, с какого числа начинается счет.

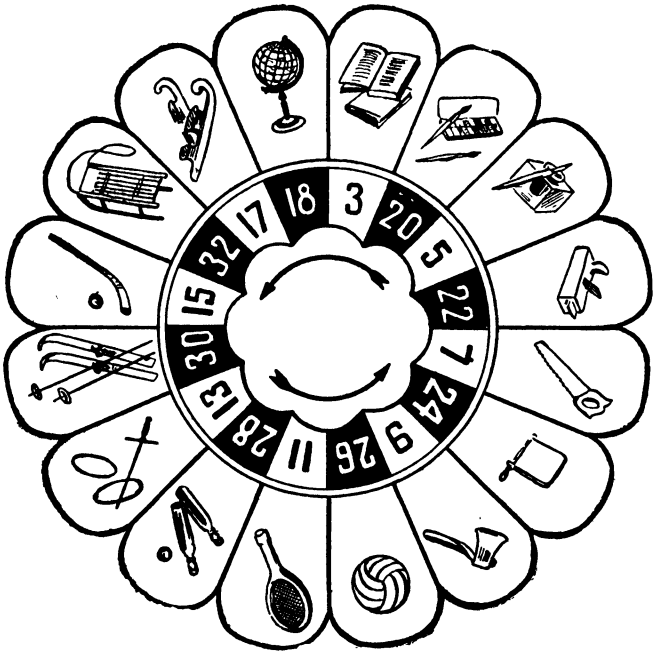
Как же ему это удается? Дело объясняется тем, что цифры на малом диске расположены так, что с какого бы числа ни начинать счет, все равно они приведут к числу 17.

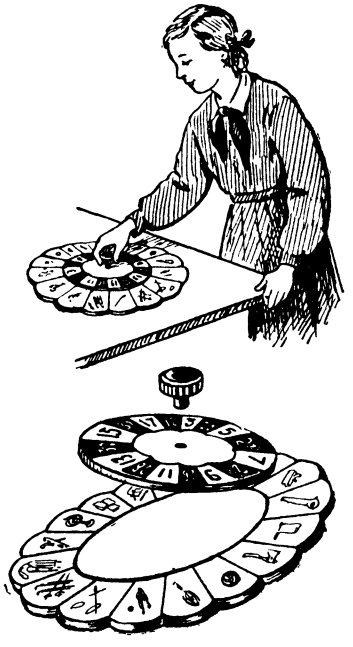
ВОЛШЕБНАЯ ТРУБКА





ЗАГАДОЧНЫЙ КРУГ





Допустим, счет мы решили начинать с сектора, где стоит цифра 9. Считая в нужном направлении (оно указано на диске стрелкой) и принимая начальный сектор за 1, на девятом счете мы попадем на сектор с цифрой 17. То же самое произойдет, если мы начнем считать с любого другого сектора, на котором написана другая цифра. Следовательно, для того чтобы дать правильный ответ, достаточно лишь запомнить, какой рисунок находится против числа 17, и назвать его.

Надо постараться сделать так, чтобы зрители долго не могли разгадать секрет этого фокуса. Для этого после каждого отгадывания внутренний диск надо поворачивать, чтобы число 17 оказывалось всякий раз против другого рисунка. Сами зрители, после того как диск установлен, менять его положение не должны.

ЧУДЕСНАЯ СТРЕЛКА

Наклонный деревянный ящик имеет две крышки. Одна прикреплена неподвижно, другая (верхняя) соединена с ящиком с помощью шарниров и может подниматься. На неподвижной крышке укреплен вращающийся на оси деревянный диск, а на верхней крышке — неподвижный диск и на нем вращающаяся стрелка.

Оба диска разделены на 16 равных секторов. На вращающемся диске в каждом секторе написано название изобретения, а на неподвижном диске — фамилии изобретателей.

Играющий поднимает верхнюю крышку ящика и поворачивает диск так, чтобы название одного из изобретений оказалось против вопросительного знака, затем он опускает крышку, и «чудесная стрелка» сама поворачивается и указывает фамилию изобретателя. Догадаться, на чем основано действие этой стрелки, дающей безошибочный ответ, очень трудно, тем более что стрелка деревянная.

На чем же все-таки основаны «чудесные» свойства стрелки?

Во вращающемся диске (который склеен из нескольких слоев фанеры) под бумагой, на которой написаны названия изобретений, укреплен полосовой магнит (по одной из диагоналей). В центре верхнего диска с фамилиями изобретателей на острие иглы вращается стрелка. Она вырезана из дерева, в которое (с нижней стороны) вделана намагниченная стальная пластинка (дерево служит только для маскировки). Пластинка должна быть хорошо намагничена либо способом натирания одним из полюсов постоянного магнита, либо с помощью соленоида и источника постоянного тока.

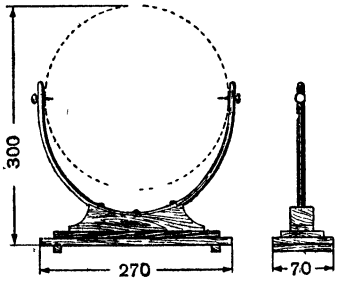
Когда верхняя крышка опускается благодаря тому, что разноименные полюса магнитов притягиваются друг к другу, магнитная стрелка поворачивается и занимает положение, соответствующее направлению полосового магнита в нижнем диске. В том месте, куда укажет стрелка, и должна быть помещена фамилия изобретателя.

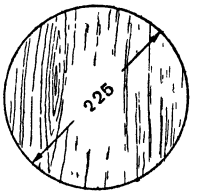
Для того чтобы стрелка не слетала с иглы в момент, когда вы поднимаете верхнюю крышку, на ней из прозрачного материала (целлулоида, оргстекла) должен быть сделан защитный щиток, как показано на рисунке.

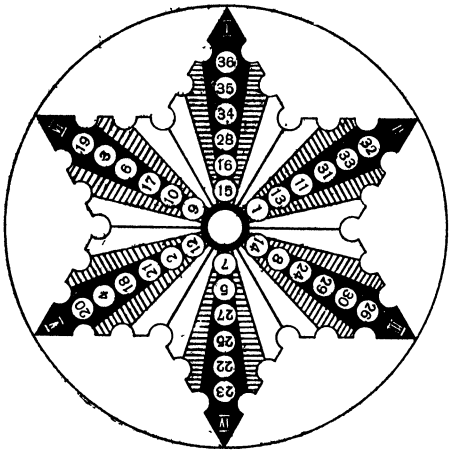
Приводим примерный список изобретений, сделанных отечественными учеными и изобретателями, который необходим при изготовлении надписей на дисках. Само собой разумеется, что и список изобретений и тема самой игры могут быть по желанию изменены. Можно подобрать любые вопросы и соответствующие им ответы, и при правильном их размещении стрелка всегда будет указывать верный ответ.

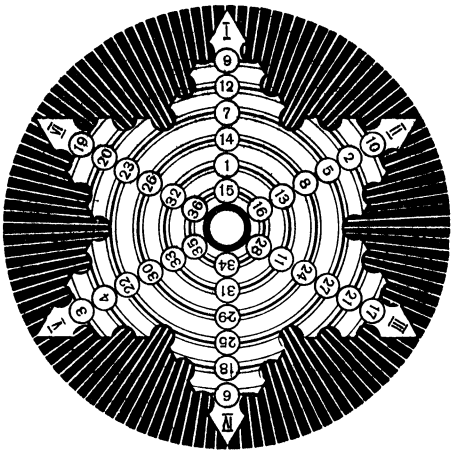
А. Ф. Можайский — самолет.
И. И. Ползунов — паровая машина.
А. С. Попов — радио.
А. А. Пороховщиков — танк.
Н. Н. Бенардос и Н. Г. Славянов — электросварка.
Б. С. Якоби — электродвигатель постоянного тока.
П. Л. Шиллинг — электромагнитный телеграф.
Ф. А. Блинов — гусеничный трактор.
В. А. Дегтярев — ручной пулемет.
Н. Д. Зелинский — противогаз.
Г. Е. Котельников — парашют ранцевый.
А. Н. Лодыгин — электролампа накаливания.
В. Н. Чиколев — прожектор дуговой.
С. И. Мосин — винтовка.
А. Р. Власенко — комбайн.
С. П. Иванов — стереоскопическое кино безочковое.

ХИТРАЯ ЗВЕЗДОЧКА

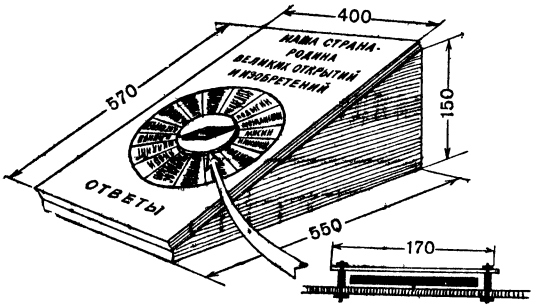


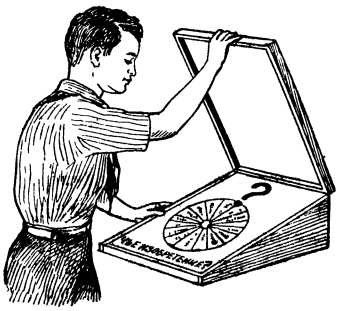




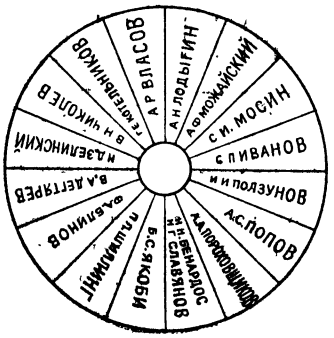


ЧУДЕСНАЯ СТРЕЛКА

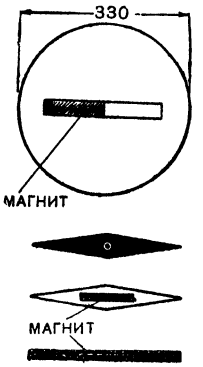




ДИСК С ОТВЕТАМИ



ДИСК С ВОПРОСАМИ



ХИТРАЯ ЗВЕЗДОЧКА

На деревянной подставке прикреплена дуга, сделанная из металлического прутка или трубки. К этой дуге двумя шурупами привинчен деревянный диск так, чтобы он мог вращаться вокруг своей оси. На обеих сторонах диска наклеено по звездочке. На звездочках по радиусам от центра расположены числа. Каждый ряд чисел имеет свой номер. При изготовлении игры надо следить, чтобы числа на звездочке были расположены точно так, как указано на рисунке.

Отгадчик показывает зрителям звездочку и предлагает желающему задумать любое число. Тот должен лишь сообщить отгадчику номер ряда, в котором задуманное число находится. После этого отгадчик поворачивает диск другой стороной, просит найти это же число на другой стороне звездочки и сообщить, в каком ряду оно оказалось здесь. Узнав об этом, отгадчик называет число, которое было задумано. Его безошибочный ответ всегда поражает зрителей.

Между тем разгадка этого фокуса очень проста. Все числа, которые на одной стороне звездочки расположены в первом ряду, на другой стороне звездочки расположены на первом круге от центра, числа второго ряда —на втором круге от центра. Следовательно, чтобы назвать задуманное число, нужно найти указанный ряд и в нем отсчитать от центра столько единиц, сколько их содержится в числе, обозначающем номер ряда на обороте.

Допустим играющий задумал число 33 и сказал, что оно во втором ряду. Это же число на оборотной стороне звездочки оказалось в пятом ряду. Значит, надо в пятом ряду искать это число на втором месте от центра. И так всегда — ошибки не будет.

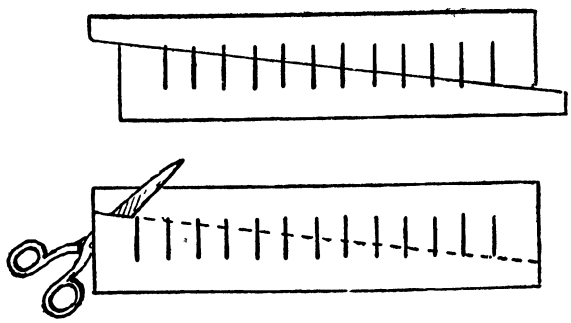
ГДЕ ОШИБКА?

Квадратный лист бумаги или картона разделен на 64 клетки. Нужно разрезать его на 4 части, как это показано на рисунке слева (жирными линиями). Если из этих частей сложить прямоугольник (как показано на маленьком чертеже справа) и сосчитать в нем клетки, то их окажется не 64, как было раньше, а 65. Выходит, что 64=65. Где здесь ошибка?

Все дело в том, что при складывании прямоугольника не все части точно примыкают друг к другу, а образуют на диагонали едва заметную щель. Создается лишь иллюзия что в прямоугольнике 65 полных клеток.

ОТКУДА ВЗЯЛСЯ ЗАЯЦ?

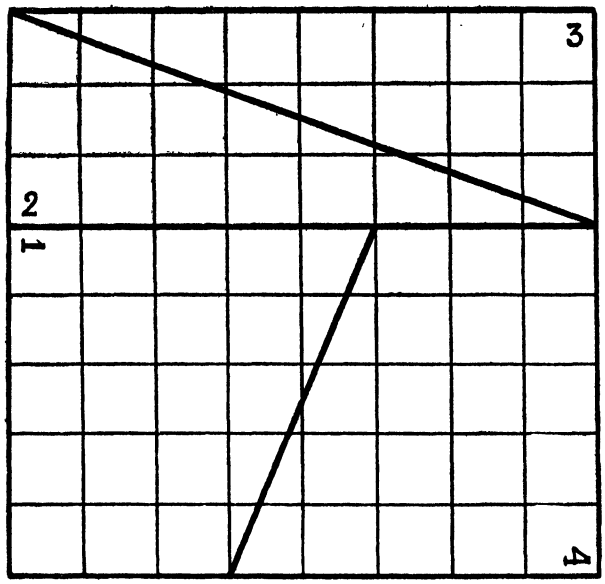
На нашем рисунке изображено 13 зайцев. Вся полоска с зайцами по длине не поместилась на странице, и ее пришлось разделить на две части, но для игры нужно обе части соединить в одну. Если рисунок этот наклеить на полоску картона или фанеру, распилить по косой линии и затем сдвинуть верхнюю половину, то зайцев окажется не 13, как было раньше, а 14 (см. рисунок внизу страницы 325). Откуда взялся один заяц?



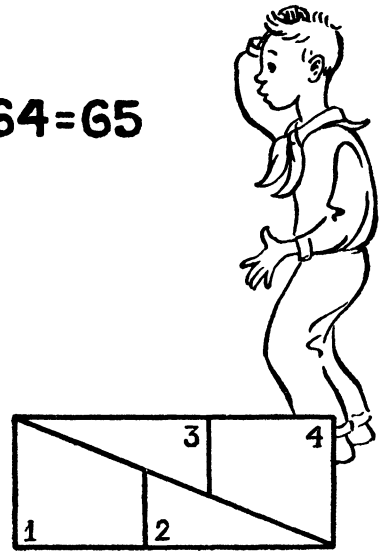
Чтобы это объяснить, начертите на прямоугольном листе картона 13 палочек на равном расстоянии друг от друга, как показано на рисунке. Разрежьте прямоугольник по косой линии, проходящей через верхний конец первой палочки и через нижний конец последней. Если затем вы сдвинете обе половинки так, как показано на рисунке, то вместо 13 палочек перед вами окажется всего 12. Одна палочка исчезла бесследно. Куда же она девалась?

Если внимательно рассмотреть полоску с нарисованными на ней палочками до того, как ее разрезали и после разреза, то можно обнаружить, что палочки на втором рисунке длиннее тех, которые были на первом, а тщательное вычисление покажет, что

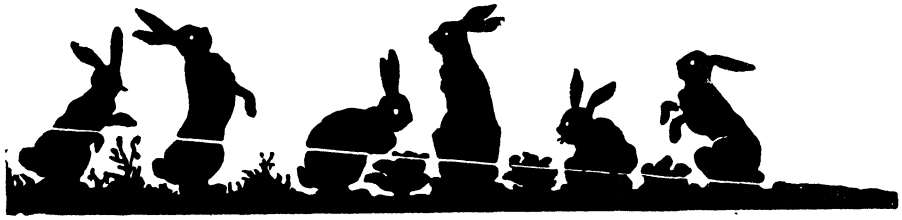
ГДЕ ОШИБКА?



64=65



ОТКУДА ВЗЯЛСЯ ЗАЯЦ?



разница в длине составит $^1/_{12}$ долю старой палочки и что, следовательно, исчезнувшая тринадцатая палочка не исчезла, а «растворилась» в 12 остальных, удлинив каждую из них на $^1/_{12}$ своей длины.

То же самое произошло и с «загадочным» появлением зайца. Конечно, художнику пришлось очень много поработать и проявить большую изобретательность, чтобы добиться такого результата.

ТРИНАДЦАТЫЙ ЛИШНИЙ

Эта игра основана на том же принципе, что и предыдущая. Если рисунок, изображенный на стр. 327 внизу слева, наклеить на картон или на фанеру и аккуратно выпилить внутренний круг, а затем сместить его так, как показано на рисунке внизу справа, то вместо 12 мальчиков окажется 13.

Чтобы фокус этот было удобно демонстрировать, нужно рисунок, помещенный в книге, значительно увеличить (лучше всего фотографическим путем) и наклеить на фанеру. Фанеру эту с рисунком поместить внутрь остекленной деревянной рамки, а рукоятку, приделанную к внутреннему кругу, вывести наружу в сделанное для этого отверстие, тогда с помощью рукоятки можно будет смещать внутренний круг от линии А до линии Б, и всякий раз будут появляться то 12, то 13 мальчиков.

Чтобы наглядно пояснить этот опыт, желательно изготовить такой же щит, на котором нарисованы 13 палочек (рис. 1). Если затем внутренний круг повернуть на небольшой угол (рис. 2), то вместо 13 палочек станет 12. «Исчезнувшая» палочка, как бы растворившись в остальных, удлинит каждую из них на $^1/_{12}$ своей длины.

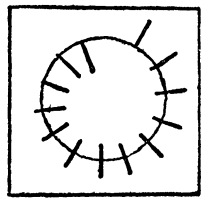


Рис. 1.

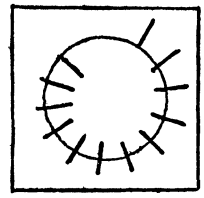


Рис. 2.

ПЯТНАДЦАТЬ ШАРИКОВ

Для этой игры нужны 15 деревянных шариков. В каждом шарике делают сквозное отверстие, и все шарики надевают на стержень, который можно изготовить из проволоки толщиной 3—4 миллиметра. Концы проволоки нужно отогнуть так, как показано на рисунке, и укрепить на деревянной подставке. В игре участвуют двое. Каждый из них по очереди должен передвигать на стержне шарики. За один раз разрешается брать 1, 2 или 3 шарика и передвигать их направо (или налево) в конец стержня, на который они нанизаны. Тот, кому достанется последний шарик, проигрывает.

Эту игру может выиграть лишь тот, кто знает одно секретное правило или догадается о нем. Оно заключается в следующем: вы должны брать каждый раз столько шариков, чтобы перед ходом вашего «противника» в ряду оставалось 13, 9 или 5 шариков. В самом деле, если перед ходом вашего «противника» останется 5 шариков, то сколько бы он ни взял (1, 2 или 3), вы всегда сумеете последний шарик оставить ему.

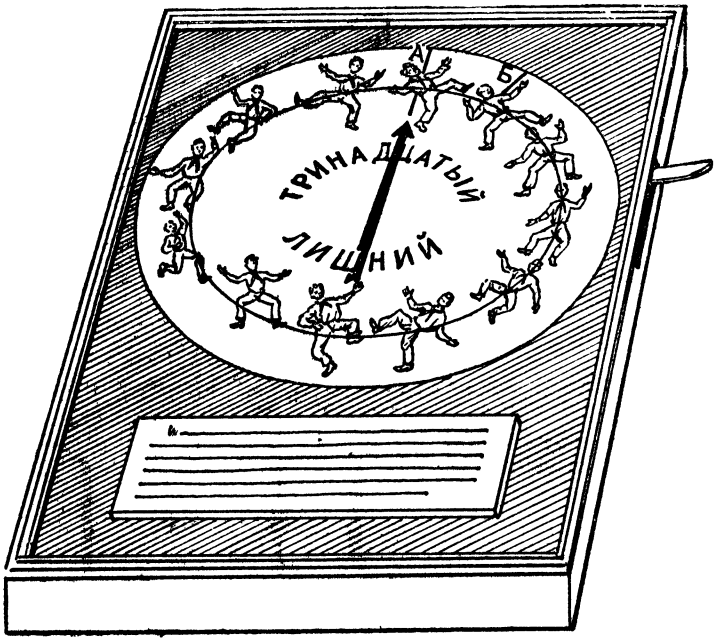
Для того чтобы всегда можно было легко определить, сколько следует взять шариков, даже не считая их, можно 13-й, 9-й и 5-й шарики, считая слева направо, окрасить в один цвет (допустим, в желтый), а считая справа налево — в другой цвет (допустим, в зеленый). Все остальные шарики следует окрасить в разные другие цвета. Тогда обладателю секрета достаточно лишь следить за тем, где находится шарик нужного цвета, чтобы знать, сколько шариков передвинуть, когда наступит его очередь.

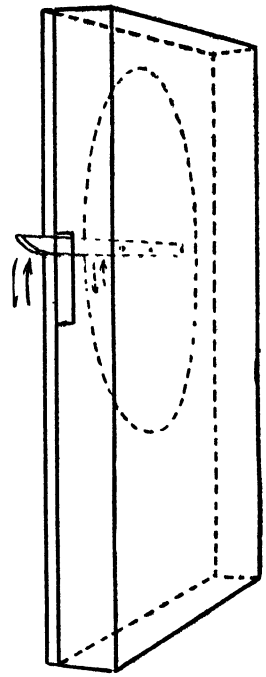
ОДНИМ КОЛЫШКОМ

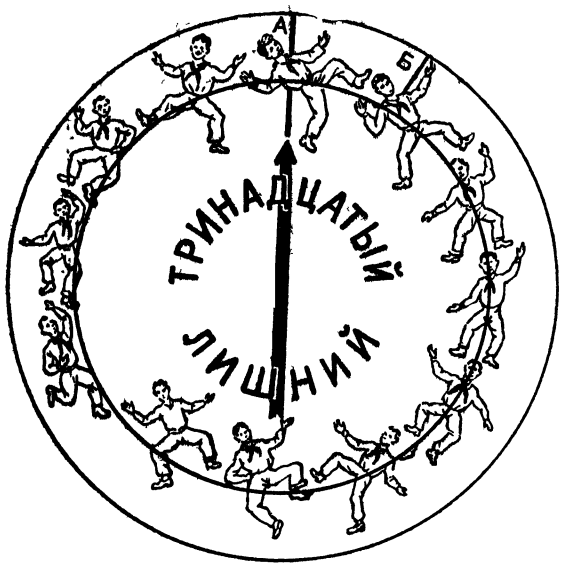
Для этой игры нужна квадратная доска, разделенная на 64 маленьких квадратика (клетки). В центре каждой клетки нужно высверлить отверстие, в которое может вставляться колышек. Для игры нужен один колышек, который вначале ставится на первую клетку в верхнем левом углу доски.

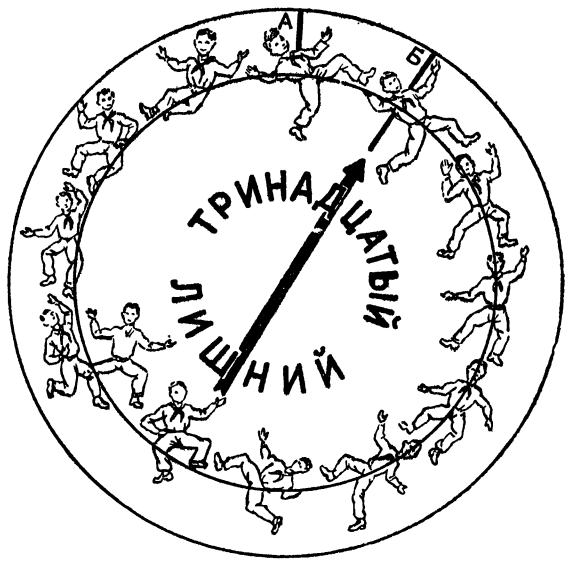
Играют двое. Они должны по очереди

ТРИНАДЦАТЫЙ ЛИШНИЙ

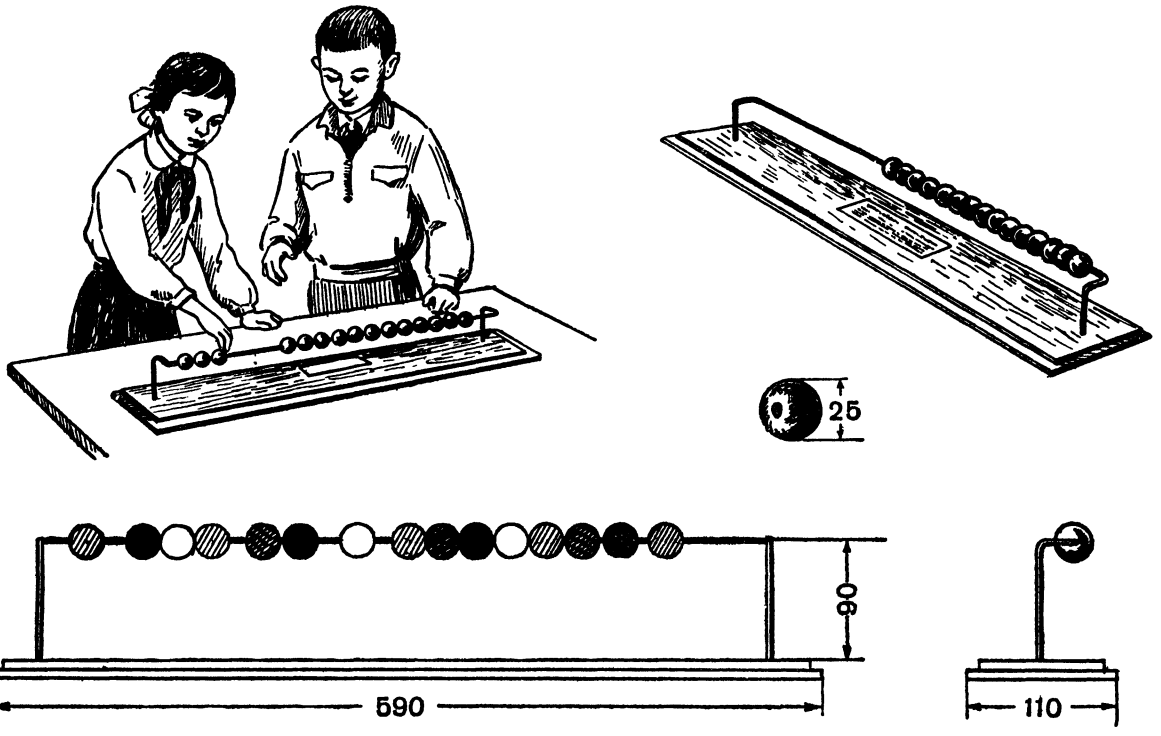




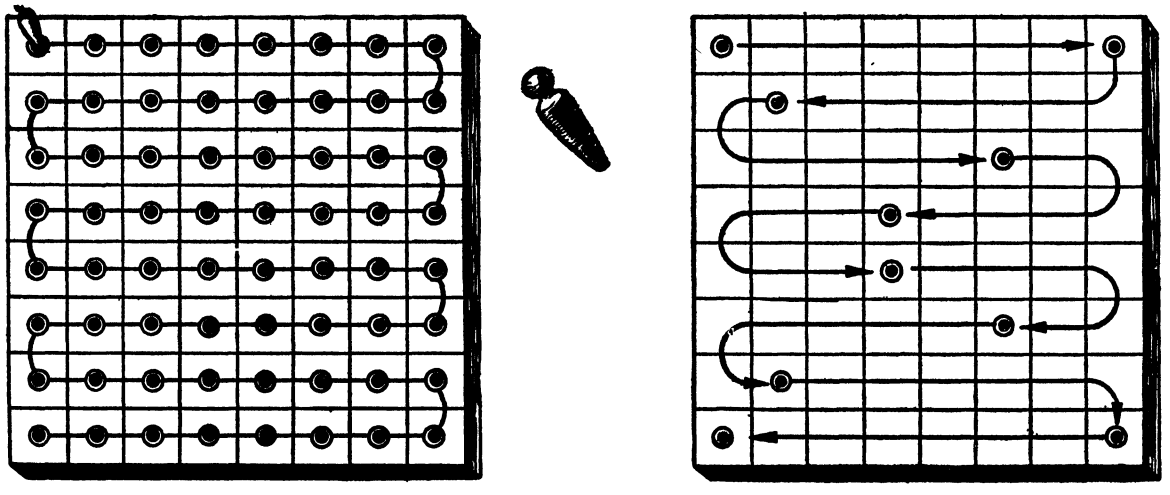




ПЯТНАДЦАТЬ ШАРИКОВ



ОДНИМ КОЛЫШКОМ



передвигать колышек. За один раз нельзя передвигать колышек дальше, чем на 6 клеток (то есть через пять клеток на шестую). Нельзя пропускать своей очереди и оставлять колышек на прежнем месте. Нельзя также двигать колышек назад. Тот из играющих, кто поставит свой колышек на последнюю, 64-ю клетку (в левом нижнем углу доски), выигрывает. На рисунке слева показано, в каком направлении надо передвигать колышек, переходя из одного ряда в другой.

В этой игре, как и в предыдущей, есть «секрет». Так как в один ход можно передвигать колышек не менее чем на 1 и не более чем на 6 клеток, то выиграет всегда тот, кто остановится на седьмой клетке, считая от последней.

Если, следовательно, отмечать каждую седьмую клетку (идя от последней), как это показано на нашем рисунке справа (стр. 328), то получится ряд выигрышных позиций. Тот, кто знает этот секрет, может всегда выиграть.

НАСТЕННЫЕ ИГРЫ

Наряду с настольными играми существуют и различные виды настенных игр. В них используются часто те же игровые приемы и принципы, что и в настольных играх.

Настенные игры очень удобны: они не занимают много места. Их можно разместить на стенах игровых комнат и комнат отдыха в клубе, в Доме пионеров, в фойе детского кинотеатра, в коридорах школы во время вечеров и праздников. Они не требуют устных пояснений и всегда привлекают к себе внимание присутствующих. Наблюдение за играми можно поручить одному-двум дежурным, которые будут проверять правильность ответов и возвращать детали игры в исходное положение.

Для каждой настенной игры нужен планшет — деревянная рамка из тонких реек толщиной 25—30 миллиметров, обитая фанерой. Края планшетов хорошо окантовать багетом или тонкой деревянной реечкой. Планшеты тщательно окрасить масляной краской, стараясь подобрать такой цвет, на котором будут хорошо видны все детали игры, окрашиваемые обычно в яркие цвета.

На каждом планшете должна быть прикреплена табличка с подробным изложением правил игры.

КТО СКОРЕЕ?

Эта игра комбинированная. Она состоит из игрового поля, по которому передвигаются фишки (колышки), и двух электровикторин.

Игровое поле разделено на 84 клетки. Каждая клетка имеет свой номер. В центре клеток имеются отверстия для установки фишек или колышков. 6 клеток (на рисунке они заштрихованы) должны быть окрашены в синий и 6 клеток (на рисунке они черного цвета) — в красный цвет.

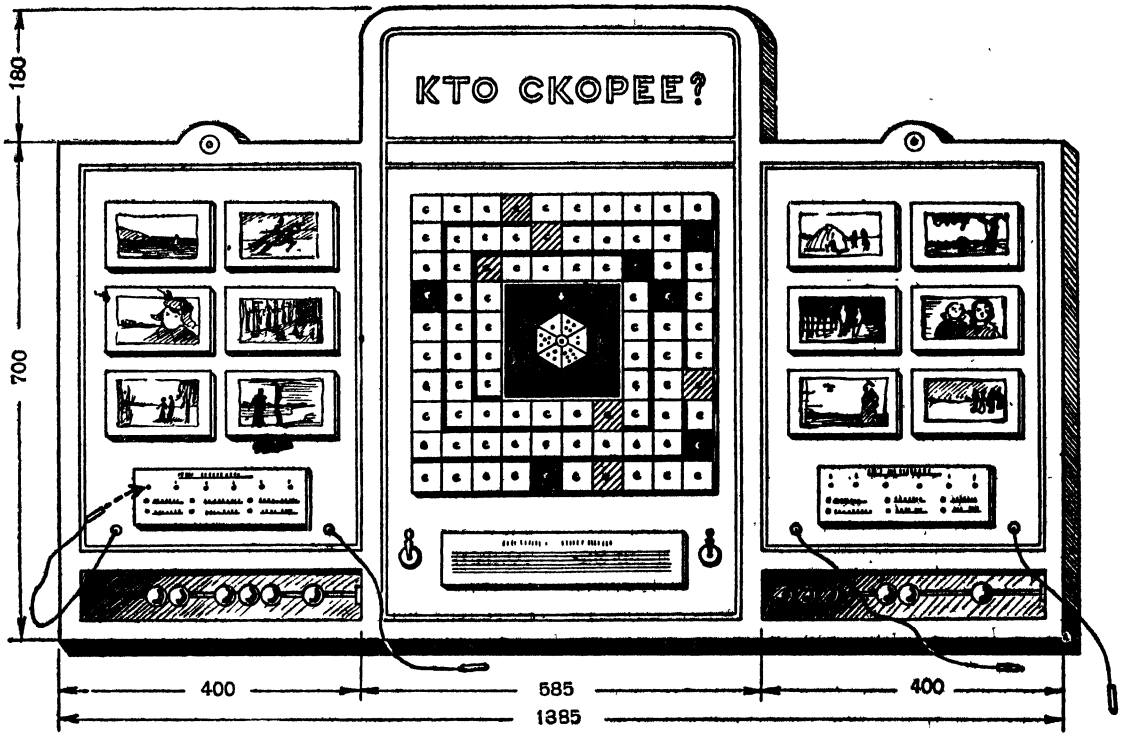
В центральной части игрового поля помещен шестигранник, выпиленный из фанеры. На каждой его грани обозначено количество очков (от 1 до 6). Шестигранник вертится на оси и заменяет обычный игровой кубик.

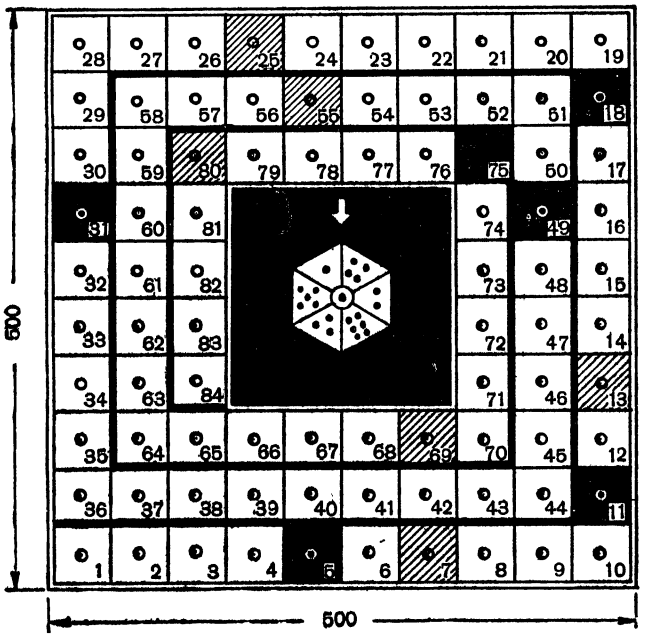
Слева и справа от игрового поля помещены электровикторины. Каждая из них состоит из 6 картинок-вопросов и маленького щитка с контактами для ответов. Под каждой электровикториной на горизонтальном стержне надето по 6 шариков: с одной стороны синих, а с другой — красных.

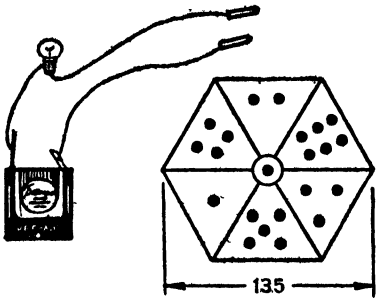
Внизу под игровым полем, справа и слева от таблички с описанием игры вставлены два колышка (один — синий, другой — красный).

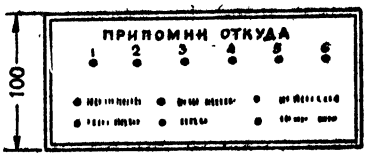
В игре участвуют двое. Один получает синий, а другой — красный колышек. Затем тот, кто начинает игру, закручивает шестигранник, ждет, пока он остановится, и замечает число очков, которое оказалось на грани против стрелки. После этого он ставит свой колышек на первую клетку и передвигает его вперед на столько клеток, сколько выпало очков. Так поступает каждый в свою очередь. Задача играющих — достигнуть возможно скорее последней, 84-й клетки.

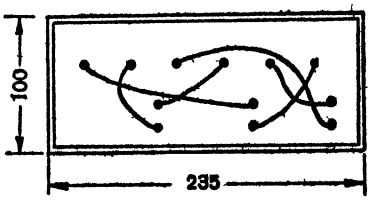
Если синий колышек попадет на синюю клетку, а красный колышек на красную, то играющий должен ответить на один из вопросов викторины. При этом один из играющих отвечает на вопросы слева, а другой — на вопросы справа. При правильном ответе (если зажглась лампочка) колышек передвигают на 10 клеток вперед, при непра-


КТО СКОРЕЕ?
180
700
400
585
400
1385


500
500


135


ПРИКОМНИ ОТКУДА
1 2 3 4 5 6
100


100
235

вильном ответе — на 5 клеток назад. В случае правильного ответа нужно также передвинуть один шарик справа налево (на своей стороне игры).

Если колышек попадает на занятую клетку, его возвращают на ту клетку, где он находился до этого хода.

Выигрывает тот, кто раньше достигнет последней клетки и одновременно наберет больше очков за правильные ответы на вопросы электровикторины (очки отмечаются передвижением шариков).

Устройство электровикторины понятно из приведенной на рисунке схемы.

ВОСЕМЬ ЗВЕЗДОЧЕК

На планшете прикреплен квадратный лист фанеры, разделенный на 64 клетки. Часть клеток (по двум диагональным рядам) заштрихована. В центре каждой белой клетки должен быть вбит небольшой гвоздик (по возможности с круглой головкой). Для игры нужны 8 звездочек, выпиленных из фанеры. В центре каждой звездочки — небольшое круглое отверстие.

На первой клетке второго ряда снизу прикрепляют звездочку так, чтобы она не снималась, остальные 7 звездочек можно разместить в любых белых клетках игрового поля.

Задача играющего заключается в том, чтобы расположить на белых клетках 7 звездочек так, чтобы никакие 2 звездочки (из 8) не находились на одной горизонтали или вертикали или на какой-либо диагонали.

Решение задачи показано на рисунке внизу.

АРИФМЕТИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ

Лабиринт для этой игры нужно выпилить из толстой фанеры и смонтировать на фанерном кружке, как показано на рисунке.

Фанерный кружок с лабиринтом прикрепляют к планшету. На всех воротах лабиринта и в центре пишут числа, обозначенные на рисунке, и рядом с каждым числом вбивают гвоздик Внизу планшета к гвоздику привязывают длинный шнур.

Игра состоит в следующем Играющий должен пройти через 5 ворот, возле которых обозначены те или иные числа (в каждой окружности можно проходить только через одни ворота), и дойти до центра лабиринта. При этом он должен выбрать такой маршрут, чтобы сумма чисел, обозначенных у всех пройденных им ворот, составила 100.

Свой путь играющий должен отмечать шнуром, ведя его от числа к числу и закрепляя на соответствующих гвоздиках. Если путь намечен неправильно (нужная сумма не получается), играющий может сбросить шнур и повести его по другому направлению.

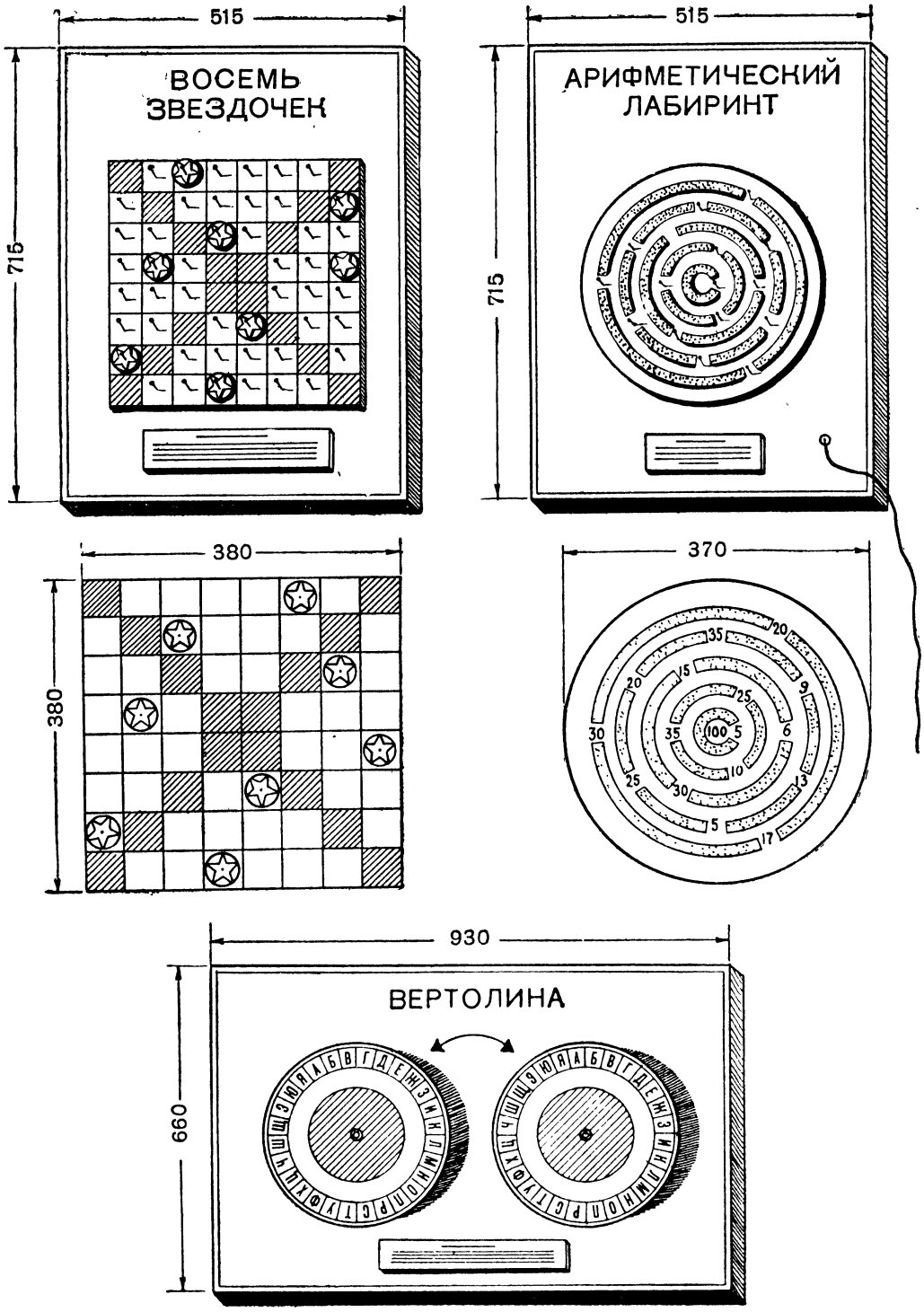
ВЕРТОЛИНА

На планшете укреплены два фанерных диска, на каждом из которых по окружности расположены буквы. Диски легко вращаются, каждый на своей оси.

В игре может принять участие несколько человек.

Руководитель или один из играющих закручивает одновременно оба диска и затем движением руки останавливает их. После этого он громко называет те две буквы, которые оказались против стрелок на левом и на правом диске. Каждый из играющих старается как можно скорее подобрать такое слово, которое начинается и заканчивается этими буквами (первой должна быть буква, указанная на левом, а последней — на правом диске). Тому, кто назовет слово первым, засчитывается одно очко. Выигрывает тот, кто раньше наберет условленное число очков.

Эту игру можно усложнить, если условиться, что называть можно не любые слова, а только имена существительные.


515
715
ВОСЕМЬ ЗВЕЗДОЧЕК
515
715
АРИФМЕТИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ
380
380
370
100
930
660
ВЕРТОЛИНА

ПОПРОБУЙ РАССТАВЬ!

По углам изображенной на рисунке фигуры вращаются маленькие фанерные кружки. В каждом кружке имеется круглое отверстие — окошечко. Под каждым вращающимся кружком есть другой кружок, укрепленный неподвижно, на котором по окружности написаны четыре числа. Вращая кружок, можно поместить в окошечке любое из этих чисел.

Задача играющего заключается в том, чтобы, вращая диски, подобрать числа по углам фигуры так, чтобы сумма трех чисел, расположенных на углах каждого треугольника, составляла 13. Числа можно подобрать и так, чтобы сумма трех чисел каждого треугольника составляла 14 и 15.

Устройство игры и всех ее деталей, а также размещение чисел на кружках, понятно из рисунка. На рисунке приведен и ответ на все 3 задачи.

ЗАДАЧА С ШЕСТЕРЕНКОЙ

К планшету прибит фанерный диск, а на нем — шестеренка, вращающаяся на оси. На зубцах шестеренки и в промежутках между ними на диске написаны буквы или слоги. Задача играющего заключается в том, чтобы, вращая шестеренку, найти такое ее положение, при котором, составляя из всех букв и слогов фразу, можно было бы ответить на вопрос: «Кто изобретатель паровоза?»

При правильном положении шестеренки можно прочесть ответ: «Первый паровоз построил талантливый русский изобретатель Ефим Черепанов».

МАРШРУТ ТУРИСТА

На планшете накладными кружками показаны пункты туристского маршрута, соединенные дорогами. В центре каждого накладного кружка вбит гвоздик. К одному гвоздику (у начального пункта) подвязан длинный шнур.

Играющему предлагается решить такую задачу:

Туристу, находящемуся в пункте А, надо пройти в пункт Б, посетив по пути все 23 точки, соединенные дорогами, как показано на карте-схеме. Турист решил дважды в один пункт не заезжать и по одной и той же дороге не проходить. Укажите, по какому маршруту должен был турист совершить свое путешествие.

Решая задачу, можно пользоваться шнуром, ведя им последовательно от пункта к пункту (по гвоздикам) до самого конца. Надо при этом иметь в виду, что из одного пункта в другой можно проходить только по дороге, но не обязательно проходить по всем дорогам.

Ответ на эту задачу показан на схеме, которая помещена над рисунком игры.

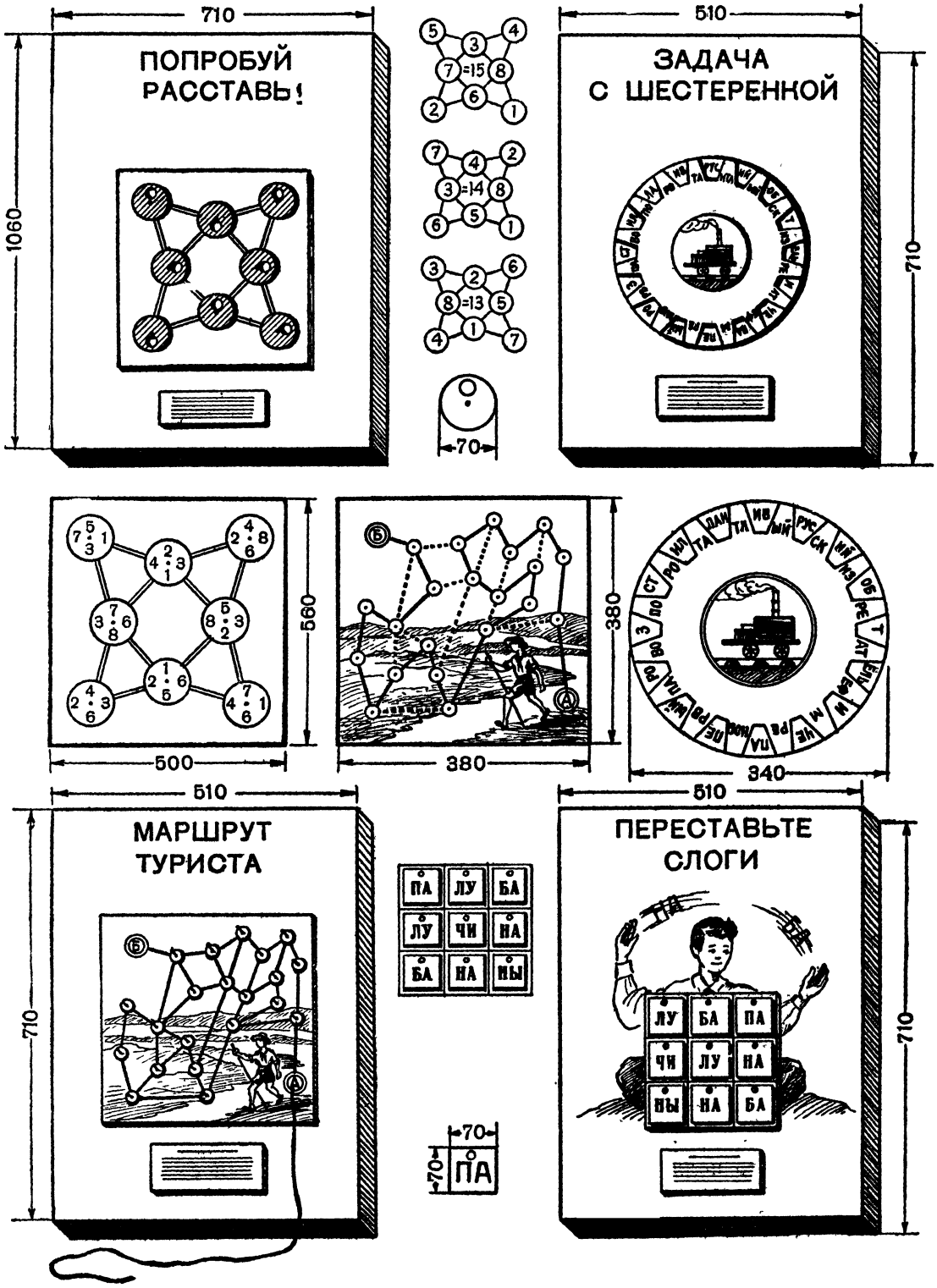
ПЕРЕСТАВЬТЕ СЛОГИ

9 табличек с буквами висят в беспорядке на клетках игрового поля. Надо снять эти таблички и переставить слоги в таком порядке, чтобы, читая буквы по горизонтальным и вертикальным рядам, можно было прочесть по 3 одинаковых слова.

Ответ: «па-лу-ба», «лу-чи-на», «ба-на-ны».

Можно изготовить для этой игры и другие комплекты табличек с отдельными буквами, из которых составляются слова: «жук» — «ухо» — «кот»; «нос» — «оса» — «сад»; «чиж» — «ива» — «жар» и т. п.

Если кто-либо из играющих выполнит задачу, он должен вновь расположить буквы на игровом поле в беспорядке, для того чтобы другие могли решать задачу самостоятельно.


710
1060
ПОПРОБУЙ РАССТАВЬ!
510
710
ЗАДАЧА С ШЕСТЕРЕНКОЙ
=15
=14
=13
70
560
500
380
380
340
510
710
МАРШРУТ ТУРИСТА
ПА ЛУ БА
ЛУ ЧИ НА
БА НА НЫ
70
70
ПА
510
710
ПЕРЕСТАВЬТЕ СЛОГИ
ЛУ БА ПА
ЧИ ЛУ НА
НЫ НА БА

Пионерская ФАБРИКА ИГР

Многие простейшие игры для нужд школьной игротеки можно изготовить своими силами. Изготовлением игр лучше всего заняться коллективно в звене, в отряде, в кружке «Умелые руки», либо создать для этого специальные группы выпиловщиков, художников, электриков и т. п.

Очень интересной формой организации труда ребят по изготовлению игр может явиться «Пионерская фабрика игр». Ее можно организовать в школе, в пионерском лагере, в клубе, в Доме пионеров, в детском парке. Сначала здесь будут изготовлять игры и другой инвентарь для игротеки, а затем приступят к созданию прокатного фонда для выдачи игр на дом. В дальнейшем, когда «фабрика» окрепнет, можно будет разрешить ребятам изготовление на «фабрике» некоторых игр для собственных нужд.

Труд на «фабрике» должен быть организован разумно и рационально. Следует широко использовать простейшие механизмы, специально изготовленные приспособления, шаблоны, трафареты, хорошо оборудовать рабочие места. Все работы должны быть разбиты по операциям и распределены между членами бригад.

Задачи «Пионерской фабрики» отличны от задач, которые могут быть поставлены перед кружком «Умелые руки» или техническим кружком. «Фабрика» не может дать ребятам законченного круга знаний, трудовых навыков и умений в какой-либо области, как это требуется от кружка. Выполняя при изготовлении игр лишь отдельные операции, ребята могут при этом познакомиться только с некоторыми процессами работы, приемами обработки тех или иных материалов. Но зато «фабрика» имеет и свои преимущества. Она является формой более массовой, чем кружок, доступной для каждого пионера и школьника.

Надо также иметь в виду, что «Пионерская фабрика» — это своего рода длительная игра, в которой участники распределяют между собой отдельные функции и роли, игра, связанная с трудовой романтикой и потому чрезвычайно привлекательная для детей.

ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ

В зависимости от размера помещения и от количества рабочих мест на «фабрике» может одновременно работать 15—20 человек. Они объединяются в рабочую бригаду. Таких бригад может быть несколько Лучше всего с работой на «фабрике» справляются учащиеся 5—7-х классов, но многие работы могут выполняться и учащимися 3—5-х классов. Бригады могут работать на «фабрике» два-три раза в неделю по 2—3 часа

(с одним или двумя небольшими перерывами).

Каждая бригада должна из своей среды выделить бригадира (или старшего мастера) и контролера.

Бригадир является главным организатором и руководителем бригады. Он следит за посещаемостью, за распределением работ. Совместно с инструктором-руководителем цеха бригадир показывает и объясняет отдельные процессы работ. Бригадира следует выделить из числа самых опытных и умелых ребят.

Контролер следит за качеством изделий, тщательным исполнением, хорошей отделкой и окраской всех деталей, правильной сборкой игр. Неряшливо, плохо выполненные детали и игры контролер бракует.

Бригадир и контролер не должны быть «освобожденными» работниками. Они должны принимать участие в работе наравне со всеми, отвлекаясь для выполнения своих обязанностей лишь по мере надобности.

Работой «фабрики» руководит совет бригадиров, из состава которого выделяется и директор. В отдельных случаях можно назначать и других должностных лиц, таких, как начальник отдела снабжения или начальник ОТК, но злоупотреблять этим не следует.

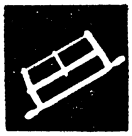
Все работы на «фабрике» выполняются под руководством инструктора по труду. В его обязанность также входит изготовление приспособлений, шаблонов и заготовка с помощью ребят полуфабрикатов.

При изготовлении игр ребятам придется иметь дело с различными материалами и разными видами работ. В соответствии с этим на «фабрике» могут быть созданы цехи: заготовительный, столярный, выпиловочный, картонажный, оформительский, слесарный (для работ из проволоки).

Бригада должна работать по очереди в каждом из этих цехов (по расписанию). Таким образом, все ребята постепенно познакомятся с разными видами и процессами работ, с различными инструментами и приспособлениями.

Исключением может явиться выпиловочный цех, так как работа лобзиком требует предварительной подготовки. В этом цехе может работать специальная бригада выпиловщиков.

ОБОРУДОВАНИЕ «ФАБРИКИ»



А ну-ка, кто из вас знаком
С пилой, рубанком, молотком?
Умелым быть любой из вас
Ведь может научиться,
А это в жизни много раз,
Ребята, пригодится.

Для «Пионерской фабрики» по возможности оборудуется отдельная комната (площадью в 40—50 квадратных метров). (Если отдельной комнаты нет, можно использовать и коридор.) В ней должны быть рабочие столы на 15—20 человек, большой шкаф (или 2—3 шкафа) для хранения инструментов, материалов, заготовок и различных деталей.

Наиболее удобное размещение рабочих столов показано на стр. 336. Они располагаются в виде буквы «П» в середине комнаты. Шкаф для инструментов и материалов помещается с открытой стороны прямоугольника, образуемого столами. При таком расположении руководитель, стоящий возле шкафа, может наблюдать за всеми работающими Он имеет свободный доступ к каждому рабочему месту и может, никому не мешая, доставать из шкафа материалы и инструменты.

Вдоль стен желательно иметь стойки, на которых можно сортировать, зачищать и окрашивать детали и производить другие вспомогательные работы. На этих же стойках в разных местах могут быть установлены и некоторые станки.

Приступайте дружно к делу!
Мы желаем от души,
Чтоб работы рук умелых
Были очень хороши!

Большое значение имеет оформление помещения. На стенах должны быть размещены витрины со снимками, показывающими все процессы и приемы работы, стихотворные тексты, советы, как работать.

У входа нужно поместить шкафчик с табельной доской, предусмотреть место для аптечки.

Для выполнения работ по изготовлению игр, примерный перечень которых приводится ниже, необходимы следующие инструменты и приспособления (см. рисунки на стр. 338).

Для столярных работ: пила лучковая (малых размеров), ножовка, рубанок, молоток, клещи, коловорот с набором сверл и перок, угольник, долото, стамески разные, шило трехгранное, рашпиль и напильники разных сечений, кругорез (ручной и для сверлильного станка).

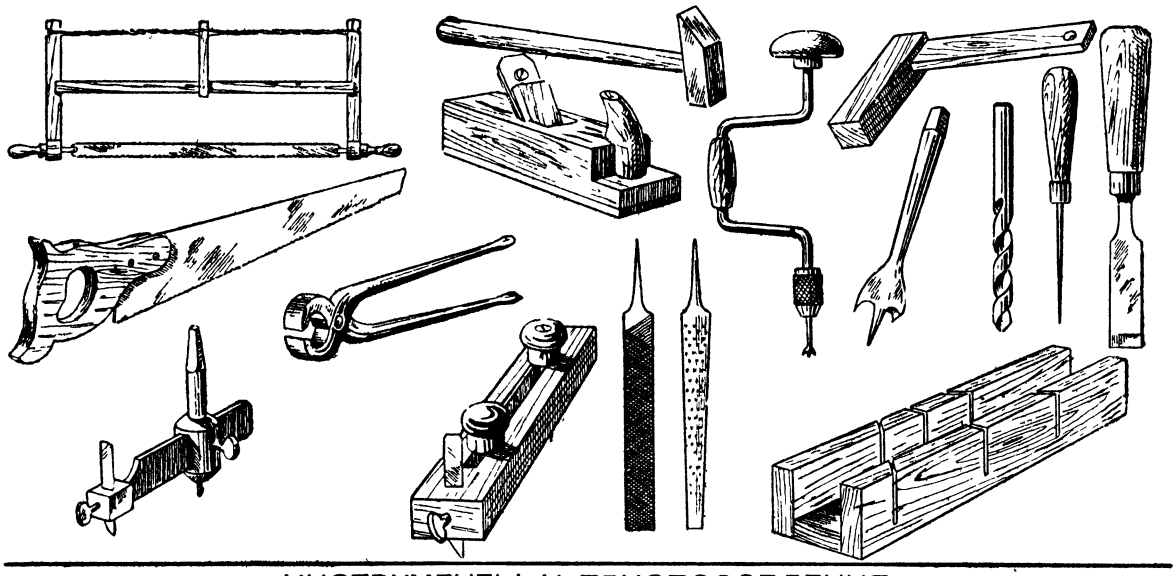
Для выпиливания и выжигания: лобзик, ножовка, шило, буравчик, рашпиль и напильники, струбцинка с подставкой для выпиливания, аппарат для выжигания (фабричный или самодельный).

Для картонажных работ: нож, ножницы, линейки деревянные и металлические, угольники, кисти разные. Желательно также иметь резачок для бумаги, картонорубилку (папшер).

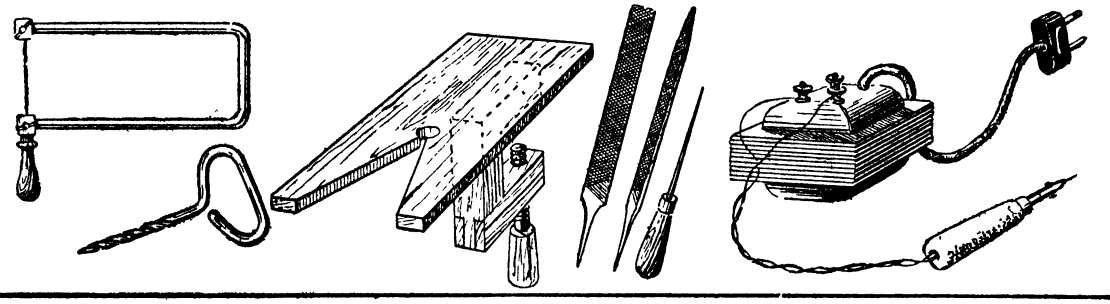
Для работы из проволоки: круглогубцы, плоскогубцы, кусачки, зубила, молоток, тиски параллельные, паяльник, приспособление для навивки спиральных пружин (для изготовления колец)

Помимо этого, могут понадобиться и некоторые вспомогательные инструменты и

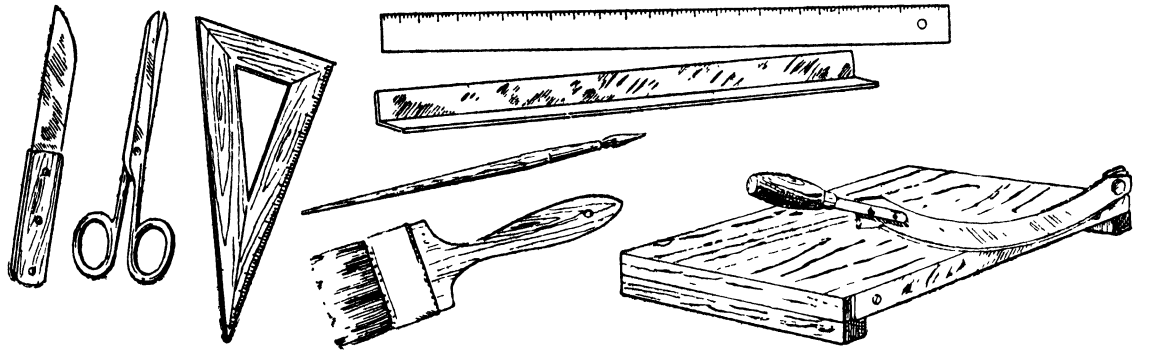
ИНСТРУМЕНТЫ И ПРИСПОСОБЛЕНИЯ ДЛЯ СТОЛЯРНЫХ РАБОТ



ИНСТРУМЕНТЫ И ПРИСПОСОБЛЕНИЯ ДЛЯ ВЫПИЛИВАНИЯ И ВЫЖИГАНИЯ



ИНСТРУМЕНТЫ И ПРИСПОСОБЛЕНИЯ ДЛЯ КАРТОНАЖНЫХ РАБОТ



приспособления: просечки разного диаметра (для изготовления фишек и шаблонов), гладилки (для картонажных работ), а также точило, брусок и оселок для заточки и правки инструментов, клеянка для столярного клея, посуда для клея и анилиновых красок.

В каком количестве нужен для «фабрики» тот или иной инструмент, зависит от того, как построен технологический процесс в каждом из цехов и какое количество ребят занято одновременно на той или иной операции (распиловкой в стуслах, сверлением, резанием картона, бумаги и тому подобное).

Помимо ручных инструментов, на «фабрике» желательно иметь и некоторые станки: пилу циркульную, строгальный станок, лобзиковый станок, сверлильный станок, токарный станок. Наличие станков сделает труд ребят более производительным и интересным, но можно обойтись и без них. Единственный станок, без которого никак нельзя обойтись при заготовке деталей из фанеры и дерева (а их понадобится много), — это пила циркульная (круглая).

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГР

Многие детали к играм можно изготовить, применяя стусло (распиловочный ящик). Оно служит для установки и удержания планок или досок при распиловке их под определенным углом. Самое простое стусло — это лоток или ящик, у которого есть дно и две боковые стенки (см. рис. на стр. 340). Стенки укрепляются параллельно друг другу, и в них делают отвесно пропил, достигающий дна и направленный под нужным углом. Второй такой же пропил делают под тем же углом, но в противоположную сторону. Планку, дощечку или полоску фанеры, которые нужно обрезать, закладывают в стусло, прижимают к донышку и к одной из стенок и в нужном месте отпиливают пилой или ножовкой, вставленной в пропил.

Как это сделать, можно себе представить на примере изготовления «китайских головоломок» (см. рис. на стр. 340). Для этой игры нужно 7 деталей: 2 больших, 1 средний и 2 малых треугольника, 1 квадрат и 1 ромб. Все они могут быть изготовлены с помощью стусел. Сначала надо нарезать на циркульной пиле полоски фанеры по ширине каждой из деталей, затем подготавливают для каждой из деталей специальное стусло. На нем будет выполнять свою операцию один из членов бригады. Другой получает стусло для следующей детали и т. д. Таким образом, каждый занят изготовлением только одной своей детали.

Помимо тех, кто занят на заготовке каждой из этих деталей, двух-трех ребят нужно выделить на зачистку готовых деталей. Кроме того, каждую деталь нужно еще окрасить анилиновыми красками и покрыть лаком. Эта работа будет произведена той же бригадой в оформительском цехе.

Таким же точно способом, с разделением труда и применением стусел, могут быть изготовлены головоломки, изображенные на той же странице внизу: «20 треугольников», «Буква «Т», «Буква «М», «Сложи квадрат», «14 колышков».

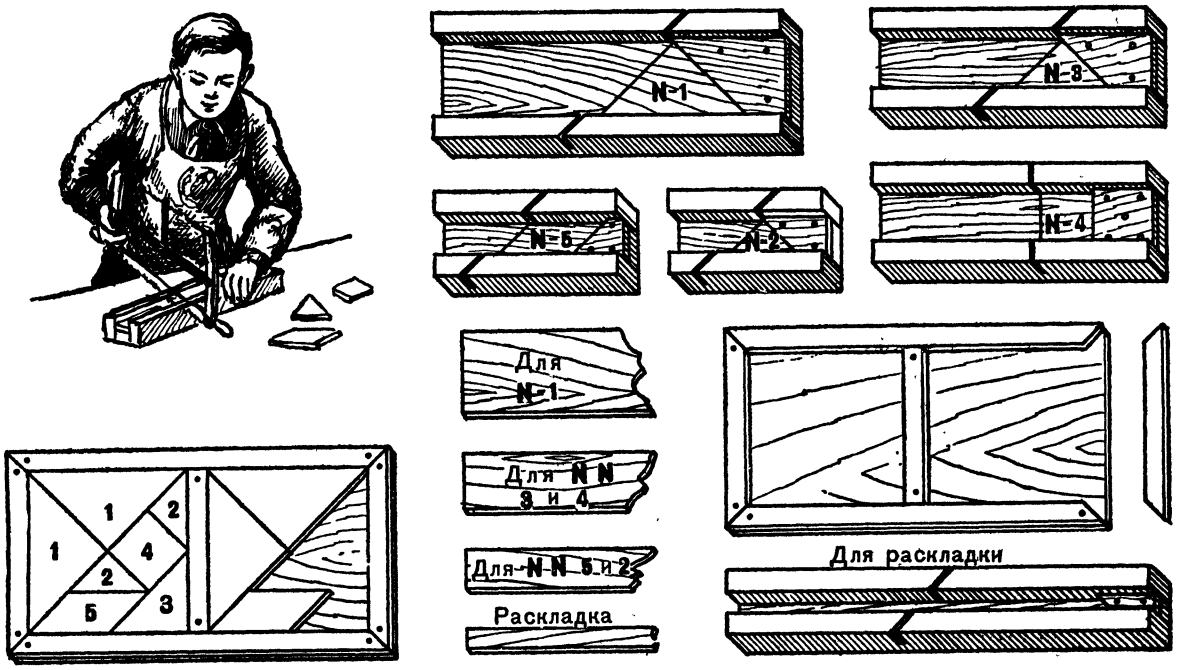
ПРИСПОСОБЛЕНИЯ И ШАБЛОНЫ

Проволочные головоломки изготовляются обычно из железной проволоки средней жесткости, диаметром 2—2,5 миллиметра. Существует много разновидностей таких головоломок. Мы приводим для примера только две. Каждая из них состоит из нескольких частей. Для изготовления головоломок из проволоки можно придумать много различных несложных приспособлений.

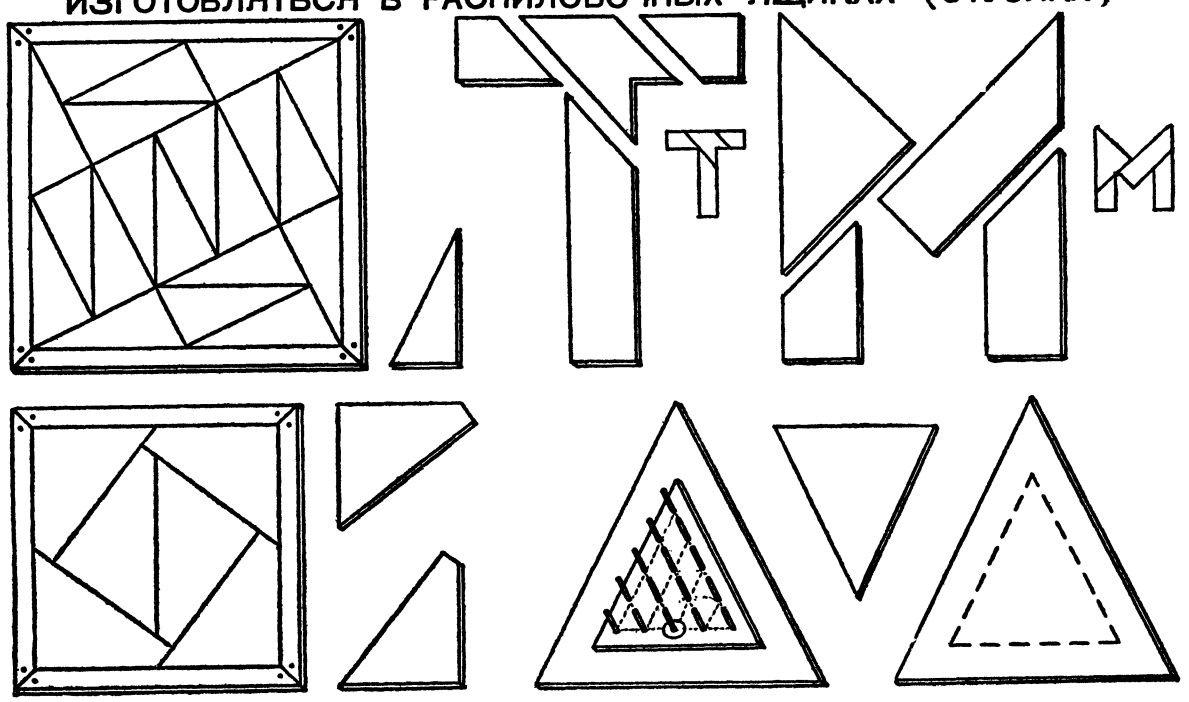
Чтобы изготовить головоломку, нужно прежде всего нарисовать ее в натуральную величину и отдельно вычертить каждую часть головоломки. Затем, определив длину проволоки, которая пойдет на изготовление той или иной части, сделать специальное приспособление для выгибания ее по наружному контуру. Простейшее приспособление (см. рис. на стр. 341) состоит из доски, в которой укреплены металлические штыри в местах сгибов проволоки и направляющие планки, придерживающие концы проволоки. С помощью таких приспособлений проволока будет выгибаться руками очень легко, и профиль каждой детали будет точный.

Прежде чем приступить к работе, надо проволоку хорошо выпрямить и очистить

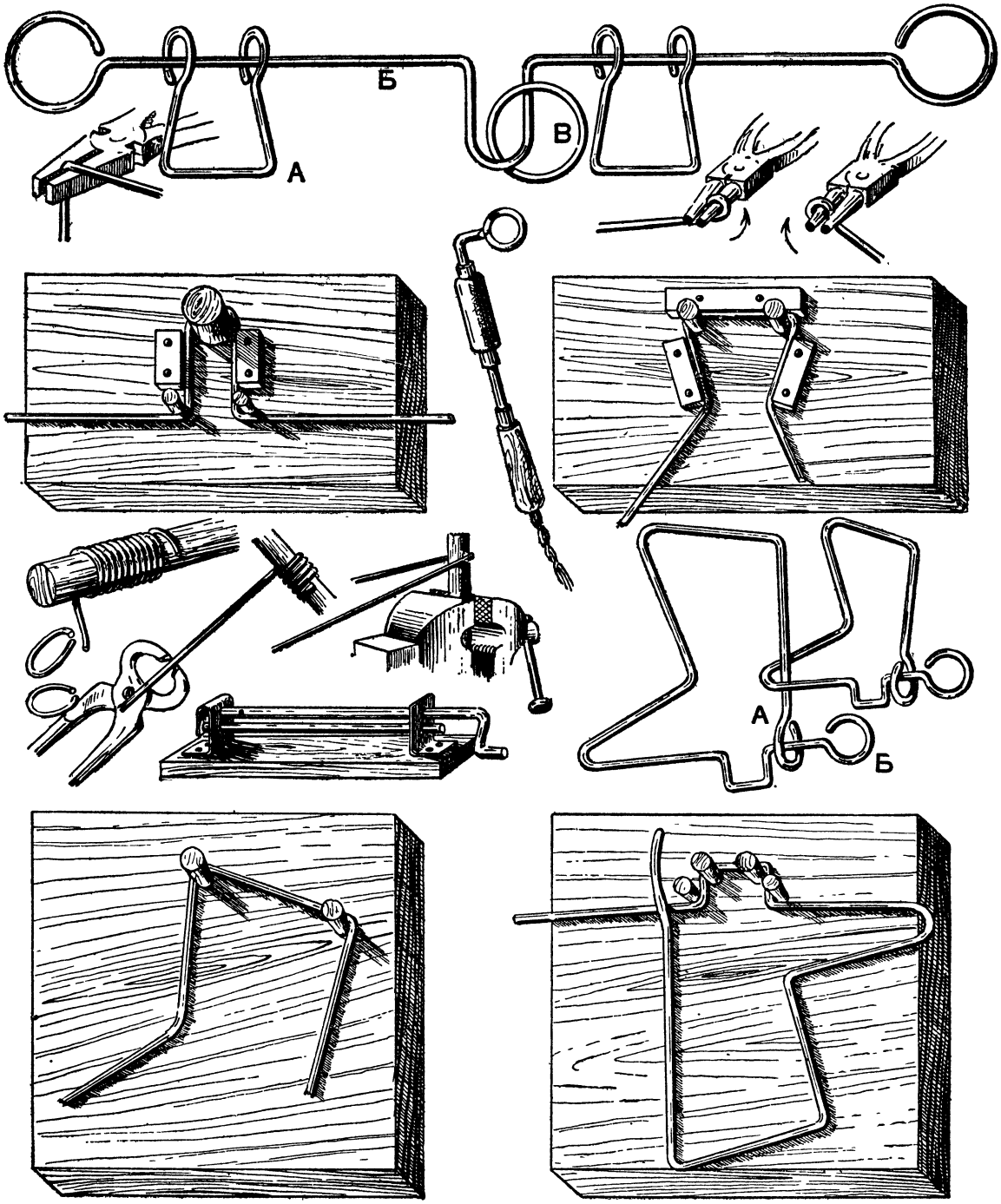
ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГР В РАСПИЛОВОЧНЫХ ЯЩИКАХ (СТУСЛАХ)



ИГРЫ, СОСТОЯЩИЕ ИЗ ДЕТАЛЕЙ, КОТОРЫЕ МОГУТ ИЗГОТОВЛЯТЬСЯ В РАСПИЛОВОЧНЫХ ЯЩИКАХ (СТУСЛАХ)



ПРИСПОСОБЛЕНИЯ И ШАБЛОНЫ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ПРОВОЛОЧНЫХ ГОЛОВОЛОМОК



от окиси и грязи. Для этого в тиски зажимают какой-либо круглый стержень, огибают его проволокой и, взяв концы проволоки в обе руки, протягивают ее с натяжением из стороны в сторону несколько раз. Грязь и окись очищают шкуркой.

Во многих головоломках на концах проволоки нужно сделать петельки (ушки). Их выгибают с помощью круглогубцев, как показано на рисунке в верхнем углу справа (стр. 341).

Очень нужная деталь в головоломках кольца. Их можно изготовить следующим способом. Достать круглую болванку нужного диаметра, закрепить в ней один конец проволоки, а другой конец зажать в тисках. Натянув проволоку, поворачивать болванку так, чтобы проволока навивалась на нее плотным рядом, виток к витку. Полученную спираль разрезают кусачками на кольца. Концы колец можно спаять электрическим паяльником. Для навивки спиралей существует и специальное, очень удобное приспособление, изображенное на рисунке рядом с тисками.

Чтобы «фабрика» работала бесперебойно, нужно отобрать несколько головоломок и заготовить необходимое количество приспособлений для всех частей и деталей, из которых они состоят, и нарубить кусочки проволоки определенной длины для каждой из этих деталей.

С ПОМОЩЬЮ ТРАФАРЕТОВ

Изготовление многих настольных игр сводится часто к выполнению того или иного несложного рисунка или чертежа на поле игры. Иногда рисунок необходим для вырезывания, выжигания или выпиливания отдельных деталей к играм. Такие чертежи и рисунки могут быть изготовлены с помощью трафарета. Работа эта доступна каждому.

Возьмем для примера игры: «Тройная мельница» и «Борьба за первенство» (стр. 343 вверху). В каждой из них игровое поле состоит из цветных кружков, расположенных в определенном порядке и соединенных прямыми линиями. Таких игр из кружков и линий довольно много. Для их изготовления нетрудно подготовить специальные трафареты. На картон или тонкую фанеру наносят чертеж игры и просечкой вырубают все кружки. В фанере кружки можно высверливать перкой соответствующего диаметра.

Готовые трафареты раздают ребятам, которые обводят карандашом по трафарету на листочках чертежной бумаги квадрат и все кружки в нем, затем, пользуясь трафаретом как линейкой, проводят все прямые линии, соединяющие кружки. Когда чертеж игры готов, кружки раскрашиваются акварельными красками или цветными карандашами. Фишки для них также изготовляются с помощью просечек (высекаются из толстого цветного картона) либо лепятся из пластилина.

Все изготовленные таким способом игры можно затем в картонажном цехе наклеить на картон и окантовать под стекло. Каждую игру нужно снабдить пояснениями (рукописными или отпечатанными на машинке). Тексты пояснений для прочности тоже следует наклеить на картон.

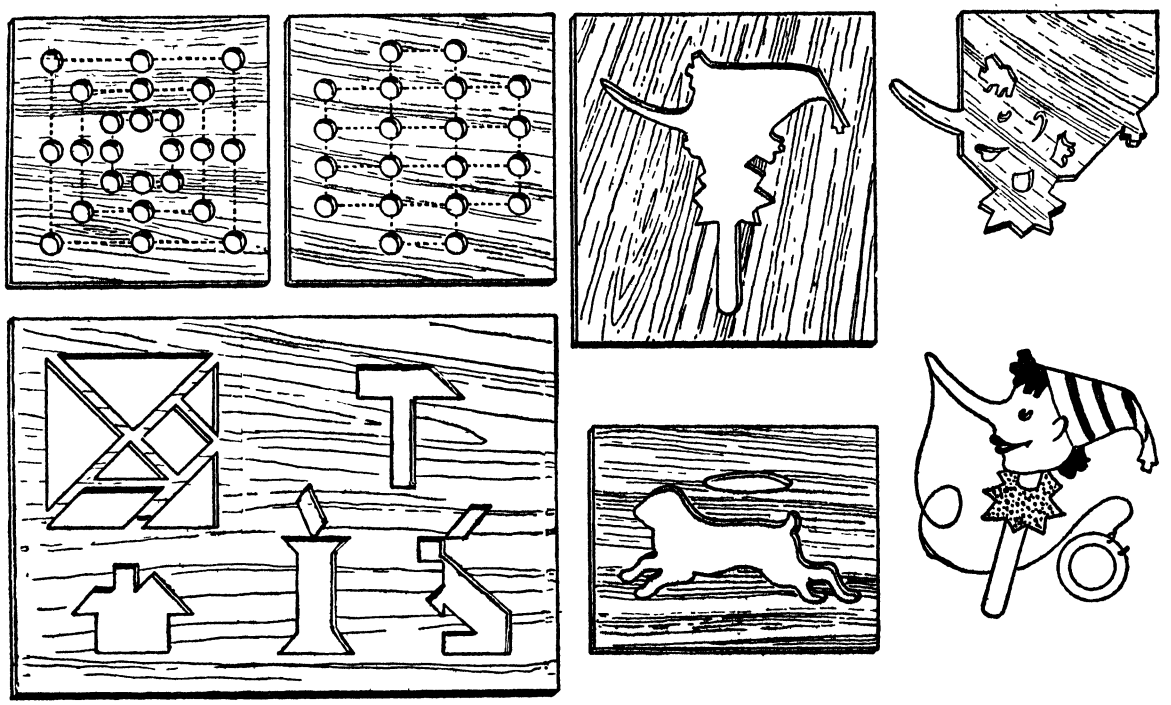
Трафареты можно также применять при изготовлении игр, для которых требуется выпиливание лобзиком. Они ускорят нанесение на фанеру рисунка. На странице 343 показано, как, применяя трафареты, можно вычертить фигурку клоуна с длинным носом для игры «Поймай колечко». Один трафарет служит для нанесения внешнего контура выпиловки, другой — для нанесения внутреннего рисунка.

Трафареты могут применяться и для вырезывания различных игр и головоломок из картона: например, «Китайские головоломки» и «Заячьи ушки» (см. рис. на стр. 343), а также для изготовления из картона или фанеры многих шнурковых головоломок. Описание игр приводится в конце раздела (смотри стр. 344).

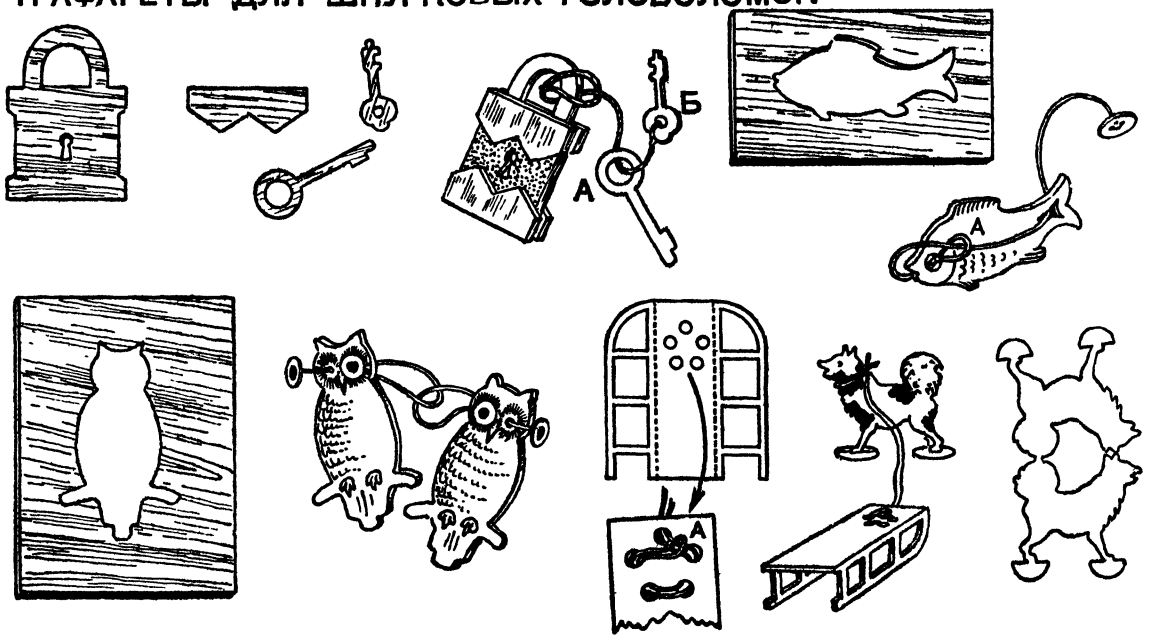
ОКАНТОВКА ПОД СТЕКЛО

Для того чтобы настольные игры, нарисованные или напечатанные на бумаге, хорошо сохранялись и не пачкались, нужно их окантовать под стекло. Все процессы этой работы показаны на рисунках (стр. 345). Вначале листочек с рисунком поля игры и описанием наклеивают на листок цветной бумаги большего размера. Под цветную

ВЫЧЕРЧИВАНИЕ ИГР С ПОМОЩЬЮ ТРАФАРЕТОВ



ТРАФАРЕТЫ ДЛЯ ШНУРКОВЫХ ГОЛОВОЛОМОК



бумагу подкладывают картонку. Затем на приготовленное для окантовки стекло с лицевой стороны наклеивают узкие полоски коленкора (или бумаги), под стекло подкладывают картонку и листок с игрой, а полоски, смазанные клеем, отгибают. С обратной стороны после этого желательно наклеить листок бумаги почти такого же размера, как стекло.

Все полоски бумаги, картона, коленкора, а также куски стекла должны быть подготовлены и нарезаны заранее. Работы по окантовке могут быть разбиты по операциям и распределены между ребятами.

ИГРЫ В БУМАЖНЫХ КОНВЕРТАХ

Много простейших игр, небольшого размера, нарисованных и изготовленных с помощью трафаретов, можно хранить в конвертах, сделанных из плотной бумаги. На странице 345 внизу показана выкройка и способ изготовления такого конверта. На конвертах можно наклеивать листочки с названием игры и изложением правил.

ОПИСАНИЕ САМОДЕЛЬНЫХ ИГР

В этой главе рассказывается об изготовлении ряда игр. Приводим их описание.

Китайские головоломки. Эта игра возникла в Китае четыре тысячелетия назад.

Из семи частей головоломки (они вырезаны из квадратной пластинки, как показано на чертеже) можно сложить множество разнообразных силуэтных фигурок. Детали головоломки должны быть с двух сторон окрашены одинаково. Правила складывания таковы: в состав каждого силуэта должны входить все семь кусочков; они не должны хотя бы частично прикрывать друг друга.

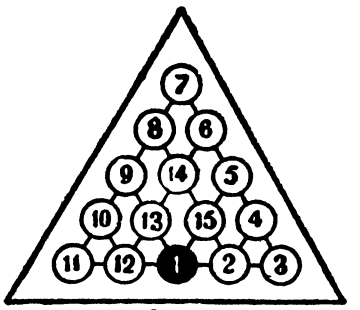
Двадцать треугольников. В прямоугольной деревянной рамке уложено 20 треугольных пластинок. Их нужно вынуть из рамки, а затем снова уложить на место.

Сложи квадрат. Из 6 треугольных пластинок нужно сложить квадрат.

Буквы «Т» и «М» (головоломки). Буквы «Т» и «М» разрезали на четыре части каждую. Задача играющих снова сложить из этих частей буквы.

Четырнадцать колышков. Разместите 14 колышков на всех кружках треугольника, кроме черного кружка с цифрой 1. Задача играющего — путем последовательных ходов снять с доски все колышки, кроме одного, последнего, который должен оказаться на черном кружке. Колышком можно ходить лишь тогда, когда он может перепрыгнуть через другой колышек на свободное место. Тот колышек, через который перепрыгнули, выходит из игры.

Выполнить это задание нужно при наименьшем количестве ходов. Это наименьшее число — 13.



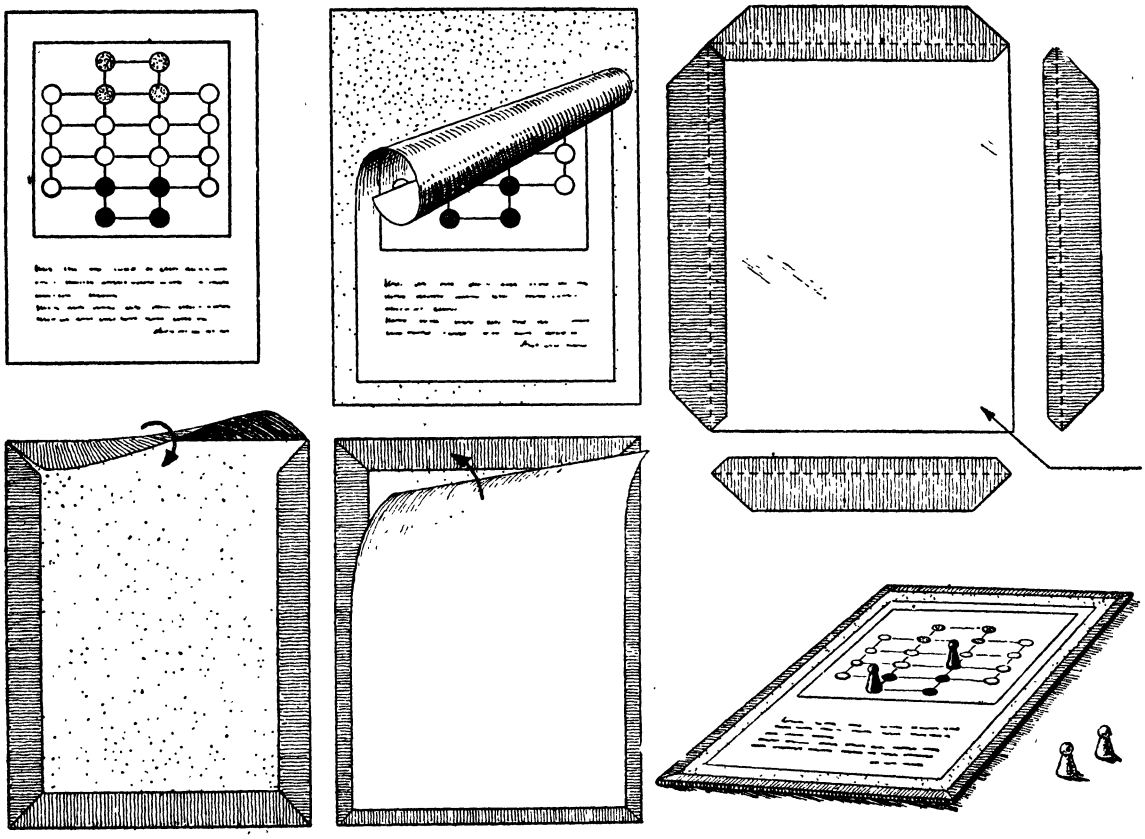
Вот одно из решений задачи в 13 ходов:

1-й	прыжок	с	5	на	1
2-й	»	с	7	на	5
3-й	»	с	8	на	15
4-й	»	с	4	на	6
5-й	»	с	1	на	5
6-й	»	с	6	на	4
7-й	»	с	3	на	5
8-й	»	с	12	на	14
9-й	»	с	10	на	8
10-й	»	с	8	на	15
11-й	»	с	5	на	1
12-й	»	с	2	на	12
13-й	»	с	11	на	1

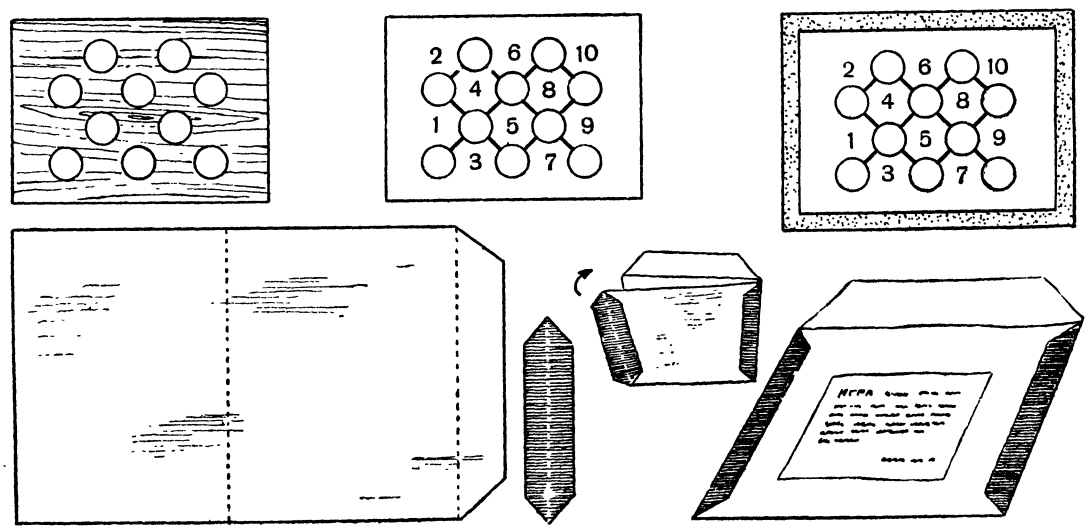
Проволочные головоломки.

Сними кольцо. Для того чтобы снять кольцо, нужно передвинуть дужку А по стержню так, чтобы один ее конец обогнул выгиб стержня. Затем кольцо свободно пройдет через выгиб в стержне и дужку А одновременно и снимется со стержня.

ОКАНТОВКА ИГР, НАРИСОВАННЫХ НА БУМАГЕ, ПОД СТЕКЛО



ИГРЫ В БУМАЖНЫХ КОНВЕРТАХ



Два сапога. Чтобы разъединить сапоги, нужно продеть в кольцо А носок меньшего сапога и обвести им кольцо Б, после этого сапоги легко разъединятся.

Тройная мельница. Играют двое.

Для игры нужно 18 фишек: 9 фишек одного и 9 другого цвета.

Каждый из играющих по очереди выставляет по одной своей фишке на любой кружок игрового поля, пока не будут расставлены все 18 фишек. Затем играющие начинают передвигать фишки по линии с одного кружка на другой в любом направлении. Если 3 фишки одного цвета станут на одной прямой линии (горизонтальной или вертикальной), то они называются «мельницей». Сделавший «мельницу» имеет право снять с игрового поля любую фишку «противника». Поэтому каждый играющий старается расставить свои фишки так, чтобы сделать «мельницу» и в то же время помешать сделать «мельницу» своему «противнику».

Играющий должен стремиться сделать повторную «мельницу», которая состоит в том, что четыре фишки занимают концы двух параллельных линий, а пятая находится посередине; передвигая ее взад и вперед, можно с каждым ходом строить все новые и новые «мельницы», снимая при этом фишки «противника».

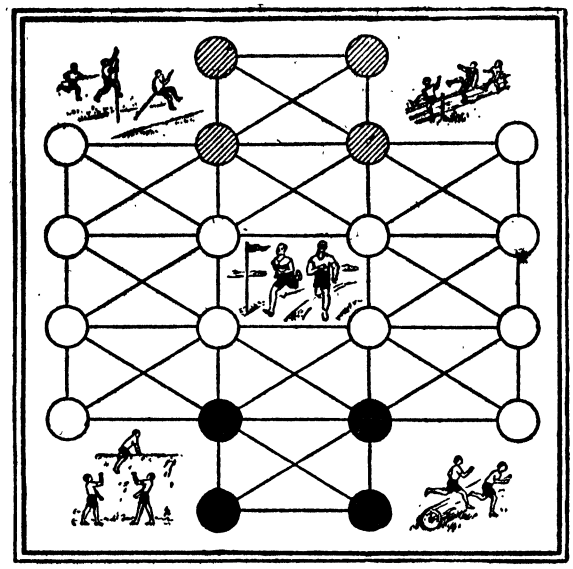
Проигравшим считается тот, у кого останется меньше 3 фишек, или тот, чьи фишки заперты (то есть ими невозможно играть).

Борьба за первенство. Играют двое.

Для игры требуется 8 фишек (4 одного и 4 другого цвета).

Играющие получают по 4 фишки одного цвета и устанавливают их с двух сторон доски на кружках этого цвета. Ходят по очереди. Один из играющих передвигает свои фишки только по сторонам прямоугольников, другой — только по диагоналям. Фишки могут двигаться вперед, назад и в сторону от одного кружка к другому. На занятое место фишка стать не может. В один ход можно передвинуть только одну из своих фишек. Если фишки одного из играющих окажутся в таком положении, что он не сможет передвинуть ни одну из них, то «противник» делает еще один ход.

Задача каждого играющего — занять своими фишками все четыре кружка «противника». Выигрывает тот, кто первым сумеет это сделать. Игра кончается и в том случае, если один из играющих запрет фишку «противника» на старте.



Заячьи ушки (головоломка).

Перед играющими три зайца и три уха. Но ведь у каждого зайца должно быть по два уха! Как же сложить этих зайцев и уши так, чтобы у каждого зайца оказалось по два уха, несмотря на то, что их в головоломке только три?

Нужно сложить уши треугольником и к углам этого треугольника приложить головки зайцев.

Поймай колечко. Выпиленную из фанеры фигурку Петрушки играющие берут в правую руку и резким движением, поднимая и опуская ее, стараются надеть колечко на нос Петрушки. Сделать это не так уж просто: кольцо, висящее на ниточке, от толчка подлетает вверх, иногда неожиданно отлетает в ту или иную сторону.

Шнурковые головоломки.

Рыба в путах. Чтобы снять шнурок, нужно протянуть петлю через отверстие в глазу рыбы и, не переворачивая, протянуть ее через отверстие в хвосте (вдоль шнурка). Затем нужно протащить пуговицу сквозь петлю, вытащить петлю назад через хвост, протащить ее обратно через глаз, и шнурок окажется свободным.

Замок с ключами. Для того чтобы снять ключи с замка, нужно петлю продеть сквозь ушко ключа А, затем пропустить в петлю ключ Б и оттянуть петлю назад. Два ключа окажутся снятыми.

Два филина. Для того чтобы разъединить филинов, нужно петлю одного филина продеть в отверстие глаза второго филина

(как показано на рис. стр. 343), пропустить сквозь нее пуговку и вытянуть петлю обратно. Филины окажутся свободными.

Собачья упряжка. Чтобы распрячь собачку, нужно петлю А продеть в отверстие и вытянуть ее наполовину (петля не должна быть перевернута). Затем нужно перекинуть петлю через собачку, оттянуть петлю назад, и санки окажутся свободными от шнурка.

Волки и овцы (головоломка).

Поставьте шашки, изображающие волков на кружки 1 и 2, а овец на кружки 9 и 10.

Задача игры — поменять волков и овец местами.

Передвигать разрешается по одной шашке в любом порядке по прямым линиям, на соседний кружок, через один или два кружка.

Однако волка и овцу нельзя ставить на одной прямой линии.

Первым ходом можно либо передвинуть шашку с кружка 1 или 2 на третий кружок, либо шашку с кружка 9 или 10 на седьмой кружок.

Эту задачу можно решить в 18 ходов:

1-й	ход	с	2	на 3	10-й	ход	с	2	на 5
2-й	»	с	9	на 4	11-й	»	с	1	на 6
3-й	»	с	10	на 7	12-й	»	с	6	на 4
4-й	»	с	3	на 8	13-й	»	с	5	на 3
5-й	»	с	4	на 2	14-й	»	с	10	на 8
6-й	»	с	7	на 5	15-й	»	с	4	на 7
7-й	»	с	8	на 6	16-й	»	с	3	на 2
8-й	»	с	5	на 10	17-й	»	с	8	на 1
9-й	»	с	6	на 9	18-й	»	с	7	на 10

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

При составлении разделов «Познавательные игры» и «Занимательные задачи и головоломки» автором были использованы книги:

Е. И. Игнатьев, В царстве смекалки; **Г. Б. Поляк,** Занимательные задачи; **Я. И. Перельман,** Знаете ли вы физику? **М. Ильин,** Рассказы о вещах; **М. Гершензон,** Веселый час; **К. Н. Благосклонов,** Охрана и привлечение птиц, полезных в сельском хозяйстве; **В. Бианки,** Лесная газета; **А. В. Грушевский** (составитель), Занимательная география; **В. А. Мануйлов** (составитель), Литературные игры; **М. А. Рыбникова,** Загадки; **Г. Кузичев,** Загадки.

Журналы: «Вожатый», «Затейник», «Пионер», «Знание — сила», газета «Пионерская правда» и другие источники.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Подвижные и массовые игры и развлечения. Игры на местности

Л. В. Былеева и В. Г. Яковлев, Подвижные игры. М., изд-во «Физкультура и спорт», 1953, 164 стр.

М. В. Лейкина, Подвижные игры (учебное пособие для техникумов физической культуры). М., 1955, 156 стр.

Н. Студенецкий, В. Яковлев, Игры пионеров (для младшего, среднего и старшего возраста). М., изд-во «Молодая гвардия», 1950, 144 стр.

Н. Студенецкий, Игры в пионерском отряде (для младшего, среднего и старшего возраста). М., изд-во «Молодая гвардия», 1952, 142 стр.

И. Коротков, В. Таборко, Летние игры пионеров. М., изд-во «Молодая гвардия» 1953, 128 стр.

Н. Васютин и М. Черевков, Побеждают дружные. Командные игры для детей пионерского возраста. Детгиз, 1955, 144 стр.

В. Г. Яковлев, Игры в начальной школе. Учпедгиз, 1949, 128 стр.

В. Г. Яковлев, Подвижные игры учащихся 5—7-х классов. Учпедгиз, 1952, 144 стр.

В. Г. Яковлев, Подвижные игры учащихся 8—10-х классов. М., Учпедгиз, 1957, 144 стр.

В. Яковлев, В. Поликарпов, Игры для школьников. М., изд-во «Физкультура и спорт», 1954, 68 стр.

С. М. Шитик, Подвижные игры. М., изд-во «Физкультура и спорт», 1955, 88 стр.

Н. Студенецкий, Пионерские игры на местности. М., изд-во «Молодая гвардия», 1955, 134 стр

А. А. Дедок, З. Я. Пикулина, Игры на местности. Минск, 1956, 152 стр.

Б. И. Оноприенко, Игры и развлечения в воде. М., изд-во «Физкультура и спорт», 1956, 76 стр.

И. Чкаников, Игры и развлечения. М.—Л., Детгиз, 1953, 512 стр.

«Пятьсот игр и развлечений». Составитель И. Н. Чкаников. М., Госкультпросветиздат, 1948, 346 стр.

Л. Богаткова, Танцы и игры на вечере молодежи. М., изд-во «Молодая гвардия», 1955, 240 стр.

«Игры и развлечения». Составитель В. Компаниец. М., Госкультпросветиздат, 1953, 160 стр.

Н. В. Студенцкий, Веселый отдых. Игры и развлечения. М., изд-во «Искусство», 1956, 208 стр.

Н. Головин (составитель), В часы досуга. Самоделки, загадки, игры и фокусы. Горький, 1951, 280 стр.

Я. И. Перельман, Фокусы и развлечения. М., Детгиз, 1935, 176 стр.

Познавательные игры. Настольные игры и аттракционы

Г. Мамаев, После уроков. Л., изд-во «Молодая гвардия», 1950, 152 стр.

«Пять минут на размышление». М., Госкультпросветиздат, 1950, 362 стр

В. Прянишников, Н. Антрушин, Подумай. Сборник занимательных вопросов и задач. Л., изд-во «Молодая гвардия», 1948, 152 стр.

С. Глязер, Познавательные игры. М., Трудрезервиздат 1951, 144 стр.

«Литературные игры». Пособие для руководителей литературных кружков и библиотекарей Составитель В А. Мануйлов М.—Л., Учпедгиз, 1938, 214 стр.

Н. Бороздинов, Юный географ Л., изд-во «Молодая гвардия», 1949, 112 стр.

А. Д. Сысоев, Сто наглядных пособий и приборов по географии. Челябинск, 1955, 240 стр.

В. Бианки, Лесная газета. Детгиз, 1952, 260 стр. (Особенно разделы: «Бей ответом прямо в цель» и «Остроглаз».)

Я. И. Перельман, Занимательная физика. М.— Л., Гостехиздат, 1947. Книга первая, 272 стр. Книга вторая, 288 стр.

Я. И. Перельмач, Физика на каждом шагу. Детгиз, 1936, 278 стр

Б. Донат, Физика в играх. М.— Л., Детгиз, 1932, 244 стр.

В. Смирнов, Опыты и самоделки по физике. Л., Детгиз, 1955, 112 стр.

Е. Н. Соколова, Юному физику. Учпедгиз, 1956, 256 стр.

Е. Н. Соколова, Домашние опыты по физике. Изд. Академии педагогических наук РСФСР, 1943, 244 стр.

Эд. Вальдман, Сто занимательных задач юного радиолюбителя. М., Связьиздат, 1955, 124 стр.

Эд. Вальдман, Занимательная телеграфия и телефония. М., Связьиздат, 1957, 146 стр.

В. В. Рюмин, Занимательная химия. Л., изд-во «Молодая гвардия», 1935, 148 стр.

А. Х. Баталин, Л. Е. Олифсон, Занимательные опыты по химии. Чкалов, 1952, 88 стр.

Я. И. Перельман, Живая математика. Математические рассказы и головоломки. М.—Л., Гостехиздат, 1947, 184 стр.

Я. И. Перельман, Занимательная арифметика. М., Гостехиздат, 1954, 292 стр.

Я. И. Перельман, Занимательные задачи. Л., изд-во «Молодая гвардия», 1935, 156 стр.

Б. А. Кордемский, Н. В Русалев, Удивительный квадрат. М. — Л, Гостехиздат, 1952, 160 стр.

М. Гершензон, Только сколько. М. — Л., Детгиз, 1936, 136 стр.

Б. А. Кордемский, Математическая смекалка. М., Гостехиздат, 1955, 576 стр.

Г. Штейнгауз, Математический калейдоскоп. М. — Л, Гостехиздат, 1949, 144 стр.

Г. Б. Поляк, Занимательные задачи. Учпедгиз, 1948, 96 стр.

В. А. Игнатьев, Внеклассная работа по арифметике в начальной школе. М., Учпедгиз, 1957, 120 стр.

И. А. Воротников, Занимательное черчение. М., Гостехиздат, 1956, 128 стр.

О. А. Дьячкова, Игры школьников. Учпедгиз, 1955, 176 стр.

Е. Минскин, Игротека в детских внешкольных учреждениях и школах (инструктивно-методическое письмо с альбомом чертежей настольных игр). Учпедгиз, 1953, стр. 54+75 (альбом чертежей).

«Книга вожатого». Изд-во «Молодая гвардия», 1954 (глава XIV— «Игры»).

«Пионерское лето» Изд-во «Молодая гвардия», 1954 (разделы «Игровая площадка» и «Лагерная игротека»).

«А у вас во дворе весело?». Сборник. М., изд-во «Молодая гвардия», 1956, 88 стр.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3
Игра в работе с пионерами. *Студенецкий Н. В.* 5

Подвижные игры

Коротков И. М.

Игры для пионерского звена:

Быстрей шагай. Пятнашки по кругу. Салки-пересекалки. Тяни в круг! Удочка. На одной ноге. Сохрани равновесие! Двенадцать палочек. Самый меткий. Салка-расшибалка. Стой! Защита крепости. Охота на лисиц Ножной мяч в кругу. Мяч в воздухе. Займи круг! Не промахнись! . . 15

Игры для пионерского отряда:

Игры без разделения на команды:
Заяц без норки. Белки, орехи, шишки. Ловля парами. Смена номеров. Второй лишний наоборот Рыбаки и рыбки. Колесо. Двойные горелки с мячом 24

Командные игры:
Вызов. Вороны и воробьи. Гонка мячей по кругу. Сбей городок. Кто кого перетянет? Челнок. Скакуны и бегуны. Борьба за вымпел. Эстафеты-поезда. Эстафета чехардой. Встречная эстафета с обручами. Круговая эстафета. Эстафета с палками и прыжками. Круговая лапта. Квадратас. Мяч за черту. Пробей стенку. Мяч среднему. Пионербол 29

Шуточные и музыкальные игры

Шуточные игры:
Жмурки со жгутом. Комический бокс. Узнай свой цвет. Счет в кругах. Наседка и корщун. Бег вслепую. Парная комическая эстафета. Бег на трех ногах 41

Игры, проводимые под музыку:
Запрещенное движение. Круговые салки. Парные круги. Птицы и клетка. Узнай по голосу. Приглашение гуськом. Слушай сигнал. Маскировка. Третий лишний на прогулке. Музыкальные змейки 45

Игры на льду и на снегу

Игры со снежками:
Кто самый меткий. Снежные бабы. Снайперы Между двух огней. Простые перебежки 49

На лыжах и санях:
Все на места! Скорее к цели. Эстафета с лыжными палками. Эстафета на «перекладных». На санях вокруг флажка. Вызов номеров 52

На коньках:
Шайба-салка. Выбей из круга. Карусель. Эстафеты-змейки. Защита городов . . 54

Сюжетные и массовые игры

Сюжетные игры. *Шокарев Н. И.*

Ключ старого леса. Спешим в Москву. Собранные страницы. Герои любимых книг . 60

Кто хочет, тот добьется. *Смирнов В. Ф.*

Пункт № 1. «Веселое пятиборье». Пункт № 2. «И тот, кто с песней по жизни шагает...». Пункт № 3. «Пронеси, не урони». Пункт № 4. «Меткие стрелки». Пункт № 5. «Быстрота и ловкость» Пункт № 6. «Кто быстрее?» Пункт № 7. «Сноровка и проворство». Пункт № 8. «Настойчивость и терпение» 76

Игры на школьных вечерах. *Смирнов В. Ф.*

Лотерея призов Кому достанется букет? На какой странице закладка? Сюрприз вечера. Сколько весят пакеты? Как меня зовут? Сосчитай орехи. Кто дальше уйдет? Автор, книга и герой. Игры с буквами и цифрами 84

Конкурсы:
Конкурс на лучшее исполнение бальных танцев. Конкурс на лучшего плясуна . . 91

Игры с танцами:
Приглашение к танцу. Танец-игра. Приглашение 92

Подвижные игры:
Капканы. Веселые тройки 93

Праздник игры и игрушки. *Минскин Е. М.*

Программа праздника:
Зал массовых игр и танцев. Комната настольных игр. Комната веселых аттракционов. Комната «тишины и мудрости». Пять минут на

размышление. Комната познавательных игр. Сеансы одновременной игры в шахматы и конкурсы шахматных задач. Мастерская игр, игрушек и карнавальных украшений. Затеи, забавы и шутки. Игра-конкурс умелых, ловких и смышленых. Заключительная часть праздника 95
Игры и развлечения на празднике летом. 101

Игры и развлечения с эстрады

Кристалинский В. Г.

Первая программа:

Знаете ли вы друг друга? Кончил дело — гуляй смело Попробуй разъедини. Что мы делали? Загадки-складки. Танец сидя. Видели, видели! Кукушка и воробей. Кусты и деревья. Кто вел себя отлично . . . 107

Вторая программа:

Дорожные сборы. Проворные носильщики. Паровоз. Что к чему. Узел посредине. Неуловимый шнур. Кто первым запоет песню. Удалите из середины 114

Третья программа:

Будьте внимательны. Закончить слово. Семеро одного не ждут. Неповторимая фраза. Сквозь обруч. Всю фразу скажем сразу. Кто сильнее? Загадочная надпись . . 120

Четвертая программа:

Пожалуйста. Проворные волчки. Путешествие по Волге. Слово на месте. Кто лучше знает? Зеркало. 124

Занимательная самопроверка

Студенецкий Н. В.

Игры на внимание:

Запрещенная буква. Хитрая подсказка. Черные и белые мячи. Спрятанные слова. Ни шагу дальше! 131

Будь наблюдательным!

Звено в строю. Живые картины. Что изменилось? Цветные палочки. Наблюдатели. Следопыты. Прохожий. Любопытные воспоминания 135

Тренировка памяти:

Телефонограмма по цепочке. Все помню! Кто больше запомнит? Подарки 142

С повязкой на глазах:

Цветочные запахи. Ни зги не видно. Пропавшая табуретка. Пахучая азбука . 144

Познавательные игры

Минскин Е. М.

Литературные игры:

Пятерки. Литературный аукцион. Писатель или не писатель. Дед Всевед. Поиски синонимов. Поиски омонимов. Сходство и противоположность. Полслова за вами. Рассказ на заданную тему. Стихи на заданные рифмы 150

Пословицы и поговорки:
Четырнадцать пословиц. Какие русские пословицы и поговорки напоминают вам эти рисунки? Составь поговорки. Пословицы в ребусах. Какие пословицы? . . . 154

Литературная викторина 158

Литературные задачи и головоломки:
Двенадцать басен. Восемь басен. По страницам рассказов и повестей А. Гайдара. Чьи это слова? Припомни откуда. К каким произведениям относятся эти иллюстрации? Персонажи из произведений И. С. Тургенева. Персонажи из произведений Н. В. Гоголя. Как звали. Кто это говорит? Кто это? 160

Ответы 171

Географические игры:

Города. Цепочка городов. Кто больше знает? Географические названия. Коллективный рассказ. Географическая викторина 173

Географические загадки, шарады, ребусы и задачи:
Географические загадки-шутки. Географические шарады. Географические анаграммы. Географические ребусы. Новые города. Шесть географических названий. Шесть городов. Какой это город? Что написано в этом кругу? Какой это город? Задачи в картинках. Отыщите на карте. Географические картинки. Задача-шутка . . . 175

Географические рассказы-задачи:
Переписка друзей. Письма географов. Как Сенька Перепуткин открыл Америку. Ошибки Сеньки Перепуткина . . . 184

Настольные и настенные географические игры:
Разрезные географические карты. Трафаретки для географических игр с буквами и словами. Настенные таблицы-викторины 187

Ответы 191

Игры юных натуралистов:
По зоопарку. Кто шестой? Угадай задуманное. 194

Юные натуралисты, отвечайте!

Что это за птицы? Какие это рыбы? Как называются эти цветы? Каким деревьям принадлежат эти листья и плоды? Как называются эти грибы? Какие ягоды здесь изображены? Какие это злаки? . . 195

Ботаническое лото 200
Ответы 200

Физика в играх:

За чайным столом. Дорога загадок. Подумай, сделай, объясни! Вопросы врасплох 202
Ответы 209

Математические игры:

Не собьюсь. Разделить и помножить. Считайте, не зевайте! Отгадывание задуманных чисел. Отгадывание полученных чисел 212
Занимательные задачи 214
Мудреные задачи и вопросы в сказках, рассказах и стихах: 216
Задачи-шутки 217
Ответы 218
Настольные игры и головоломки:
Кто первый скажет «сто». Как передвинуть полоски? Гонки до 1 000. Задача с домино. Сохранить четность. Два кубика. Кто больше? Чудесный куб. Попробуй расставь! . 218
Настенные игры:
Квадраты и треугольники. Двенадцать раз по сто. Борьба за цифру 223

Занимательные задачи и головоломки

Минскин Е. М

Загадки:

Природа и ее явления. Мир животных. Растения. Человек. Жилище человека и его быт. В школе и на досуге. Труд и техника. Загадки с коллективным ответом. Кроссворд «Загадки». Загадки-шутки. Чайнворд-загадки. Картинка-загадка . . 227
Ответы 236

Ребусы:

Как решать и составлять ребусы:
Маленькие ребусы. Шесть маленьких ребусов. Ребусы-шутки. Ребусы-загадки. Ребусы-отгадки. Ребусы-пословицы. Ребус-лабиринт. Рассказ в ребусах и картинках «Про хитрого Емелю» 236
Ответы 245

Словесные задачи:

Шарады. Игры с использованием шарад. Метаграммы. Логогрифы. Анаграммы . 274
Ответы 250

Рисунки-задачи:

Назовите по именам. Странное письмо. Куда идут эти звери и птицы? Оттепель. Рассказ о том, как рыбак невод искал. Загадочные картинки. Для зоркого глаза. Тарас-рыбак. Пятнадцать слов на одну букву. В чем ошибся художник? Пять ошибок. Найдите двух одинаковых. Что изменилось? Восемь вопросов. Четвертый лишний. Кто где живет? Попробуй сосчитай! Кто быстрее сосчитает? Что нарисовано? Зрительные иллюзии 250
Ответы 271

Скороговорки:

Игры со скороговорками. Ребусы-скороговорки 272
Ответы 274

Пионерская игротека

Минскин Е. М.

Настольные игры:
Китайский биллиард. Настольный баскетбол. Настольный футбол. Биллиард-гольф. Настольный крокет. Настольный кегельбан. Морской бой. «Блошки». «Мертвая петля». Лодочка. Волчок, сбивающий кегли. Биллиард с «блошками». Загонялки. Самодельные настольно-печатные игры . . . 278

Головоломки:
Ханойская башня. Головоломка адмирала Макарова. Головоломка «Игротека». Чайный сервиз. Чижи и синички. Белые и вороные. Бычок. Тракторы. Разбитая доска. Чередующиеся треугольники. Петух в лукошке. Путешествие. Маневры. Разделите на участки. Архимедова игра. Складные картинки. Шнурковые головоломки 295

Соревнования-поединки:
Со ступеньки на ступеньку. Настольная эстафета. Соревнование в скорости. Избавься от шариков. Проворные мотальщики. Шей быстрее 311

Проверь себя!
Какая лампочка загорится? Трудное испытание. Проведи, не задень. Попробуй начерти! 316

Игры-фокусы:
Волшебная трубка. Загадочный круг. Чудесная стрелка. Хитрая звездочка. Где ошибка? Откуда взялся заяц? Тринадцатый лишний. Пятнадцать шариков одним колышком . 320

Настенные игры:
Кто скорее? Восемь звездочек. Арифметический лабиринт. Вертолина. Попробуй расставь! Задача с шестеренкой. Маршрут туриста. Переставьте слоги 329

Пионерская фабрика игр:

Организация работы. Оборудование «фабрики». Изготовление игр. Приспособления и шаблоны. С помощью трафаретов. Окантовка под стекло. Игры в бумажных конвертах. Описание самодельных игр . . . 335

Список использованной литературы . . . 347

Рекомендуемая литература 347

ВСЕГДА ВСЕМ ВЕСЕЛО

Сборник игр и развлечений

Редактор *А. Строев*
Обложка, титул, шмуцтитулы
худож. *В. Дольского*
Художественный редактор *В. Плешко*
Технический редактор *И. Егорова*

А11241 Подписано к печати 25/XII 1957 г.
Бум. $84 \times 108^1/_{16}$=11 бум. л. 36,1 печ. л. 34,2 уч.-изд. л. Тираж 50 000. Заказ 1112 Цена 12 р.80 к.

Типография «Красное знамя»
изд-ва «Молодая гвардия».
Москва, А-55, Сущевская, 21.

2 р. 80 к.

МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ