

[illegible]



СВЕРДЛОВСКОЕ
КНИЖНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
1954

Сборник «Зимние игры» предназначен для массовиков-общественников и имеет своей целью помочь им организовать интересный и содержательный отдых молодежи.

Сборник состоит из трех частей: «Игры и развлечения в клубе», «Зимой на воздухе» и «Советы массовику-общественнику». В последней части дан методический материал и примерные программы массово-затейных мероприятий в различных условиях работы.

Сборник составлен Л. Корепановым.



Scan AAW



И ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ В КЛУБЕ

Формы затыейно-массовой работы весьма разнообразны. Наиболее распространенной формой является игра.

Советская педагогика уделяет большое внимание игре. В свое время Надежда Константиновна Крупская указывала на то, что игра служит одним из средств познания жизни.

Так, литературные и другие познавательные игры требуют применения разнообразных знаний, развивают память, внимание, сообразительность, наблюдательность.

Многие игры воспитывают такие ценные качества, как смелость, настойчивость, хладнокровие, самообладание, находчивость, аккуратность, точность, вырабатывают самодисциплину и волю к победе.

Массовые игры и аттракционы содействуют развитию силы, выносливости, ловкости, меткости, быстроты реакции, ритмичности, равновесия, развивают глазомер и другие способности.

Правильно организованные игры воспитывают честность, чувства товарищества, взаимопомощи и дух здорового соревнования.

Интерес к игре проявляется у каждого человека с самого раннего и до преклонного возраста. Составление программы игр и развлечений зависит как от возраста присутствующих на вечере, так и от той обстановки, в которой проводится мероприятие.

Программа вечеров в клубе должна быть разнообразной, включать целый комплекс интересных и увлекательных мероприятий. Должна звучать наша бодрая, жизнерадостная песня, проводиться веселая оригинальная игра, зажигая зрителя задором, вспыхнуть народная пляска, заставить задуматься, сдвинуть брови остроумная викторина, вызвать хороший смех веселая шутка-загадка.

АТТРАКЦИОНЫ И ПОЕДИНКИ

В красных уголках и в клубах на вечерах отдыха молодежи аттракционы пользуются очень большой популярностью. Каждому хочется проверить свои способности: срезать приз с завязанными глазами, поймать «рыбку», подстрелить «тигра». И, как правило, в том уголке или комнате, где установлены аттракционы, всегда много молодежи, слышны смех и шутки.

Аттракционы часто применяются для поединков, иногда входят составной частью в какую-либо игру.

МЕТАНИЕ ДИСКОВ

На совершенно гладкую крышку стола наносят краской круги диаметром 15—18 см и цифры. Из листового железа или из толстой жести вырезают шесть дисков диаметром 15—18 см; края их шлифуют.

Играющий берет все диски, становится на черту и кидает их один за другим с таким расчетом, чтобы брошен-

ный диск закрыл хотя бы часть одного из начерченных на столе кругов. Задача играющего — несколькими дисками полностью закрыть круг (рис. 1).

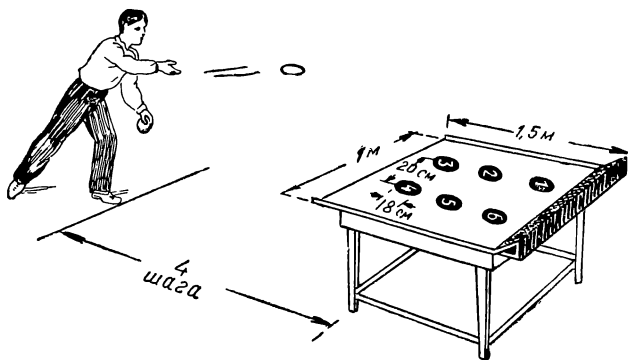


Рис. 1.

Диски снимаются со стола только в тот момент, когда происходит смена играющих.

НА СВОЕ МЕСТО!

На рамке, обтянутой плотной материей, рисуют красками потешную физиономию без носа. Он делается из кусочка дерева, в котором закрепляется длинная изогнутая булавка. Для игры надо приготовить повязку из материи и полоски чистой бумаги.

Взяв нос, играющий становится на черту в шести шагах от стены, на которой висит рамка; ему завязывают глаза. Задача играющего — подойти к стене и, не ощупывая рамки, сразу приколоть нос на соответствующее место (рис. 2).

Это редко кому удастся, в большинстве случаев нос

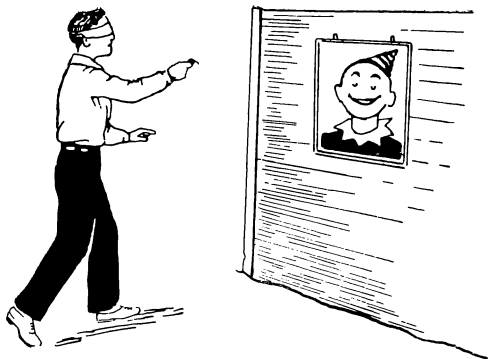


Рис. 2.

оказывается совсем не там, где ему надлежит быть. (Завязывая играющим глаза, надо каждому подкладывать под повязку свежую полоску бумаги.)

ПУГОВИЦЫ-ПОПРЫГУНЫ

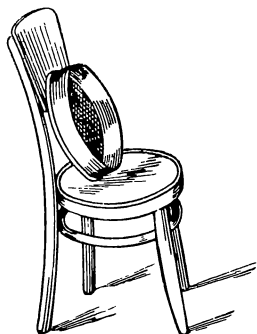


Рис. 3.

Решето или сито прикрепляют к стулу в наклонном положении (рис. 3). Играющий становится в 4—5 шагах от стула и получает 5 крупных пуговиц. Нужно бросать пуговицы по одной в решето с таким расчетом, чтобы там осталось не меньше 3 пуговиц из 5.

Сделать это не так легко. Если сетка решета достаточно туго натянута, то пуговицы отскакивают от нее.

НЕ УРОНИ ШАРИК!

По полу мелом проводят круг диаметром в 3—4 шага.

Играющему в вытянутую правую руку дают подставку, которая показана на рисунке 4, и кладут на нее

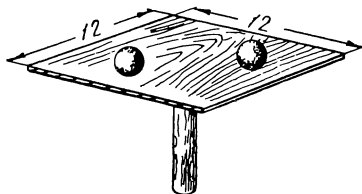


Рис. 4.

2 шарика. С этой ношей следует пройти быстрым шагом по окружности 3 раза и не уронить ни одного шарика.

МЯЧ — В ЛОЖЕЧКУ!

На тумбочке или небольшом столике лежат резиновый мяч и чайная ложка.

Требуется взять правой рукой ложку и закатить на нее мяч, не помогая себе левой рукой.

КАПРИЗНАЯ НОША

Из плотного картона склеивают конус и выпиливают из фанеры два одинаковых кольца. Основание конуса немного шире, чем отверстия в кольцах. Одно кольцо насаживают на конус, на нижнем крае которого надрезают узкие зубчики, их отгибают наружу, чтобы они прилегали к кольцу. Затем колпачок кладут на второе кольцо, которое затем прибивают к первому.

Длина палок, на которых переносят колпачок, — 1 метр.

Взяв в руки палки, играющий подводит их концы снизу под висящий на стойке колпачок, снимает его, несет к другой стойке и надевает на нее (рис. 5). Донести

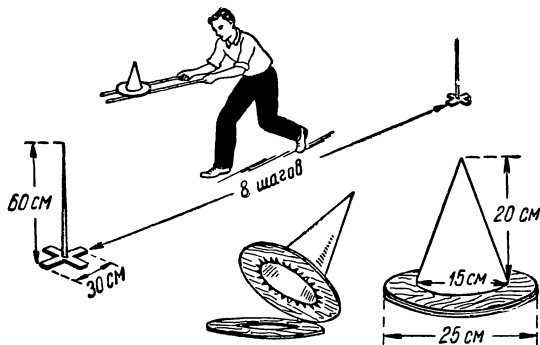


Рис. 5.

колпачок довольно трудно, тем более, что скрещивать палки не разрешается.

ЛАБИРИНТ

На полу по прямой линии ставят 5—6 булав на расстоянии шага одна от другой. В двух шагах от крайней булав проводят черту, на нее становится играющий, повернувшись спиной к булавам.

Задача играющего — глядя прямо перед собой и двигаясь назад, пройти между булавами, поочередно огибая одну из них справа, другую слева.

Если при этом будет повалена хотя бы одна булава, задача считается невыполненной.

РЫБОЛОВЫ

Из толстой фанеры вырезают 10 рыбок; к хвосту и к голове каждой рыбки приделывают проволоочные крючки (рис. 6).

Рыбок кладут на пол без определенного порядка, возле них ставят полукругом несколько стульев.

Играющие садятся на стулья, взяв в руки удочки, к лескам которых привязаны крючки из согнутой вдвое проволоки. По сигналу начинается «рыбная ловля»: каждый играющий старается зацепить рыбку, затем крючком пойманной рыбки изловить вторую, второй подцепить третью и т. д. (рис. 7). Когда на полу не останется ни одной рыбки, игра кон-



Рис. 6.

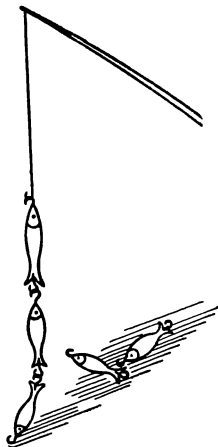


Рис. 7.

чается. Лучшим «рыболовом» считается тот, у кого на удочке окажется больше рыбок, чем у других

ПОЗВОНИ!

Между двумя стойками протягивается веревка; к ней привязываются на отдельных бечевках 3 колокольчика (длина бечевек 1—1,5 м, расстояние между колокольчиками 30 см).

Играющие располагаются за линией, которая проводится на расстоянии 3 м от аттракциона. По очереди

каждый из играющих кидает 5 мячей, стараясь бросить мяч так, чтобы он задел звонок или шпагат и звонок позвонил.

Позвонивший большее количество раз выигрывает.

МЯЧ — В ЯЩИК!

На расстоянии 1—1,5 м от стены ставят два небольших ящика (или коробки), обозначенных разным количеством очков: ближний — меньшим, дальний — большим. Играющие поочередно ударяют мяч о стенку так, чтобы, отскочив от стены, он попал в ящик. Выигрывает набравший большее количество очков.

БИЛЬБОКЕ

Делается 5—6 фанерных дощечек с ручками. В дощечках просверлены круглые отверстия. К краю дощечки прикреплен на шпагате полметра длиной деревянный шарик, причем если диаметр шарика 3 см, то диаметр каждого отверстия 5 см (рис. 8). Против каждого из них поставлено количество очков.

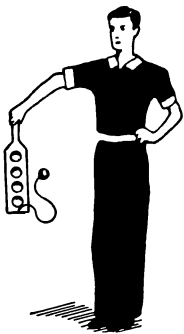


Рис. 8.

5—6 играющих становятся в кружок. У всех в руках дощечки. По команде организатора «раз!» все стараются подкинуть свободно висящий на веревочке шарик так, чтобы он проскочил в какое-нибудь отверстие.

Кому это удалось, тот смотрит, сколько очков он получил.

— «Два!», — командует организатор, — опять все проделывают то же самое. И так до 5 раз. Получивший большее количество очков выигрывает.

МЯЧИ — В КОРЗИНУ!

Инвентарь: обыкновенная деревянная скамейка с гладкой поверхностью длиной в 5—7 м или доска, уложенная на две табуретки, 3 черных резиновых мяча диаметром в 6 см, канцелярская корзина для бумаг или ящик (ниже скамейки на 8—12 см.)

У одного конца скамейки становится участник, а с другого, на расстоянии в 20—25 см, ставится корзина или ящик.

Участник получает 3 мяча и, пуская их одной рукой, катит по скамейке в корзину.

Победителем считается тот, кто закатит два мяча в корзину.

ВОРОНЯТА

Инвентарь: заготовить 5—6 обыкновенных бутылок, надеть на них бумажные колпаки, напоминающие открытые рты голодных воронят (воронки). Достаточно горошине, шарiku или мелкому камешку попасть в раскрытый клюв бумажного вороненка, чтобы он провалился через горлышко в бутылку. В этом и заключается аттракцион. Каждый получает 10 зарядов, которые следует метнуть в раскрытый клюв вороненка на расстоянии одного метра. Заряд, попавший в бутылку, дает 10 очков, а за каждый промах высчитывается 5 очков.

Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Каждый организатор может сделать воронки по своему и раскрасить их яркими красками.

ОХОТА НА ТИГРА

Для этого аттракциона потребуются: мишень — небольшой фанерный щит, на котором нарисована голова свирепого тигра, а в раскрытой пасти его вырезано круглое отверстие (рис. 9), и пять обыкновенных резиновых мя-

чиков (или небольших мешочков с опилками), пригодных для метания. Диаметр отверстия в мишени должен быть вдвое больше диаметра мяча. Щиток прибавляют

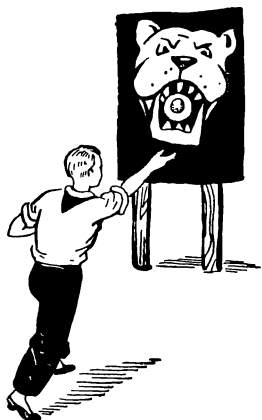


Рис. 9.

к стойкам, чтобы мишень была устойчива, и ставят его в угол комнаты или к глухой, без окон, стене. В 3, 4, 5 шагах от него прочерчивают линии — ближнюю, среднюю и дальнюю дистанции.

Для того, чтобы поразить тигра, нужно попасть мячом в отверстие на щитке. Участники состязания поочередно метают мячи. Каждый из них сразу делает столько бросков, сколько имеет мячей. Тот, кто поразит тигра с ближней дистанции, продолжает метание со средней, потом с дальней дистанции.

Победа присуждается охотнику, который при меньшем количестве бросков поразит тигра со всех трех дистанций.

СРЕЗАНИЕ ПРИЗОВ

В углу комнаты или между двумя столбами, на высоте 2 м, туго натягивается веревка. К веревке в 3—4 местах привязываются нитки, а к ниткам — призы: карандаши, заколки, гребенки, ленточки, яблоки и пр.

Играющий становится в 7—10 шагах от веревочки с призами, берет в руку ножницы и, вытянув их вперед, нацеливается на одну из ниток. Затем ему завязывают глаза и предлагают идти вперед с ножницами в вытянутой руке, не двигая их ни вправо ни влево.

Играющий выигрывает приз, если при подходе к веревочке одна из ниток окажется между двумя лезвиями ножниц и он ее срежет.

Игру можно усложнить, предложив играющему сначала повернуться кругом, а затем идти вперед и срезать приз. Надо следить, чтобы зрители не мешали играющим и оставляли широкий проход.

Завязывая играющим глаза, надо обязательно каждому подкладывать под повязку свежую полоску бумаги.

ВОЗЬМИ КОЛЬЦО!

Длинную доску кладут на две табуретки, положив одну из них на бок. По этой наклонной доске, от того ее конца, который лежит выше, пускают небольшое кольцо, согнутое из железной полоски шириной в 2—2,5 см, диаметром 5 см.

Играющий становится сбоку, примерно против середины доски. В руке у него палочка длиной 70—75 см. Задача играющего—подцепить на палочку кольцо, пока оно катится по доске или в тот момент, когда оно, достигнув конца доски, падает с нее на пол.

Если играющему удастся выполнить эту задачу, то в первом случае ему засчитывается 1 очко, а во втором — 3.

Стараясь подцепить кольцо, играющий может передвигаться вслед за ним к нижнему концу доски.

Пока один участник игры пытается поймать кольцо на палочку, другой стоит в стороне. Будет ли кольцо подцеплено или оно упадет на пол, играющий все равно сменяется, и кольцо пускают по доске вторично.

Победителем выходит тот, кто раньше наберет число очков, обусловленное перед началом игры.

Положив доску так, чтобы она нижним концом опиралась на землю, можно пускать по наклону не кольцо, а обруч диаметром 20—30 см.

Играющий становится на черте сбоку, в пяти шагах от середины доски, и бросает небольшой мяч с таким расчетом, чтобы он пролетел сквозь катящийся обруч

ВОЗЬМИ МЯЧ!

На середину стола или тумбочки кладется резиновый мяч.

Двое играющих стоят с противоположных сторон стола, держа руки за спиной.

По сигналу организатора «Гоп!» каждый старается первым взять мяч.

Победителем выходит тот, кто из 3 схваток выиграл 2.

При другом варианте этого соревнования играющие поворачиваются спиной к столу и поднимают руки вверх. По команде организатора они быстро поворачиваются лицом к столу и берут мяч.

Результат соревнования также определяется 3 схватками.





ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ

— Вот у меня на щитке приколоты 2 совершенно одинаковых плаката (рис. 10),— говорит организатор,— на каждом из них красками различного цвета написаны числа от 1 до 24; они размещены на плакатах без всякого порядка.

Сейчас мы организуем интересное соревнование. Тех, кто желает в нем участвовать, я буду вызывать парами. Кто желает в первую очередь? Вы становитесь к одному плакату, а вы к другому. Все время стойте так, чтобы плакаты были видны зрителям. Как только я скажу: «Раз, два, три!» — каждый из вас должен вслух считать

подряд от одного до двадцати четырех, показывая на плакате каждое названное число. Кто скорее закончит счет, тот и выигрывает.

14	8	12	4
10	23	1	15
3	17	21	7
19	6	9	11
24	2	16	22
13	20	5	18

 КРАСНЫЙ
  ЧЕРНЫЙ
  СИНИЙ
  ЗЕЛЕНый

14	8	12	4
10	23	1	15
3	17	21	7
19	6	9	11
24	2	16	22
13	20	5	18





 КРАСНЫЙ
  ЧЕРНЫЙ
  СИНИЙ
  ЗЕЛЕНый

Рис. 10.

Можно провести несколько туров такого соревнования. В каждом туре участвуют попарно только те играющие, которые вышли победителями в предыдущем.

ПОЙМАЙ ПАЛКИ!

Поставьте перед собой на пол вертикально две палки одинаковой длины, слегка опираясь на них ладонями рук.

Отпустив палки и повернувшись кругом, попробуйте схватить их, прежде чем они упадут на землю.

ПОЙМАЙ МЯЧ!

Держите мяч в правой руке и поднимите ее вперед выше уровня плеча. Повернув руку ладонью вниз, выпустите мяч и попробуйте поймать его, захватив сверху раньше, чем он упадет на землю.

Сперва ловите мяч той же рукой, в которой вы его держали, а потом, выпустив мяч из одной руки, попытайтесь поймать его другой рукой.

Второй вариант: вытяните руки в стороны на высоте плеч, в одну из них возьмите мяч. Расставьте ноги на ширину шага. Приняв такое положение, разожмите пальцы — пусть мяч падает, а вы, не сдвигая ног с места, быстро поверните туловище в сторону мяча и поймайте его сверху не той рукой, в которой он был, а другой.

ЭСТАФЕТА В КОМНАТЕ

Участники соревнования делятся на две равные команды и становятся в колонны по одному на линии старта.

По сигналу организатора первые номера начинают соревнование, они проходят по параллельным маршрутам, преодолевая одинаковые препятствия.

Первый этап. Пройти 5 м по прямой линии так, чтобы, делая шаг с левой ноги, приставить ее каблук к носку правой ноги; а делая шаг с правой ноги, приставить ее каблук к носку левой ноги.

Второй этап. В конце первого этапа находится шахматный столик, на котором расставлены белые и черные шашки. Эти шашки следует поменять местами, то есть белые переставить на место черных, а черные — на место белых. Причем правая рука берет и переставляет черные шашки, а левая рука — белые.

Третий этап. На краю шахматного столика лежат три фанерных диска диаметром 10 см. А в трех шагах от столика стоит табурет, на который следует набросить все три диска, не отходя от столика. Если диск упадет с табурета, то придется подойти, поднять этот диск и, вернувшись к столику, снова бросить его на табурет.

Четвертый этап. На уголке шахматного столика лежит карандаш, к центру которого привязан конец пятиметровой нитки; второй конец этой нитки привязан к спинке стула, стоящего в 5 м от столика.

Задача играющего — работая пальцами, сматывая всю нитку на карандаш, подойти к стулу.

Пятый этап. На стуле лежит открытая тетрадь с заготовленным арифметическим примером: на сложение и вычитание двухзначных чисел, например: $15 + 10 - 12 + 11 - 17 + 20 - 13 =$.

Подсчитав в уме, играющий пишет результат вычисления в тетради. Судья соревнования следит за правильностью подсчета и, если допущена ошибка, предлагает произвести перерасчет.

Примечание. Для каждой пары играющих заготавливаются не совпадающие по ответу примеры, решение которых судье известно заранее.

Шестой этап. Закончив с арифметикой, играющий, прыгая на одной ноге, возвращается к своей команде, и как только он перепрыгнул линию старта (для него эта линия теперь является финишем), в соревнование вступает второй игрок его команды, который проходит те же препятствия, что и первый.

Затем эстафету принимает третий, потом четвертый и т. д.

Победительницей выходит команда, первой закончившая эстафету.

Проводить эстафету организатору помогают 4 человека из актива — двое судей, они следят за точным выполнением играющими всех заданий на этапах, и два дежурных, которые размещают инвентарь по этапам в первоначальном положении, как только тот или иной этап пройден играющим.

Число этапов в эстафете можно увеличить или сократить. Для этого соревнования могут быть использованы различные аттракционы, загадки в письменном виде и другие задания в зависимости от состава команд.

МАЛОПОДВИЖНЫЕ И СПОКОЙНЫЕ ИГРЫ

Малоподвижные и спокойные игры, не требуя ни большого помещения, ни особой подготовки играющих, ни специального инвентаря и оборудования, являются в то же время увлекательной и весьма полезной формой коллективного отдыха.

Участниками этих игр могут быть люди любого возраста, так как физическая нагрузка на организм играющих не велика. Поэтому в обеденные перерывы в цеховых красных уголках, а вечерами в красных уголках общежитий и в клубах, организаторы-общественники всегда найдут желающих принять участие в той или иной увлекательной игре.

В танцевальных залах малоподвижные игры, как правило, заполняют антракты, внося разнообразие в программу вечера.

Чтобы вечер прошел хорошо, организаторы-общественники должны стремиться к тому, чтобы все присутствующие принимали активное участие в играх.

ЩЕТКА

Играющие стоят по кругу близко друг к другу; у одного из них в руках, за спиной, платяная щетка. Внутри круга—водящий. По сигналу водящего играющие начинают передавать за спиной щетку друг другу. Задача водящего—сбнаружить, у кого находится щетка.



Рис. 11.

Если водящий, остановившись перед одним из игроков, громко скажет:—«Руки!»,—игрок обязан немедленно вытянуть руки вперед. Если водящий «засмотрится», то его можно почистить щеткой и сейчас же спрятать ее, пустить дальше по кругу. Водящего сменяет тот, у кого найдена щетка (рис. 11).

Можно взамен щетки передавать по кругу два бубенца, связанных вместе. Задача играющих при этом усложняется: им гораздо труднее уберечь от водящего бубенцы, так как звон выдает, где они находятся.

В таком измененном виде игра называется «Бубенчики».

РЫБЫ, ЗВЕРИ, ПТИЦЫ

Играющие стоят по кругу. Внутри круга ходит организатор и громко, не спеша говорит:—«Рыбы, звери, птицы. Рыбы, звери, птицы».— Неожиданно организатор останавливается перед кем-нибудь и, указывая на него, говорит:— «Птицы!» (или «звери!», или «рыбы») — и считает до пяти.

Вызванный должен назвать птицу.

Если он не сумеет в течение счета назвать птицу, то отдает фант.

КОЛЕЧКО

Взявшись руками за длинную веревку, концы которой связаны, играющие образуют круг; в середине его — водящий. На веревку надето небольшое колечко. Участники игры, все время передвигая руки то вправо, то влево по веревке, передают колечко друг другу, но так, чтобы этого не заметил водящий, который зорко следит за всеми их движениями. Его задача — обнаружить, у кого находится колечко.

С этой целью водящий предлагает то одному, то другому снять руки с веревки.

Играющий, у которого обнаружится колечко, сменяет водящего.

КОЛЬЦО, КО МНЕ!

Играющие садятся по кругу и складывают руки на коленях «лодочкой».

Водящий обходит круг и делает вид, что каждому играющему кладет в руки кольцо. Кому-то он на самом деле оставляет кольцо, но делает это незаметно для других. Затем водящий становится в середине круга и го-

ворит:—«Кольцо, ко мне!»—К водящему бежит играющий, у которого находится кольцо. Сидящий слева от него, должен задержать своего соседа.

Если он не успеет этого сделать, то идет на смену водящему. А если задержит, то водящий снова идет по кругу.

ТИШЕ — ДАЛЬШЕ

Участники игры выбирают водящего, он уходит из комнаты. В его отсутствие прячут заранее намеченный предмет. Затем зовут водящего.

Как только он войдет в комнату, участники игры начинают хором петь общеизвестную песню. Водящий должен найти спрятанную вещь. Чем ближе он к ней подходит, тем громче звучит песня. Когда водящий удаляется от предмета, который он ищет, песня становится тише.

Руководствуясь этим, водящий обычно довольно скоро находит спрятанный предмет.

При повторении игры водящий сменяется.

ВЕТЕР И ФЛЮГЕРЫ

Играющие стоят шеренгами. Они — флюгеры. Перед ними организатор. Он напоминает им, где находятся стороны света: север, юг, восток и запад. Потом начинается игра.

Организатор говорит:—«Ветер дует с востока!»— все флюгеры должны повернуться лицом к западу. «Ветер дует с севера!» — флюгеры обращаются к югу. Организатор говорит: — «Буря!» — все кружатся на месте. Объявлено:— «Штиль» — все замирают на месте.

Неправильно двигавшиеся флюгеры отдают фант.

САМЫЙ РАССЕЯННЫЙ

Организатор показывает участникам игры какой-либо мелкий предмет, скажем, карандаш, и просит всех выйти на минутку из комнаты.

Оставшись один, организатор кладет карандаш в такое место, где он, хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз над дверью и т. п.

Когда участники игры по зову ведущего возвратятся в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий сейчас же подходит к организатору и сообщает ему на ухо, где находится карандаш. Тогда играющий получает право сесть на стул; это он должен сделать немедленно в знак того, что задача им уже выполнена.

Сидящих становится постепенно больше и больше; они не должны ничем мешать своим товарищам, которые еще не отыскивали карандаша, но нельзя и помогать им, направляя их внимание на то место, где находится карандаш.

Игра кончается, когда остается только один человек, не добившийся права сесть на стул — это, очевидно, самый рассеянный из всех присутствующих; он считается проигравшим и по назначению своих товарищей должен выполнить какое-либо шуточное поручение, например, сказать три раза скороговорку и т. п.

СТУЛ НЕ ДАЕТСЯ

По кругу ставят столько стульев, сколько человек участвует в игре. Все играющие, кроме водящего, садятся на стулья. Водящий стоит в середине круга. Один

стул остается пустым. На свободное место во время игры пытается сесть водящий.

Играющие быстро пересаживаются вправо каждый раз, когда водящий хочет занять свободное место; пустой стул все время «убегает» от него.

После того, как водящему удастся сесть, его сменяет тот, кто окажется с ним по соседству с левой стороны.

ПЕРЕЛЕТ

Участники игры выбирают водящего, а затем садятся на стулья, поставленные вдоль стен комнаты.

Водящий просит каждого играющего громко сказать, какой птицей он желает назваться, и предупреждает, что двух одинаковых птиц быть не должно. Когда названия известны, водящий с завязанными глазами становится посередине комнаты и вызывает двух птиц. Вызванные немедленно меняются местами, водящий старается поймать одного из них.

Пойманный сменяет водящего.

Примечание. При завязывании глаз под платок каждый раз подкладывается чистый листок бумаги.

НЕМАЯ РИФМА

Играющие делятся на две равные группы. Одна группа на некоторое время уходит из комнаты. Оставшиеся в комнате задумывают слово, которое обозначает действие (глагол). Это слово сохраняется в тайне от первой группы, а ей сообщается какое-либо слово, с которым рифмуется задуманное. Например, задумано слово «плясать». Первой группе говорят, что задуманное слово рифмуется со словом «писать». Пользуясь этим указанием, участники первой группы должны угадать,

какое слово задумано, и показать его в действии. Для этого они выбирают несколько слов, рифмующихся со словом «писать», намечают, как эти слова можно показать в действии, и после этого возвращаются в комнату. Здесь они изображают какое-либо из намеченных слов одними движениями (пантомимой). Если это слово угадано правильно, то играющие второй группы аплодируют; если же догадка неудачна, они дружно кричат «нет!».

В этом случае первая группа показывает другое действие; если и это неверно, то изображает третье слово. И так до тех пор, пока задуманное слово не будет угадано. Тогда первая группа остается в комнате, а вторая уходит; первая загадывает слово, а вторая отгадывает его.

ПРИГЛАШЕНИЕ

Играющие стоят по кругу: в середине его — водящий. Под музыку польки или другого танца водящий, танцуя, обходит круг, потом останавливается против одного из играющих и делает различные танцевальные движения, приглашая его на танец.

Приглашенный сначала стоя на месте, а потом следуя по кругу за водящим, повторяет все его движения. Танцуя, они вдвоем подходят к третьему играющему и таким образом вызывают его на танец.

Втроем приглашают четвертого, вчетвером приглашают пятого и т. д. Так цепочка танцующих все увеличивается, двигаясь за водящим по кругу от одного играющего к другому.

Неожиданно музыка обрывается. По этому сигналу танцующие разбегаются и стремятся как можно быстрее занять место в кругу играющих.

Тот, кто замешкается и станет в круг после всех, сменяет водящего. При большом количестве играющих можно выбрать двух-трех водящих: каждый из них собирает свою цепочку.

ЛЮБОПЫТНЫЙ

Играющие садятся в круг. Один водящий — «любопытный» — становится в середине. Он громко называет какую-нибудь букву и выжидает, пока играющие приготовятся; затем быстро обращается то к одному, то к другому играющему, забрасывая их короткими вопросами: Кто? Куда? Когда? Зачем?

Играющие должны быстро отвечать словами, начинающимися с объявленной буквы. Например, объявлена буква «К». Ответы могут быть следующие: «композитор», «в кино», «каждый день», «за керосином» и т. п.

Ответивший на вопрос не сразу или словами, начинающимися с другой буквы, становится «любопытным» а прежний «любопытный» садится на его место. Новый водящий объявляет другую букву.

ПОДСЛОВА ЗА ВАМИ!

Играющие становятся по кругу. В центре его организатор с мячом в руках. Организатор бросает мяч любому участнику игры и громко говорит часть какого-либо слова (имени существительного). Играющий, которому брошен мяч, должен поймать его и немедленно закончить слово. Тот, кто замешкается, поднимает руку вверх и стоит так до тех пор, пока организатор не бросит ему мяч вторично.

ПОДАРКИ

Играющие садятся свободно полукругом и выбирают одного водящего, предложив ему удалиться. Каждый

участник должен приготовить и держать в руках какую-нибудь вещь: карандаш, заклепку, монету, булавку, цветок и т. д. Зовут водящего. Он обходит всех и старается запомнить, какой предмет находится у каждого. Вторично удаляют водящего и, собрав все вещи в одном месте, приглашают его войти. Теперь водящий должен раздать все предметы их владельцам. Если он раздает правильно, то выбирают нового водящего. Если же он сделает хотя одну ошибку, то его снова удаляют, меняются вещами и проводят игру, как первый раз. Если снова ошибется, проводят игру третий раз, опять поменявшись вещами. После третьего раза выбирают нового водящего.

СОСЕДНИЕ РУКИ

Играющие стоят или сидят в круге. Один, водящий, ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, громко говорит: — «Руки!». — При этом слове вызываемый стоит спокойно, а оба его соседа должны поднять одну руку: сосед справа — левую руку, а сосед слева — правую. Кто ошибется и поднимет не ту руку или не поднимет руки, тот сменит водящего. Если вызванный по ошибке поднимет руку, он тоже идет водить.

РУКИ НА СТОЛ!

Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, заклепку — и начинает передавать его из рук в руки под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: — «Руки на стол!». — Тотчас же вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязатель-

но должен находиться предмет. Вторая группа должна указать, у кого он находится, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, то предмет переходит к его группе. Тогда эта группа начинает передавать предмет под столом, а первая угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы и та выигрывает одно очко. Так играют до условленного количества выигранных очков.

МЕРИДИАН

Эта географическая игра приучает участников чаще поглядывать на карту, обращать внимание на градусную сетку, чтобы каждый город, название которого им встречается, запоминался с его географической широтой и долготой.

Как известно, меридианом называется воображаемая линия, проходящая через полюсы и пересекающая экватор.

Организатору необходимо подготовиться к этой игре. Он должен предварительно посидеть над картой, над глобусом и переписать города с севера на юг. Можно переписать города по всему меридиану, а еще лучше, пока участники не освоились с игрой, ограничиться названиями городов, расположенных на территории Советского Союза.

Пусть играющие вначале даже не помнят, на какой широте находится тот или иной город, а только знают, насколько один город находится южнее или севернее по отношению к другому. Для игры надо подготовить по десять названий городов, причем их нужно переписывать без всякого порядка. Цель же играющих — расположить города с севера на юг, причем за каждый правильно поставленный город засчитывается одно

бчко, а за каждую ошибку снимается два очка. Для того чтобы лучше понять ход игры, приведем маленький пример.

Организатор, рассказав об условиях игры «меридиан», пишет на доске или просто вывешивает листок, на котором заранее перечислены следующие десять городов: Москва, Сталинград, Киров, Мурманск, Архангельск, Петрозаводск, Ленинград, Ереван, Сухуми, Анадырь.

Как мы уже знаем, задача играющих — расположить перечисленные города с севера на юг, причем вначале должен быть самый северный, а в конце — самый южный. Для того чтобы облегчить проведение этой игры, мы даем правильный порядок расположения указанных городов. В дальнейшем надо каждый раз видоизменять список городов, вводить новые, менее известные, чтобы лучше запоминать карту. Желательно при проверке уточнять правильность размещения городов по меридиану у каждого играющего непосредственно по карте. Перечисленные города должны быть размещены следующим образом: 1) Мурманск, 2) Архангельск, 3) Анадырь, 4) Петрозаводск, 5) Ленинград, 6) Киров, 7) Москва, 8) Сталинград, 9) Сухуми, 10) Ереван.

СОСТАВЬ ФРАЗУ!

Играющие садятся полукругом или в ряд. Организатор становится посередине и говорит то одному, то другому играющему два-три названия каких-либо предметов. Играющий должен быстро связать эти слова в одну осмысленную фразу.

Например, даны слова: «стул», «печь», «море». Составляется фраза: «Хорошо сидеть на стуле у печки и

мечтать о море». Начать игру нужно с двух простых слов, чтобы играющие могли освоиться, затем увеличивать количество слов. Чем разнообразнее слова, тем оживленнее проходит игра. Из большого количества слов может составиться целый рассказ. Слова разрешается записывать. Время для составления рассказа надо ограничить (полторы-две минуты).

ЦЕПОЧКА ИЗ СЛОВ

Играют несколько человек. Начинаящий игру называет вслух какое-нибудь существительное. Его сосед должен тотчас же назвать другое существительное, начинающееся с той буквы, какой предыдущее слово окончилось. Следующий по очереди называет третье существительное, начинающееся буквой, какой окончилось второе слово, и т. д.

Кто затрудняется назвать подходящее слово, тот выбывает из игры. Последний оставшийся считается победителем.

Пусть игра началась со слова «Арбуз». Тогда за ним может последовать такая, например, цепь слов: арбуз, зубр, роща, амбар, рамка, алмаз, зебра, аист, табак, краска.

Повторять произнесенные слова запрещается.

Если слово кончается мягким знаком или буквами «й», «ы», то следующее слово должно начинаться предпоследней буквой (ель—ларек, сарай — алмаз).

Имена собственные в игре не допускаются.

ПОСМОТРИ И ЗАПОМНИ!

Все участвующие в игре, кроме водящего, садятся на стулья, поставленные в один ряд. Водящий отходит в сторону шагов на пять и начинает медленно считать до

10, повернувшись спиной к играющим, в это время каждый из них принимает ту или иную позу: один, например, кладет ногу на ногу, другой садится, скрестив руки на груди, третий откидывает руку на спинку стула, четвертый вытягивает ноги вперед и т. п.

Сказав «десять», водящий повторяет счет сначала, но стоя уже лицом к играющим и стараясь запомнить, в каком положении сидит каждый из них.

Затем водящий снова становится спиной к играющим и, пока он считает до пяти, несколько человек меняют позы.

Повернувшись во второй раз лицом к играющим, водящий должен указать, какие произошли изменения.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Играющие сидят на стульях, поставленных по кругу. Организатор ходит внутри круга и, обращаясь то к одному, то к другому участнику игры, говорит несколько слов из текста широко известных песен.

Тот, к кому обратится организатор, должен сейчас же пропеть куплет песни, из которого взяты сказанные ему слова. Запеть нужно раньше, чем организатор считает до 3.

Играющий, который запоет с опозданием или на неверный мотив, встает, но не выходит из круга.

Выигравшими считаются те, кто останется сидеть после того, как организатор испытает музыкальную память всех участвующих в игре.

ДЕСЯТЬ ВОПРОСОВ

В этой географической игре потребуется и сообразительность и, самое главное, хорошее знание карты мира.

По условиям игры один из участников — водящий —

выходит из комнаты, а оставшиеся задумывают какую-либо географическую точку на карте. Водящий имеет право задать не более 10 вопросов. Поэтому каждый вопрос должен быть построен так, чтобы как можно ближе подойти к цели, быстрее разгадать, что же задумали играющие. Например, участники игры, оставшиеся в комнате, решили задумать слово «Днепр».

Когда водящий приходит, он задает вопросы. Чтобы не путаться, он сразу выясняет, находится ли задуманное географическое название в СССР или за рубежом, а дальше ставит наводящие вопросы так, чтобы достигнуть цели в 10 вопросов.

Водящий спрашивает:

— В СССР?

— Да.

— Город?

— Нет.

— Водное пространство?

— Да.

И так до тех пор, пока не будут исчерпаны 10 вопросов. Если эти вопросы будут поставлены правильно, то водящий определит задуманное географическое понятие.

Затем водящего сменяет другой играющий.

Выигрывает тот, кто при меньшем количестве вопросов отгадает задуманное.

КРАЕВЕДЫ

В этой увлекательной географической игре проводится турнир между ее участниками. Цель игры заключается в том, чтобы проверить, кто лучше знает родной край либо другой город нашей страны.

Каждая точка на географической карте — это не только название населенного пункта, реки, возвышен-

ности, озера и т. п. С любой географической точкой связаны интереснейшие исторические события, произведения литературы, искусства, жизнь замечательных людей и т. п. Особенно хорошо надо знать свой родной край.

Игра проводится в таком порядке. Заранее улаиваются, какой город или реку выбирают участники. Игра проводится по кругу. Первый, начавший по жребию, говорит фразу, которая характеризует данный город. Например, избрали город «Москва». Первый говорит: «Москва была основана в 1147 году». Второй по кругу добавляет: «Основание Москвы было положено у слияния реки Москвы с Неглинкой». Третий сообщает: «Основателем Москвы был Владимирский князь Юрий Долгорукий» и т. д. За сообщения по первому кругу дается по одному очку, по второму — два и т. д. С каждым кругом все труднее и труднее давать сведения. Кто сбился и дал неправильные сведения, выбывает из игры. Победителем считается тот участник, который сможет набрать больше очков.

Если в игре участвует не более 10 человек, то ведущий игру записывает фразу каждого участника. В конце игры получается очень интересный рассказ о родном крае.

КТО САМЫЙ НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ?

Эту игру можно провести в любом месте, хорошо знакомом участникам состязания: в красном уголке, в клубе, на спортивной площадке, в комнате общежития и т. д.

Особенность игры в том, что организатор проводит ее внезапно, без предупреждения. Допустим, мы находимся в красном уголке. Организатор, как бы невзна-

чай, задает присутствующим ряд вопросов, примерно такого содержания:

1. Куда выходят окна красного уголка — на север, юг, восток, запад?

2. Какое дерево растет справа у входа в красный уголок?

3. Какая ручка у наружной двери? и т. д.

Казалось бы, на такого рода вопросы очень легко ответить: предметы эти примелькались, они на глазах у всех. Но именно потому-то их часто и не замечают.

Достаточно задать семь-десять таких вопросов, чтобы по ответам на них судить, кто из присутствующих более наблюдательный. Он и будет победителем в этой игре.

15 НАЗВАНИЙ

Участники игры располагаются полукругом.

Организатор, обращаясь к играющим, говорит:

— Сейчас мы проведем игру-соревнование между девушками и юношами. Я попрошу вас сказать страну, название которой начинается на букву «В». Предположим, что первой ответила девушка, тогда счет будет: один ноль в пользу девушек. Затем я попрошу вас сказать название реки, начинающееся, предположим, на букву «И». Если первыми ответят юноши, то счет будет: один один и т. д.

В этой игре придется сказать следующие пятнадцать названий: 1) страна, 2) река, 3) город, 4) фамилия артиста, 5) фамилия композитора, 6) фамилия художника, 7) фамилия писателя, 8) литературное прозаическое произведение, 9) стихотворение, 10) животное, 11) рыба, 12) птица, 13) растение, 14) кушание, 15) имя героя какого-нибудь произведения.

Каждый раз, обращаясь к вам с вопросом, я буду говорить новую букву алфавита, с которой должно начинаться название.

Победителями в соревновании выйдут те, кто к концу игры наберет больше очков.

Второй вариант этой игры. Организатор, называя в разбивку то одну, то другую букву алфавита (а, б, в, г, д, е, ж, з, и, к, л, м, н, о, п, р, с, т, у, ф, х, ц, ч, ш, щ, э, ю, я), просит играющих сказать город СССР, название которого начинается с указанной буквы.

Выигрывают, девушки или юноши,— кто наберет больше очков.

Третий вариант игры проводится так же, как и второй вариант, но на все буквы алфавита следует назвать реки земного шара.

ИГРА С ОТКРЫТКАМИ

Играющие садятся в круг. Организатор берет столько художественных открыток, сколько есть желающих играть (10—15 человек).

Показывая каждую открытку отдельно, он объясняет ее содержание, название, фамилию художника. Затем раздает всем по одной открытке.

Играющий рассматривает открытку полминуты и по сигналу организатора передает ее соседу справа. Вторая открытка также через полминуты переходит к соседу справа. И это длится до тех пор, пока снова каждый не получит свою открытку обратно. После этого все открытки возвращают организатору.

Получив от играющих все просмотренные открытки, организатор снова раздает всем по открытке, но так, чтобы никто не видел, кому какая досталась.

Затем по очереди каждый смотрит, какая у него открытка, и называет три детали, изображенные на данной открытке. Детали следует брать главные, но не открывающие сразу название картины.

Кто первый скажет название картины и фамилию художника, тот получает два очка. А тот, кто первым скажет только название картины, но не скажет фамилии художника, получает одно очко.

Выигрывает тот, кто при окончании игры наберет больше очков.

ИГРА С КАРТИНАМИ

Участники игры располагаются полукругом. Организатор устанавливает на видное место большую картину (репродукцию) и предлагает один из следующих вариантов игры:

Первый вариант. Требуется перечислить все предметы и отдельные детали предметов, изображенных на картине.

Победителем выходит тот, кто скажет последнее название и ему не добавят нового.

Второй вариант. По команде организатора играющие начинают называть предметы, название которых начинается с указанной организатором буквы, например, если взята буква «Д», то могут быть названы изображенные на картине: дерево, дом, дорога и т. д.

Так же, как и в первом варианте, победителем выходит тот, кто скажет последнее название.

Если под рукой нет картины, то эту игру можно провести, используя обстановку комнаты, в которой находятся играющие. Предположим, избрана буква «С», тогда последуют ответы: стол, стул, стена, стекло, ска-терть и т. д.

Т р е т и й в а р и а н т. Играющие в течение двух-трех минут рассматривают картину. Затем организатор убирает ее, а играющие в течение пяти-семи минут описывают на листочках бумаги все, что они успели заметить и запомнить.

Победителем выходит тот, кто будет самым наблюдательным.

ЖИВЫЕ ТЕНИ

В дверях между двумя комнатами или между двумя стенами натягивают большую простыню (экран). Играю-

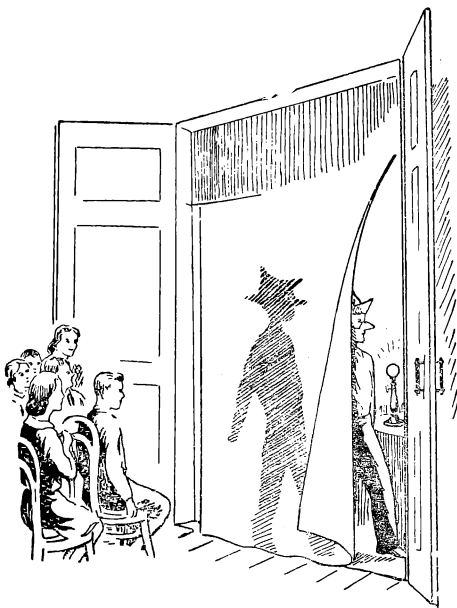


Рис 12.

щие делятся на две большие группы: «актеров» и «зрителей». «Актеры» скрываются за экраном, а «зрители» садятся перед ним.

За экраном, на расстоянии 2—3 шагов от него, ставят ярко горящую электрическую лампу.

Теперь, если кто-нибудь станет между лампой и экраном, то сидящие по другую сторону экрана увидят на нем тень человека (рис. 12). На этом и основана игра.

«Актеры» поочередно проходят между лампой и экраном боком к нему, а сидящие по другую сторону экрана «зрители» стараются по тени узнать того, кто проходит. «Актерам» разрешается маскироваться с помощью самодельных париков, бород, усов, костюмов. Когда перед экраном пройдут все «актеры», группы меняются ролями: «актеры» становятся «зрителями», а «зрители» «актерами». Выигрывает та группа, которая узнает больше «актеров».

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И ГОЛОВОЛОМКИ

В каждой комнате молодежного общежития инициативный организатор-общественник при содействии товарищей может изготовить несколько комплектов настольных игр и головоломок.

В свободное от работы время, собравшись за столом небольшой группой от 2 до 10 человек, а на вечерах молодежи и до 30 человек, можно интересно провести вечер или время, оставшееся от обеденного перерыва, за настольной игрой или решением головоломок.

Большой интерес у молодежи вызывают организованные в красных уголках общежитий турниры настольных игр. К проведению такого турнира организатор-общественник должен хорошо подготовиться: составить план чередования игр, хорошо знать условия и содержа-

ние игр, заранее подобрать примеры, необходимые для наглядного демонстрирования игры, обеспечить инвентарем всех желающих принять участие в соревновании.

Настольные игры и головоломки являются не только занимательным, но и полезным видом отдыха. Они развивают сообразительность, внимание, воспитывают настойчивость.

В эти игры с удовольствием играют и пожилые люди.

АРИФМЕТИЧЕСКОЕ ЛОТО

Игра в лото знакома каждому. Но если в обыкновенном лото достаточно только одного внимания, то в ариф-

		27	31	48	56			88
2	14				51		79	85
	13	20	39			60	77	

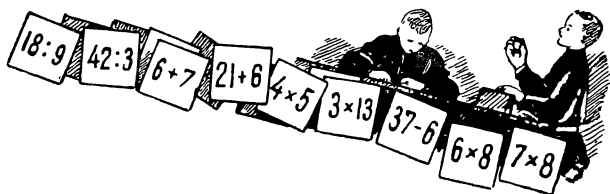


Рис 13.

метическом лото от играющих требуется умение быстро, не записывая, сложить, вычесть, разделить и умножить число.

Для того, чтобы изготовить арифметическое лото,

не требуется большого умения. Если есть карты для обыкновенного лото, то их можно с успехом использовать. Если же таких карт нет, можно на картоне, на тонкой фанере или, в крайнем случае, на плотной бумаге изготовить их, как показано на рис. 13.

Вместо боченков или фишек обыкновенного лото нужно приготовить фишки для арифметического лото. Они отличаются от обычных тем, что там пишется не одно число, а несколько цифр, причем все они имеют какой-либо арифметический знак, означающий сложение, вычитание, умножение или деление (см. рис. 13).

Ведущий игру, вынимая фишки из мешочка, ставит перед всеми участниками игры простейшую задачу, написанную на квадратике. Например, он вынул фишку, на которой написано 2×6 . Это значит, что те игроки, на чьих картах имеется цифра 12, имеют право закрыть клетку. Следующая фишка объявляется, например, $30 : 5$. Это значит, что закрывать клетку на карте может тот, у кого изображена на ней цифра 6.

Чередуя все цифры игры в лото от 1 до 90 в виде простых задач с четырьмя арифметическими действиями, нужно соответственно заготовить и фишки-задачи. Для того, чтобы участники игры не механически привыкали к числам, можно приготовить два комплекта. Карты лото остаются прежние, а условия задач меняются.

Опыт такой игры показал, что даже умеющие хорошо считать путаются, потому что они недостаточно внимательны.

КВАДРАТНОЕ ДОМИНО

Из толстого картона или фанеры, оклеенной бумагой с одной стороны, надо нарезать 70 квадратиков и каждый из них разделить диагоналями на 4 треугольника.

Ставя в этих треугольниках крупные черные точки на квадратах с той стороны, которая оклеена бумагой, нужно отметить очки в следующих сочетаниях:

1. 0000	19. 0113	37. 0303	55. 1213
2. 0001	20. 0121	38. 0311	56. 1222
3. 0002	21. 0122	39. 0312	57. 1223
4. 0003	22. 0123	40. 0313	58. 1232
5. 0011	23. 0131	41. 0321	59. 1233
6. 0012	24. 0132	42. 0322	60. 1313
7. 0013	25. 0133	43. 0323	61. 1322
8. 0021	26. 0202	44. 0331	62. 1323
9. 0022	27. 0203	45. 0332	63. 1332
10. 0023	28. 0211	46. 0333	64. 1333
11. 0031	29. 0212	47. 1111	65. 2222
12. 0032	30. 0213	48. 1112	66. 2223
13. 0033	31. 0221	49. 1113	67. 2233
14. 0101	32. 0222	50. 1122	68. 2323
15. 0102	33. 0223	51. 1123	69. 2333
16. 0103	34. 0231	52. 1132	70. 3333
17. 0111	35. 0232	53. 1133	
18. 0112	36. 0233	54. 1212	

По количеству очков и их расположению все 70 квадратов различны. Во всем комплекте нет двух одинаковых квадратов или «костей», как их называют в этой игре.

В квадратное домино могут играть от 2 до 6 человек.

Перед началом игры все кости надо положить на стол, повернув их чистой стороной вверх.

Жребием или уговором играющие устанавливают очередность ходов, после этого каждый берет себе три кости.

Тот, кто начинает игру, кладет на стол одну из своих костей, повернув ее вверх той стороной, на которой от-

мечены очки. Следующий участник игры должен приложить к этой кости один из своих квадратики так, чтобы число очков на соприкасающихся частях было одинаково (рис. 14). При третьем ходе квадратик с таким же расчетом можно прикладывать уже по выбору к одной или другой кости.

Каждый раз, как играющий приложит свой квадратик, он записывает себе число, равное сумме очков на соприкасающихся частях костей.

Участник игры теряет свой очередной ход, если у него на руках не окажется ни одного квадратика, который он мог бы приложить к костям, лежащим открытыми на столе.

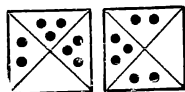


Рис. 14.

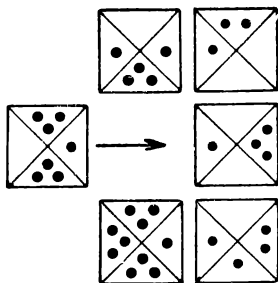
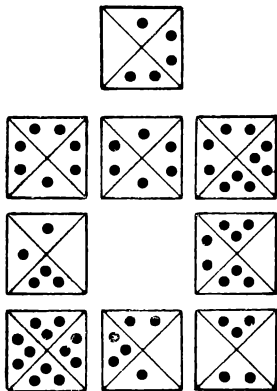


Рис. 15.

После каждого хода играющий берет себе одну кость из тех, которые повернуты чистой стороной вверх.

В ходе игры открытые кости нередко располагаются так, что очередной квадратик, когда его положат на стол,

будет соприкасаться сразу с двумя, с тремя или даже с четырьмя костями (рис. 15). Если на руках есть подходящий квадратик, то именно так и выгодно его положить, в этом случае играющий, сделав очередной ход, подсчитывает точки на всех соприкасающихся частях с одинаковым количеством очков и записывает себе число, равное их сумме.

Игра кончается, когда на стол в открытом виде будут положены все 70 костей.

Выигрывает тот, у кого записано больше очков, чем у других.

КРУЖКИ И КРЕСТИКИ

Начертить на бумаге квадрат и разделить его на 100 клеток, по 10 на каждой стороне.

Играют двое. Ходят по очереди. Ход состоит в том, что один ставит карандашом в какой-либо клетке кружок, а другой — крестик.

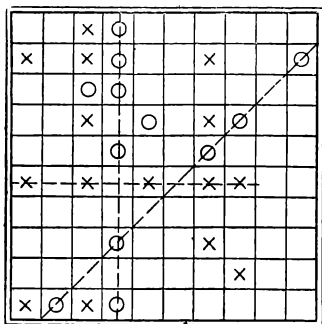


Рис. 16.

Каждый старается поставить возможно больше своих значков с таким расчетом, чтобы затем перечеркнуть их прямой линией, идущей сверху вниз, слева направо или вкось (рис. 16). Нельзя зачеркивать меньше 3 значков. Не разрешается проводить линии через клетку, занятую значком «противника».

Игра кончается, когда уже нет возможности расположить по прямой даже 3 одинаковых очка. Кто больше значков зачеркнул, тот выиграл.

ВЫЗОВ И ОТЗЫВ

Играют двое. На листке бумаги они чертят два столбика и делят каждый из них на одинаковое число клеток, не менее десяти.

Тот, кто по жребию начинает игру, «делает вызов», то есть говорит какое-либо географическое название (города, реки, моря, озера, острова, горы или горного хребта и т. п.) и после этого считает до десяти.

Раньше чем закончится счет, второй играющий должен сказать «отзыв» — другое географическое название, начинающееся с той же самой буквы.

Если играющий не сделает этого во-время, то его «противник» ставит в верхней клетке своего листка крестик и повторяет вызов, говоря название, начинающееся с какой-либо другой буквы. Если же играющий дает отзыв своевременно, то право делать вызов переходит к нему.

Каждый раз, как один из участников игры опоздает дать отзыв или повторит название, уже сказанное раньше, он теряет право сделать очередной вызов, а его «противник» ставит крестик в своем столбике.

Выигрывает тот, у кого раньше все клетки будут заняты крестиками.

Эта игра может иметь литературное содержание, когда она несколько изменяется. Вызов заключается в том, что играющий называет литературное произведение. В виде отзыва другой играющий должен сказать фамилии или имена 3 героев того произведения, которое названо.

Например, один участник игры называет «Горе от ума»; другой дает отзыв и говорит: — «Чацкий, Фамусов, Молчалин»; «Герой нашего времени» — «Печорин,

княжна Мери, Максим Максимович», «Мертвые души» — «Чичиков, Ноздрев, Собакевич». «Медный всадник» — «Евгений, Параша, Петр Первый».

СТРАНОВЕДЫ

Для участия в этой игре требуется знание не только географии, но и истории, литературы и т. д. Сущность игры сводится к следующему.

Каждый участник, вооружившись карандашом и листком бумаги, пишет десять определений. Например: 1. Город, 2. Река, 3. Гора, 4. Животное, 5. Промышленность, 6. Историческое событие, 7. Ученый, 8. Писатель, 9. Деятель искусства, 10. Открытие или изобретение.

За каждое правильное, соответствующее действительности, название дается два очка. Если же это название у кого-либо из играющих повторится, то участник получает одно очко.

Допустим, что первой страной в этой игре решили назвать Францию. Каждый старается в течение пяти минут написать ответы на эти 10 вопросов. При этом нужно стараться писать так, чтобы не получилось повторяющихся названий, потому что они снижают число очков.

У каждого играющего свои ответы. Например, у одного из игроков получились следующие объяснения: 1. Лион, 2. Рона, 3. Альпы, 4. Мул, 5. Парфюмерное производство, 6. Парижская коммуна, 7. Жюлио Кюри, 8. Виктор Гюго, 9. Родэн, 10. Радий.

Эта игра проводится по трем-пяти странам.

Можно условиться, что игра проводится на скорость. Как только один из играющих полностью ответил на

все 10 вопросов, он говорит «готово». После этого все играющие должны прекратить запись. Кто сумел набрать больше очков, тот и выиграл.

КИТАЙСКИЕ ПАЛОЧКИ

Количество играющих от 2 до 4 человек. Эта игра способствует развитию точности и четкости движения.

Для игры необходимо заготовить 30—35 тонких палочек длиной в 10—15 см. На каждой палочке краской наносят у одного конца поперечные полосы, от 1 до 5. Каждая полоса считается за очко. Полосы наносятся следующим образом: на 15 палочек — по 1 очку, на 8 — по 2, на 6 — по 3, на 4 — по 4 очка и на 2 — по 5.

Игра проходит так. Один из играющих зажимает все палочки между указательным и большим пальцами, затем быстро разжимает их, так чтобы палочки рассыпались по столу.



Рис. 17.

Играющие, сидя вокруг стола, выбирают по очереди палочки, стремясь взять палочки с большим количеством очков. Выигрывает тот, кто к концу игры наберет больше очков.

Если играющий, вытаскивая палочку, заденет другую, то палочки начинает брать следующий игрок.

Только первую палочку играющий берет пальцами, остальные же он выбирает с помощью первой палочки (рис. 17). Игра кончается, когда на столе не остается ни одной палочки.

ВЕЩИ-ИГРУШКИ

Многие предметы, находящиеся в комнате, можно использовать в игре.

Длина стола. Положите карандаш по середине стола и предложите играющим прикинуть на глаз, сколько раз он уложится по длине стола, по его ширине, по диагонали. Запишите высказанные предположения всех участников игры. Проверьте теперь, чьи предположения оказались наиболее правильными.

Вполне вероятно, что все наделают ошибок, попытаюсь обойтись целыми числами. Карандаш может уложиться и дробное количество раз: скажем, пять с половиной раз, на четверть больше или на четверть меньше. В таком соревновании первенство будет за тем, кто окажется наиболее точным.

Объем кувшина. Кувшин с водой дает возможность поупражняться в определении объема на глаз.

Сколько стаканов жидкости вмещается в нем?

Наполнить кувшин водой приблизительно на три четверти. Пусть все играющие постараются запомнить, на каком уровне находится вода. Теперь возьмите стакан и налейте в него воды из кувшина. На сколько понизился уровень воды? Прикиньте на глаз, сколько стаканов воды осталось еще в кувшине. А установив это, не трудно определить емкость кувшина в целом.

Определение площади. На столе лежит книга. Попробуйте определить площадь поверхности книги в сантиметрах, используя для этой цели карандаш. Положите его на обложку книги, с угла на угол — по диагонали.

Не изменяя положения карандаша на книге, прикиньте на глаз длину сторон, а потом перемножьте их.

Высота предмета. Участникам состязания дается задача — определить высоту какого-нибудь предмета

в сантиметрах: стола, стула и т. д. или, пользуясь для сравнения своим собственным ростом (свой рост знает, конечно, всякий), определить высоту двери, комнаты, колонны и т. д.

Каждый, прикинув на глаз высоту указанного предмета, должен дать свой ответ организатору. Чей ответ окажется более точным, тот и победитель в этом состязании.

Кто больше запомнит? Организатор подбирает двенадцать-пятнадцать различных мелких предметов: пуговицу, пробку, карандаш, камешек, почтовую марку, спичку и т. п. Разложив предметы в одном месте, он накрывает их газетой и приглашает играющих. Подняв газету, организатор дает им возможность в течение 30 секунд осмотреть выставленные предметы и запомнить их. После этого организатор снова накрывает предметы газетой, а участникам состязания дает по листочку бумаги.

Требуется написать названия всех предметов, которые удалось запомнить.

Победа присуждается тому, кто назовет больше предметов.

Что изменилось? Как и в игре «Кто больше запомнит?» организатор раскладывает двенадцать-пятнадцать различных мелких предметов и накрывает их газетой. Перед участниками состязания ставится на этот раз более сложная задача: в течение одной минуты нужно запомнить не только самые предметы, но и их расположение на столе.

Когда осмотр будет закончен и участники состязания удалятся, организатор убирает один из предметов, а два или три других меняет местами.

Играющие вызываются по одному. «Что измени-

лось?» — спрашивает организатор. Выигрывает тот, кто более точно подметит все совершенные перемены.

При повторении игры организатор должен пользоваться набором других предметов.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ НА ЧЕРЧЕНИЕ

Приведенные ниже задачи на черчение: три острова, квадратный пруд, семь берез, нужно нарисовать на

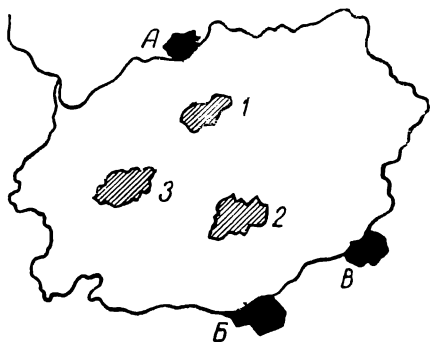


Рис. 18.

отдельных листах бумаги или карточках (размером 15×20 см). Если возможно, то лучше рисовать их масляной краской на черной дощечке или фанере, обтянутой клеенкой; тогда играющие смогут чертить решение мелом и тут же стирать его.

Решение всех приведенных ниже задач помещено в конце первой части нашей книги.

Три острова. На озере три острова: 1, 2 и 3. На берегу расположены три рыбачьих поселка: А, В и В (рис. 18).

Лодка отплывает от поселка *А*, посещает острова 1 и 2 и пристает к поселку *Б*.

Одновременно от поселка *В* отплывает другая лодка, пристающая к острову 3. Пути обеих лодок не пересекаются.

Изобразите эти пути.

Квадратный пруд. На чертеже (рис. 19) изображен квадратный пруд, по углам которого растут четыре дерева.

Надо расширить площадь пруда вдвое, но так, чтобы не срубить деревья.

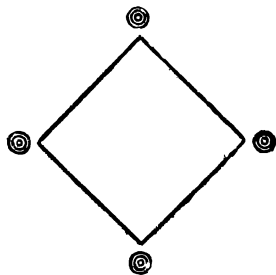


Рис. 19.

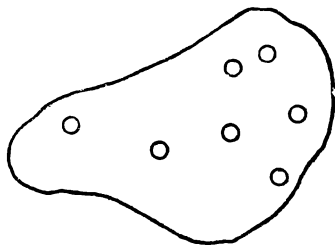


Рис. 20.

Как это сделать?

Семь берез. На лугу растет семь берез (рис. 20). Разделите этот луг тремя прямыми линиями на семь частей так, чтобы на каждом участке было по березе.

Коврик. У одной женщины был прямоугольный коврик размером 36×27 см. Два противоположных угла его порвались и их пришлось отрезать в виде треугольных лоскутков, заштрихованных на рисунке 21, но женщине хотелось иметь коврик в форме прямоугольника. Она разрежала его на две такие части, из которых мож-

но сшить прямоугольник, не теряя, конечно, ни кусочка целой материи.

Спрашивается: как ей удалось это сделать?

На четыре части. Участок земли с растущими на нем дерсвьями (рис. 22) надо разделить двумя прямыми линиями на четыре части так, чтобы в каждой части было по два дерева.

Как это сделать?

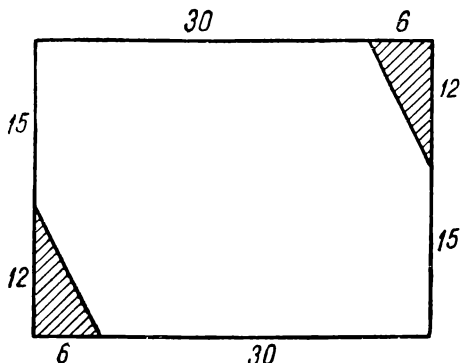


Рис. 21.

Круг. Столяру принесли две продырявленные доски из редкой породы дерева (рис. 23) и заказали склотить из них совершенно круглую сплошную доску для стола, да так, чтобы никаких обрезков дорогого дерева не осталось. В дело должно пойти все дерево, до последнего кусочка.

Столяр был мастер, каких мало, но и заказ был не из легких. Долго ломал столяр голову, прикладывая так и этак, и, наконец, догадался, как исполнить заказ.

Может быть, и вы догадаетесь?

Вырежьте из бумаги две точно такие фигуры, какие изображены на рисунке (только размерами побольше) и с их помощью попытайтесь доискаться решения.

Девять нулей. Девять нулей расставлены так, как показано на рисунке 24. Задача состоит в том, чтобы перечеркнуть все нули четырьмя прямыми линиями, не отрывая пера от бумаги, одним росчерком.

Четыре дерева. На этом квадрате (рис. 25) изображены четыре дерева. Как разделить этот квадрат

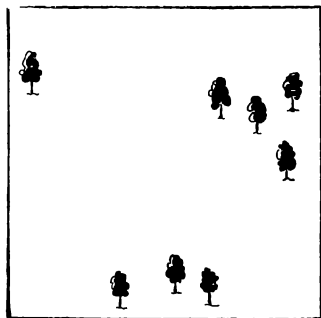


Рис. 22.

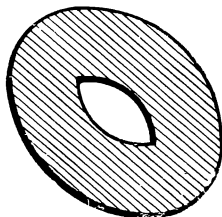
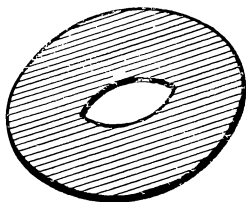


Рис. 23.

на четыре совершенно равные части, чтобы на каждую часть пришлось по одному дереву?

Возьмите листок бумаги, перерисуйте на него четыре дерева и попробуйте решить задачу.

Две рамы. На рисунке 26 изображен круг. Столяр, стоящий перед кругом, решил сделать из этого круга две совершенно одинаковые рамы для портретов так, чтобы не пропал ни один кусочек дерева.

Как это сделать?

Две черепахи. На доске, разделенной на 64 квадрата, сидели две черепахи: черная и белая (рис. 27). Черная

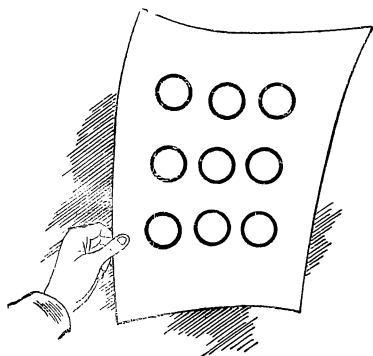


Рис. 24.

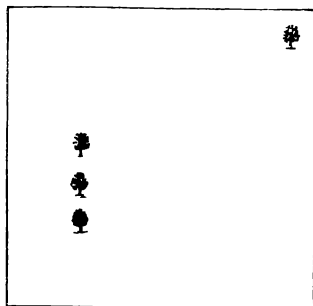


Рис. 25.

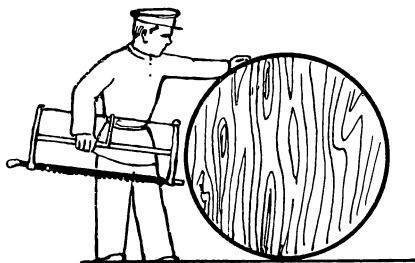


Рис. 26.

черепаха решила приползти в гости к белой. Но прежде, чем попасть в квадрат, занимаемый ее приятельницей, она решила побывать по одному разу во всех квадратах доски.

Принимая во внимание, что черная черепаха могла двигаться вперед, назад, вверх, вниз и по диагонали, нужно помочь ей наметить такой маршрут, чтобы число

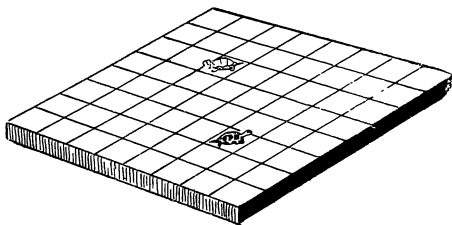


Рис. 27.

изломов линии было наименьшим и ни в одном квадрате больше одного раза черепаха не была.

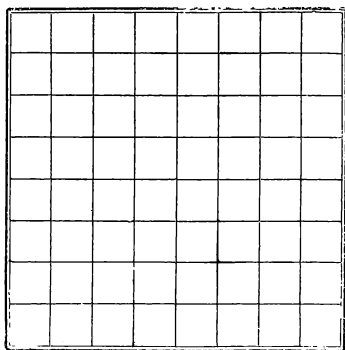


Рис. 28.

Зачеркни клетки. Начертите такой квадрат, как показано на рисунке 28. Начиная с верхней клетки в левом углу, попытайтесь,

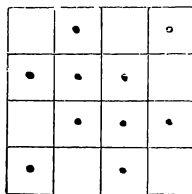


Рис. 29.

не отрывая карандаша от бумаги, провести линию через все клетки так, чтобы она закончилась в правом нижнем углу. Через начальную клетку линия может проходить несколько раз, но ни в одну из других клеток она возвращаться не должна.

Десять точек. На клетчатой бумаге поставьте десять точек, как показывает рисунок 29. Не отрывая карандаша от бумаги и не проводя линию дважды по одному месту, попытайтесь заключить каждую точку в квадратик такой величины, каковы клетки на бумаге.

ГОЛОВОЛОМКИ С ШАШКАМИ

12 шашек расположите на шахматной доске тремя рядами так, чтобы в каждом ряду было по 5 шашек.

14 шашек. Расположите на шахматной доске 14 шашек и одну дамку так, чтобы дамка могла за один ход взять все эти шашки.

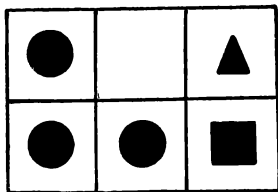


Рис. 30.

10 шашек. Расставьте на шахматной доске 10 шашек так, чтобы на каждой из ее четырех сторон было одинаковое число шашек.

9 шашек. Разложите на столе девять шашек в девять рядов так, чтобы в каждом ряду было по три шашки.

В пять рядов. Разложите на столе десять шашек в пять рядов так, чтобы в каждом ряду было по четыре шашки.

Поменяйте местами пять шашек. Нарисуйте на картоне шесть клеток и разместите в них пять шашек: три круглых, одну квадратную и одну треугольную (рис. 30).

Передвигая шашки на свободную соседнюю клетку,

нужно поменять местами треугольник и квадрат. При этом нельзя ставить в одну клетку больше одной шашки одновременно.

Головоломку нужно решить в 17 ходов.

Восемь шашек. Вырежьте восемь шашек (четыре желтых и четыре черных) и положите их в клетки, как показано на рисунке 31. Надо перевести черные шашки на место желтых, соблюдая следующие правила:



Рис. 31.

1) передвигать шашки можно только на соседнюю свободную клетку;

2) можно переносить шашку через одну занятую клетку, если за ней есть свободная;

3) желтые шашки могут двигаться только справа налево, черные — только слева направо.

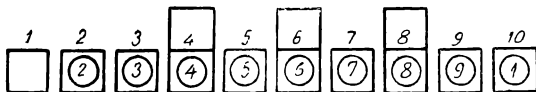


Рис. 32.

Головоломку нужно решить в 24 хода.

На свое место. На листе картона (размером 15×25 см) чертят тринадцать квадратов. В них раскладывают девять круглых шашек, вырезанных из картона и пронумерованных (рис. 32).

Задача состоит в том, чтобы перегнать первую шашку на свое место, не перепрыгивая через занятые клетки, пользуясь при этом верхними клетками, на которые можно передвигать шашку прямо и по диагонали.

Часовые. Склад окружен с четырех сторон стенами. Для охраны склада выставлены 12 человек, по 3 с каждой стороны. Младший начальник решил усилить охрану и разместил тех же часовых так, что с каждой стороны оказалось по 4 человека. Старший начальник решил еще больше усилить охрану и разместил часовых



Рис. 33.

так, что с каждой стороны оказалось по 5 человек: наконец, начальник склада разместил 12 часовых так, что с каждой стороны оказалось по 6 человек.

Решите эту головоломку, пользуясь 12 шашками и нарисованным квадратом (склад).

Поменяйте местами восемь шашек. Положите 4 черные и 4 белые шашки в один ряд, как показано на рисунке 33.

Попробуйте, сохраняя шашки в одном ряду, переместить их так, чтобы все шашки одинакового цвета лежали вместе: черные с черными, белые с белыми.

Перемещение надо сделать в 4 хода, перекладывая каждый раз по две смежные шашки.

«Волки» и «овцы». На листе бумаги (размером 20 × 25 см) начертите фигуру, изображенную на рисун-

ке 34, и вырежьте из картона 4 шашки; из них 2 («волки») выкрасьте в желтый и 2 («овцы») — в черный цвет. Можно играть и обычными шашками. Расставьте «овец» на кружках №№ 1 и 2 и «волков» — на кружках №№ 9 и 10

В 18 ходов поменяйте местами «волков» и «овец», соблюдая следующие правила:

1) на одной прямой линии, соединяющей кружки, не должны находиться одновременно «овцы» и «волки»;

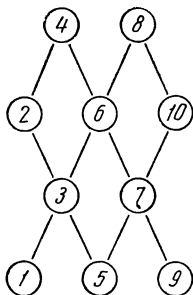


Рис. 34.

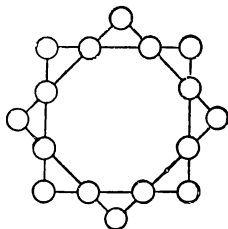


Рис. 35.

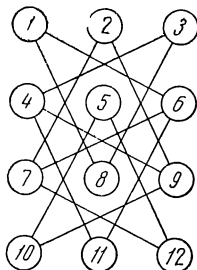


Рис. 36.

2) переставлять «овец» и «волков» можно на любой свободный кружок, расположенный на той же линии;

3) в каждом кружке может находиться только один «волк» или одна «овца».

Звезда. На листе бумаги размером 20×25 см начертите звезду, изображенную на рисунке 35, и вырежьте 16 круглых шашек. На них напишите числа от 1 до 16 включительно. Расставьте шашки так, чтобы сумма чисел на стороне каждого квадрата была 34 и сумма их на вершинах каждого квадрата также составляла 34.

«Лисицы» и «гуси». На листе бумаги (размером 25×25 см) начертите фигуру, изображенную на рисунке

36, и вырежьте 6 шашек. На кружочках № 1, 2 и 3 расставляем «гусей» (3 белые шашки), на кружочках № 10, 11, 12 — «лисиц» (3 черные шашки). Надо поменять их местами, соблюдая следующие правила: встреча «лисицы» и «гуся» на 2 кружках, соединенных между собой прямой линией, не разрешается; в каждом кружке может быть только «гусь» или «лисица».

Квадрат. На листе бумаги размером 20×25 см нарисуйте квадрат, разделите его на девять равных клеток и вырежьте 9 шашек. На шашках напишите числа от 1 до 9 включительно. Разместите все шашки в клетки квадрата так, чтобы в любом ряду — горизонтальном, вертикальном и по диагоналям — сумма цифр равнялась 15.

ГОЛОВОЛОМКИ С ПАЛОЧКАМИ ИЛИ СПИЧКАМИ

Выстругайте из дерева 40—50 тонких палочек размером немного больше спички (или возьмите коробку

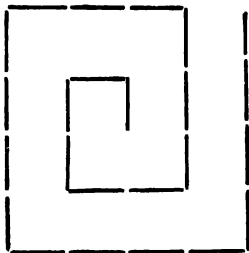


Рис. 37.

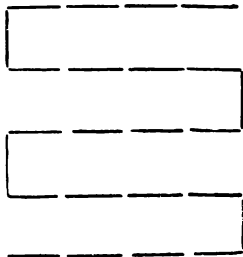


Рис. 38.

спичек). С помощью этих палочек можно составить ряд интересных головоломок.

1. Четыре палочки надо переложить так, чтобы из

фигуры, изображенной на рисунке 37, образовались три квадрата.

2. Восемь палочек надо переложить так, чтобы из



Рис. 39

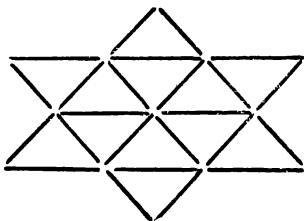


Рис. 40.



Рис. 41.

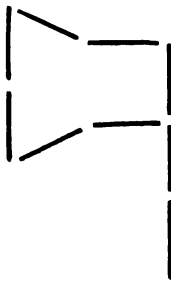


Рис. 42.

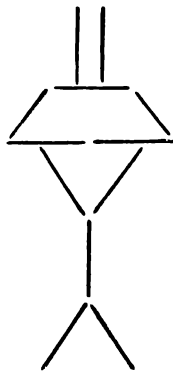


Рис. 43.

фигуры, изображенной на рисунке 38, образовалось два квадрата.

3. Домик, изображенный на рисунке 39, надо повернуть к нам другой стороной, передвинув только две палочки.

4. Нужно вынуть шесть палочек из фигуры на рисунке 40 так, чтобы вместо двенадцати равных треугольников получилось шесть равных четырехугольников.

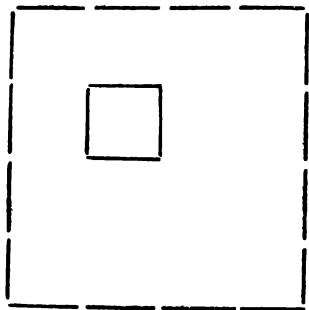


Рис. 44.

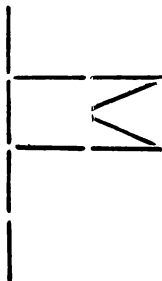


Рис. 45.

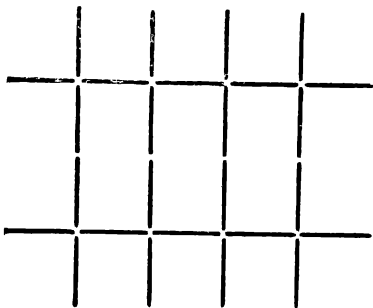


Рис. 46.

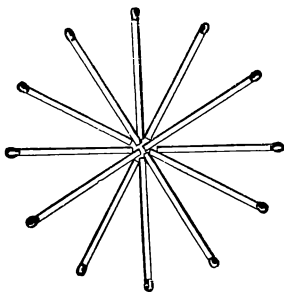


Рис. 47.

5. Четыре палочки надо переложить так, чтобы из ключа, изображенного на рисунке 41, получились три квадрата.

6. Три палочки надо переложить так, чтобы из топора, изображенного на рисунке 42, получилось три треугольника.

7. Три палочки надо переложить так, чтобы из лампы, изображенной на рисунке 43, получилось пять равных треугольников.

8. Изгородь усадьбы имеет форму квадрата и составлена из шестнадцати палочек. На усадьбе стоит дом из четырех палочек (рис. 44). Требуется при помощи

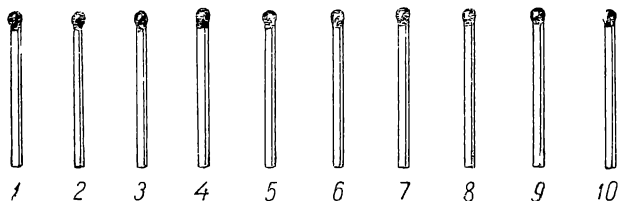


Рис. 48.

новых десяти палочек разделить усадьбу на пять частей, совершенно одинаковых по величине и форме.

9. Три палочки надо переложить так, чтобы из флага, изображенного на рисунке 45, образовался прямоугольник, состоящий из двух равных треугольников и одного шестиугольника.

10. Четырнадцать палочек надо переложить так, чтобы из фигуры, изображенной на рисунке 46, получилось три квадрата.

11. У фигуры (рис. 47), составленной из 12 спичек:

а) переложить 4 спички так, чтобы получился четырехконечный крест;

б) в полученном кресте переложить 8 спичек так, чтобы получить крест, состоящий из 4 крестов;

в) в этом последнем кресте переложить 8 спичек так, чтобы получилось 4 квадрата;

г) наконец, переложить 8 спичек так, чтобы получилась мельница.

12. Десять спичек положены в один ряд (рис. 48). Требуется распределить их попарно, всего в пять пар, перекладывая по одной спичке через две (например, № 1 переложить к № 4 и т. д.).

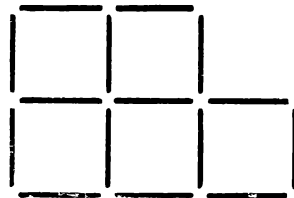


Рис. 49.

13. Предложите кому-либо из ваших товарищей поднять одной спичкой 15 спичек.

14. На столе лежат 3 спички; прибавьте к ним еще две спички, чтобы получилось восемь.

15. Положите на стол три спички и предложите товарищам, не прибавляя ни одной спички, сделать из этих трех четыре.

Ломать спички нельзя.

16. Из шести спичек составьте четыре равносторон-

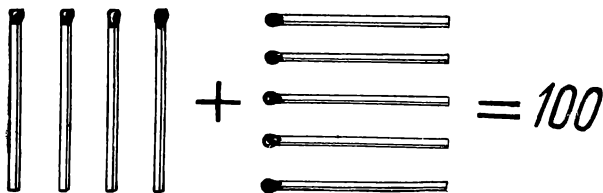


Рис. 50.

них треугольника. Само собой разумеется, что переламывать спички нельзя.

Задача интересна тем, что с первого взгляда кажется совершенно неразрешимой.

17. Из пятнадцати палочек постройте пять равных, прилегающих друг к другу квадратов (рис. 49). Снимите 3 палочки так, чтобы осталось всего три равных квадрата.

18. Задача-шутка. На столе лежат пять спичек; прибавьте к ним еще пять спичек так, чтобы получилось три.

19. Задача-шутка. Приложите к четырем спичкам пять спичек так, чтобы получилось сто (рис. 50).

ГОЛОВОЛОМКИ ИЗ КАРТОНА

1. Вырежьте из картона или фанеры 2 одинаковые пластинки, просверлите в каждой по 2 отверстия, сцепите пластинки шнурками, а на их концы привяжите пуговицы (рис. 51). Нужно разъединить пластинки, не развязывая, конечно, узелков.

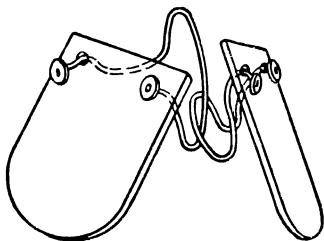


Рис. 51.

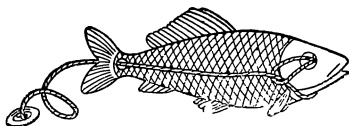


Рис. 52.

2. Из картона или фанеры вырезается рыбка. Через отверстия, сделанные в голове и хвосте, продевается шнурок, к концу которого привязывается пуговица (рис. 52). Освободите рыбку от шнурка.

3. На кольцо из плотной бумаги висят на короткой бечевке две пробки с надетым поверх них проволочным колечком (рис. 53).

Требуется снять пробки с бумажного кольца.

4. Эта головоломка похожа на предыдущую. Из плотной бумаги вырезается 2 якоря и 2 колечка: одно большое, другое маленькое.

Наденьте на якоря большое кольцо, согните его пополам и пропустите через маленькое колечко (рис. 54).

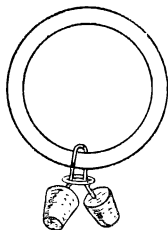


Рис. 53.

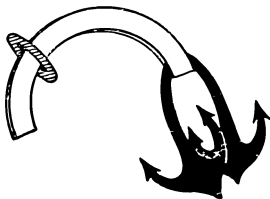


Рис. 54.



Рис. 55.

Распрямите теперь большое кольцо, чтобы головоломка приобрела такой вид, как показано на рисунке 55. Снимите якоря.

ПРОВОЛОЧНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

Во всех проволочных головоломках требуется разъединить составные части фигур (снять кольцо, шпильку и т. п.), не ломая и не сгибая при этом проволоки. Сделав это, нужно решить вторую, не менее интересную, часть задачи: надеть обратно кольцо, соединить фигуры и т. п.

Для изготовления проволочных головоломок нужна гибкая, крепкая стальная проволока толщиной в 1,75—2 мм.

Ниже мы приводим проволочные головоломки и описание основных способов их решения. Зная эти спо-

собы, можно легко решить почти любую проволочную головоломку.

1. На рисунке 56 изображена головоломка, состоящая из двух сцепленных между собой дужек и надетого

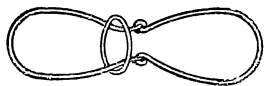


Рис. 56.

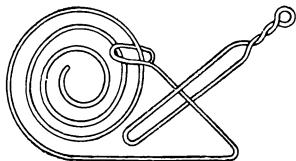


Рис. 57.

на них кольца. Дужки значительно шире кольца. Нужно снять кольцо, не ломая и не сжимая дужек.

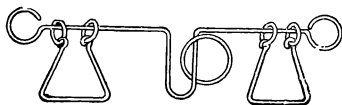


Рис. 58.

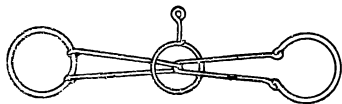


Рис. 59.

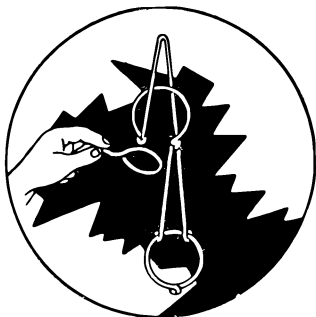


Рис. 60.

2. Головоломка состоит из спирали и надетого на нее челнока (рис. 57). Требуется снять челнок.

3. На отогнутых в противоположную сторону ножках проволочной шпильки подвешены 2 проволочных

стремечка, свободнодвигающихся по шпильке. Между стремечками находится кольцо, которое требуется снять (рис. 58).

Как сделать эту головоломку и как ее решить, видно на рисунках 59, 60.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ. ИГРЫ СО СЛОВАМИ

При проведении в клубах, библиотеках и красных уголках читательских конференций, литературных вечеров и встреч с поэтами и писателями, организатору-общественнику предоставляется большое поле деятельности для проведения литературных игр и викторин.

Правильно организованные литературные игры увлекают молодежь, вызывают интерес к литературе, развивают художественный вкус и умение излагать свои мысли, увеличивают запас слов, учат правильному построению фразы.

Готовя программу литературных игр, организатор должен учитывать общую тематику вечера, а также и предполагаемый состав участников игр.

Для популяризации тех или иных литературных произведений может быть предложена игра «литературное домино» (названия произведений на карточках составляются в зависимости от общей темы вечера).

Для литературной викторины следует подобрать наиболее интересное и яркое место из произведения. Вопросы для викторины следует составить от 15 до 20.

Организатор-общественник с библиотекарем клуба могут составить ряд тематических литературных викторин, изготовить несколько комплектов игры «литературное домино» и подготовить новые варианты игр по образцу приведенных в нашем сборнике.

Большинство литературных игр и игр со словами проводится при наличии играющих от 1 до 30 человек.

Необходимой принадлежностью этих игр является бумага и карандаш.

Игры со словами удобны еще и тем, что при повторении их интерес играющих не теряется, а, наоборот, возрастает.

ЛИТЕРАТУРНОЕ ДОМИНО

Из плотного картона вырезают 30 карточек размером 4×8 см. Поперечной чертой делят каждую карточку на два квадрата. На одном пишут фамилию писателя, на другом — название литературного произведения какого-нибудь другого автора.

Карточки перемешивают и раздают поровну всем участникам (от 2 до 6 человек). Начинаящий игру выкладывает на стол какую-нибудь одну свою карточку лицевой стороной вверх.

Играющие по очереди прикладывают к карточкам на столе свои карточки так, чтобы фамилия автора была рядом с названием его произведения.

Предположим, что на столе открыта карточка — Грибоедов, «Железная дорога». К ней можно приложить только те карточки, на которых написано или «Горе от ума» или Некрасов.

Если у очередного играющего не окажется соответствующей карточки, то он пропускает свою очередь и карточку выкладывает следующий игрок.

Тот, кто раньше других выложит все свои карточки, подсчитывает количество карточек, оставшихся у всех игроков, и это число записывает себе, как выигранные очки. После этого карточки тасуются и раздаются вновь. Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо не наберет 100 очков. Он и считается победителем.

При изготовлении карточек нужно рассчитать надписи так, чтобы разложенные карточки могли составить замкнутый круг, то есть чтобы фамилия автора, написанная на первой карточке, соответствовала названию произведения, написанному на последней.

**Примерный материал
для изготовления одного комплекта домино**

- | | | |
|--------------|---|-------------------------------------|
| 1-я карточка | — | Пушкин, «Демьянова уха» |
| 2-я | » | — Крылов, «Герой нашего времени» |
| 3-я | » | — Лермонтов, «Свои люди — сочтемся» |
| 4-я | » | — А. Островский, «Обломов» |
| 5-я | » | — Гончаров, «Отцы и дети» |
| 6-я | » | — Тургенев, «Война и мир» |
| 7-я | » | — Л. Толстой, «Вишневый сад» |
| 8-я | » | — Чехов, «Гроза» |
| 9-я | » | — А. Островский, «Тихий Дон» |
| 10-я | » | — Шолохов, «Тарас Бульба» |
| 11-я | » | — Гоголь, «Хорошо!» |
| 12-я | » | — Маяковский, «Господа Головлевы» |
| 13-я | » | — Салтыков-Щедрин, «Горе от ума» |
| 14-я | » | — Грибоедов, «Железная дорога» |
| 15-я | » | — Некрасов, «Рожденные бурей» |
| 16-я | » | — Н. Островский, «Левый марш» |
| 17-я | » | — Маяковский, «Лиса и бобер» |
| 18-я | » | — Михалков, «Егор Булычев и другие» |
| 19-я | » | — Горький, «Анна Каренина» |
| 20-я | » | — Л. Толстой, «На дне» |
| 21-я | » | — Горький, «Дубровский» |
| 22-я | » | — Пушкин, «Счастье» |
| 23-я | » | — Павленко, «Петр I» |
| 24-я | » | — А. Толстой, «Мертвые души» |
| 25-я | » | — Гоголь, «Дядя Ваня» |
| 26-я | » | — Чехов, «Цемент» |
| 27-я | » | — Гладков, «Разгром» |
| 28-я | » | — Фадеев, «Педагогическая поэма» |
| 29-я | » | — Макаренко, «Чапаев» |
| 30-я | » | — Фурманов, «Борис Годунов» |

СУВОРОВСКАЯ ПОСЛОВИЦА

Бессмертна слава великого русского полководца Александра Васильевича Суворова. Сорок лет он вел боевые действия и за все это время не знал ни одного поражения, ни одного отступления.

Как отца родного, любили Суворова солдаты. Его русская речь, богатая, яркая, образная, вошла в сокро-

1	2	3		4	5
6	7	8	9	10	
11		12	13	14	15
16	17	18	19		20
21	22	23	24	25	26

Рис. 61.

вищницу нашего языка. Суворовские пословицы с гордостью повторяли не только его современники, но и потомки.

Слова Суворовской пословицы заключены в этот квадрат (рис. 61). Если вы найдете слова, буквы которых размещены в задаче соответственно номерам, то разгадаете пословицу.

I. 16, 5, 18, 25—небольшой лиственный лес.

II. 14, 7, 26—повесть Н. В. Гоголя.

III. 24, 2, 1, 21—прибор, измеряющий время.

IV. 8, 13, 10—столкновение вооруженных сил.

- V. 22, 17, 6, 11— столица союзной республики.
 VI. 20, 9, 12, 15— белое волокнистое вещество.
 VII. 4, 23, 3, 19— хищное животное.

Теперь впишите буквы соответственно номерам, и вы прочтете эту пословицу.

ИЗРЕЧЕНИЕ МИЧУРИНА

Как победить природу, как превратить нашу страну в цветущий сад, показал на деле великий русский ученый Иван Владимирович Мичурин. Он завещал своим

1	2		3	4		5	6	7	8
	9		10	11	12	13	14		15
	16	17	18	19	20	21	22		23
	24		25	26	27	28	29	30	31
		32	33	34	35	36		37	38
		39		40	41	42		43	44
	45	46		47	48	49	50	51	52

Рис. 62.

последователям неустанно обогащать науку, умножать славу нашей Родины.

Его завет заключен в этой фигуре из клеток (рис. 62). Если вместо цифр поставить буквы, вы прочтете этот завет.

Для того, чтобы решить эту задачу, попробуйте составить из букв этой фигуры следующие 13 слов. Если это вам удастся, задача будет быстро решена.

I. 5, 12, 47, 8, 25, 44—персонаж из поэмы А. С. Пушкина «Полтава».

II. 46, 48—название многих рек в Нидерландах.

III. 33, 3, 50, 1, 34—торжественная эмблема военной или общественной организации или государства.

IV. 11, 4, 32, 52—созвездие.

V. 13, 16, 35—имя.

VI. 19, 6, 24, 36—роман Л. Леонова.

VII. 15, 2, 45, 14—млекопитающее.

VIII. 49, 41, 9, 18, 40—поэма М. Ю. Лермонтова.

IX. 39, 38, 23—орган слуха.

X. 20, 42, 43, 29, 26—высокий мужской голос.

XI. 51, 27, 7—небольшая птица.

XII. 28, 21, 22, 30—часть моря, защищенная от ветра и волн, пригодная для стоянки судов на якоре.

XIII. 17, 31, 10, 37—зимний спортивный инвентарь.

ПЕСНЯ

Разгадайте слова, значение которых приведено ниже. Полученный набор букв разместите в клетках (рис. 63) соответственно номерам, и тогда вы прочтете слова всем известной песни. Попробуйте назвать и автора этой песни.

I. 18, 26, 6, 39, 22—место в пустыне, покрытое растительностью.

II. 15, 42, 28, 24 — стихотворение А. С. Пушкина.

III. 23, 11, 14, 5, 45, 3—планета.

IV. 31, 27, 37, 34, 16, 40—выдающийся русский поэт.

V. 25, 32, 12, 36, 20— крупнейший приток Дуная.

VI. 17, 41, 10, 19, 29, 4— герой романа Гюго «Отверженные».

	1	2	3	4	5		6	
7	8	9		10	11	12	13	14
15	16	17	18		19	20	21	22
23	24	25	26		27	28	29	30
31	32		33	34	35	36	37	38
39	40	41	42		43	44	45	46

Рис. 63.

VII. 38, 7, 21, 44, 30, 9— рыба.

VIII. 1, 46, 8, 33— город в Турции.

IX. 2, 13, 43, 35— растение.

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Есть удивительные слова, как их ни читай — справа налево, или, наоборот, слева направо,— они будут означать одно и то же.

Вы написали «шалаш», «казак». Как вы ни читайте эти слова, они не изменятся. Есть не только слова, но и целые фразы, смысл которых не изменится, если их будешь читать в обратном порядке.

Прочтите эти фразы наоборот: «Я иду с мечем судия», или «А роза упала на лапу Азора».

Разорвутся некоторые слова, образуются новые, но порядок букв даст возможность прочесть всю фразу справа налево и слева направо без изменения.

В учении о языке такие слова и фразы называются «полииндромонами», что в дословном переводе с греческого означает «бег назад».

Вот такие слова-перевертыши могут стать предметом очень увлекательной литературной игры, где участники в заранее условленный срок должны написать как можно больше фраз-«перевертышей». Чем больше букв в каждой такой фразе, тем больше очков получит участник игры. Можно ухитриться не только отдельные фразы, а даже рассказы и стихи написать таким способом. В свое время журнал «Смена» провел состязание между читателями на более интересные «полииндромоны». Пришли тысячи ответов. Вот некоторые из них для примера.

1. Ишаку казак сено нес, казаку каши.
2. И темен город. Мороз узором дорог не мети.
3. Атака заката.
4. Течет море — не ром течет.
5. Не видно, как хорош он, но шорох, как он дивен!

В этой игре нужно быть очень требовательным к каждому участнику, чтобы написанная таким способом фраза не была сплошной бессмыслицей.

ЗНАКОМОЕ СТИХОТВОРЕНИЕ

— Сейчас,— говорит организатор,— я скажу несколько слов, которые вы встречали в стихотворении, хорошо известном всем вам. Постарайтесь угадать, из какого стихотворения я взял слова. Имейте в виду, что

я буду говорить все слова в именительном падеже, а не в том, в котором они встречаются в стихотворении. Вот слушайте:

«вода», «жужжанье», «небо», «окно», «синица», «путник». (Слова взяты из стихотворения Пушкина «Зимний вечер»).

После того, как кто-нибудь даст правильный ответ, организатор называет слова из другого стихотворения.

Слова для этой игры-задачи нужно брать только из тех стихов, басен или песен, которые широко известны молодежи.

ЗА КЕМ ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО?

Вы пишете на доске крупно и четко какое-либо слово, состоящее из многих букв, среди которых несколько различных гласных, например: «Механизация», «приказание», «раздраженность» и т. п.

После этого вы объясняете игру присутствующим:

— «Я предлагаю вам игру. Видите, на доске написано — «раздраженность», задача каждого из вас будет заключаться в том, чтобы говорить мне слова, которые можно составить из букв написанного на доске слова.

В каждом слове, которое вы мне предложите, буквы *а, н, р* можно употребить дважды, *д, е, ж, з, о, с, т, в*, — только один раз.

Условимся, что составлять будем только имена существительные в именительном падеже единственного числа. Каждое слово должно иметь не менее двух слогов, имен собственных называть нельзя. Как только кто-нибудь скажет правильно составленное слово, я сейчас же буду писать его на доске. Понятно, что два раза одно и то же слово говорить нельзя. Имейте в виду, что чем дальше будет идти игра, тем труднее вам будет

составлять слова, запас которых рано или поздно истощится. Выигрывает тот, кто скажет последнее слово.

Из букв слова «раздраженность», которое взято здесь для примера, можно составить очень много слов. Вот несколько из них: сажень, тонна, сода, роза, нежность, недра, стража и т. д.

Когда увидите, что запас слов у играющих подходит к концу, вы после каждого слова, которое будете писать на доске, считайте медленно до трех, предварительно предупредив, что новое слово нужно сказать раньше, чем вы произнесете «три».

Можно весь коллектив разделить на две группы и условиться, что выигрывает та из них, в которой окажется сказавший последнее слово.

СМОТРИ В КОРЕНЬ

Известно, что основную часть слова без приставок и суффиксов называют корнем. Например, корнем слова «извозчик» является «воз». Для участия в этой игре не требуется большой подготовки. Берется один корень, а задача всех участников написать наибольшее количество слов от одного и того же корня.

Взят корень «ход»; участники его записывают — и состязание начинается. Быстро пишутся слова: вход, заход, подход, приход, выход, пароход, восход, расход и т. д., пока минутная стрелка не отсчитала обусловленное время, например, пять минут. Все! Записи прекращены. В игре выигрывает тот, кто напишет наибольшее количество слов, не повторяющихся у товарищей.

ГЛАГОЛЫ

Вот четыре глагола: поСиДел, посеДел, полАскал, полОскал. От перемены одной буквы совершенно ме-

няется смысл. Придумайте другие слова, построенные по такому же принципу. Устройте между собой состязание, кто больше подберет таких слов в течение пяти минут. Такие упражнения очень помогают усваивать правописание

«СКВОЗНАЯ» БУКВА

Играющие уговариваются, какую букву считать «сквозной»: *у*, *п* или *с* и т. д. Потом каждый пишет одно под другим слова (имена существительные), состоящие из пяти букв. Во всех словах «сквозная» буква должна занимать третье место. Игра продолжается 5—10 минут. Кто подберет наибольшее число слов, тот и выигрывает.

Можно писать слова из семи букв и четвертую букву считать «сквозной». При этом условии задача играющих становится более сложной. Примеры:

балет	пароход	патриот
силос	газолин	сторона
пилот	воронка	доброта
булка	скворец	оборона
шалун	резонер	прирост
галка	стройка	антракт
колба	находка	сборник
вилка	коробок	старуха
полет	колодец	сверчок
телка	полость	квартет

Степень трудности этой игры зависит от того, какая буква является «сквозной».

ЗМЕЙКИ

Организатор называет имя существительное, состоящее из пяти букв.

Все записывают это слово у себя на листках бумаги, и начинается соревнование: кто за десять минут напишет столбиком больше слов, подобранных с таким расчетом, чтобы первая буква начального слова по одному разу встречалась во всех следующих словах и располагалась по извилистой линии.

Как должна располагаться буква в словах, показано в приведенном примере.

Если не хотят ограничивать игру временем, то изменяют ее условия; победителем в соревновании становится тот, кто первый составит столбик из 17 слов, через который первая буква начального слова пройдет «змейкой» с тремя поворотами.

Когда игра хорошо усвоена, можно писать слова из шести букв.

В этом случае при «змейке» в три поворота столбик придется увеличить на четыре слова.

Пример:

Обруч
кОзел
скОба
сурОк
платО
вагОн
брОня
мОряк
Отрез
бОрец
ссОра
багОр
правО
набОр
спОрт
дОска
Оклад

ПЕРВАЯ И ПОСЛЕДНЯЯ

Участники игры записывают сверху вниз выбранное сообща слово (имя существительное); в его состав не должны входить буквы й, ъ, ы, э.

Немного отступя вправо, каждый играющий пишет то же самое слово, располагая буквы снизу вверх.

Например:

А Р	А в т о Р
В О	В е д р О
И Т	И н с т и т у Т
А А	А р к А
Т И	Т е л е г И
О В	О б р ы В
Р А	Р а б о т А

Задача заключается в том, чтобы, написав между двумя буквами в каждой строке любое число букв, получить слово (имя существительное в единственном или во множественном числе), состоящее не менее чем из двух слогов (смотрите пример).

Когда один из играющих заявит, что он выполнил эту задачу, все перестают писать.

Тот, кто первым составит все слова, читает их. Все участники игры вычеркивают повторяющиеся слова.

После того, как несколько играющих прочитают написанные ими слова, у каждого останутся только такие слова, которых нет у других. У кого окажется больше слов, тот и выигрывает.

ПИРАМИДА

На двух видимых гранях пирамиды (рис. 64), напишите слова (имена существительные в единственном числе), заменив черточки буквами.

Все слова на каждой грани должны начинаться и оканчиваться одинаковыми буквами. Слово, написанное наверху грани, как видите, состоит из трех букв, следующее — уже из четырех. Так в каждой строчке прибавляется одна буква.

Какие слова вы напишете?

По этому образцу заполните словами еще две грани пирамиды; на одной первым словом напишите «тут» (шелковичное дерево), на другой «кок» (повар на пароходе).

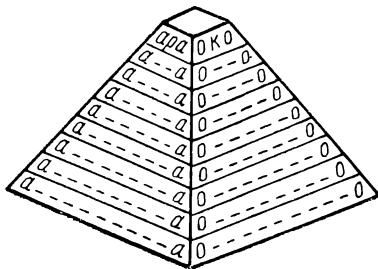


Рис. 64.

Последнее слово в нижней строчке на каждой грани должно состоять из одиннадцати букв.

ПЕРЕКРЕСТКИ

В горизонтальных рядах каждого квадрата (рис. 65) напишите слова (имена существительные в единственном числе), расположив по одной букве в свободных клеточках.

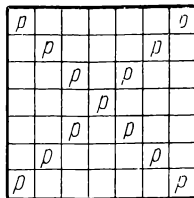
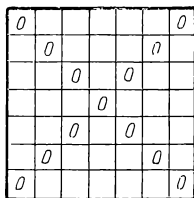
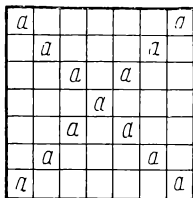


Рис. 65.

Подбирая слова, нельзя изменять расположение букв, напечатанных в квадратах

Когда заполните словами три квадрата, попробуйте решить такую задачу, скрестив по диагоналям другие буквы. При этом можно начертить квадрат меньший или больший: с пятью или девятью клеточками по каждой стороне.

ПРЕВРАЩЕНИЯ СЛОВ

Начиная со слова «плуг», попробуйте составить ряд из пятнадцати слов (имен существительных в единственном числе), подобрав их с таким расчетом, чтобы каждое следующее слово отличалось от предыдущего только

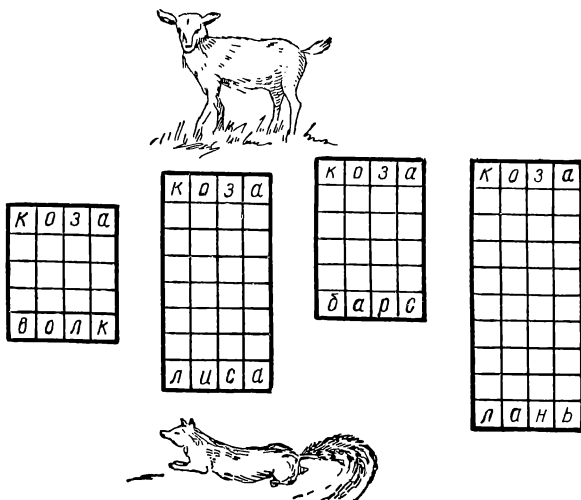


Рис. 66.

одной буквой. В ряду не должно быть двух одинаковых слов. Кто первый это делает, тот и выигрывает.

Вот еще несколько слов, с которых можно начинать эту игру: «галка», «барка», «поток», «честь», «кушак», «буран», «ферма», «борщ», «крот».

Так же изменяя в каждом следующем слове одну букву, попытайтесь



Рис. 67.

решить задачу с четырьмя превращениями «козы»: в «волка», в «лису», «барса» и в «лань» (рис. 66).

Превратите еще «рожь» в «муку», «реку» в «море», «тесто» в «булку» и «ночь» — в «день» (рис. 67).

Каждую из этих задач решайте на соревнование: кто скорее превратит первое слово в последнее, заполнив между ними пустые горизонтальные ряды клеток.

ШАРАДЫ, МЕТАГРАММЫ, ЛОГОГРИФЫ, АНАГРАММЫ

Шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы можно расшифровать в одиночку каждому желающему заняться этим интересным и полезным развлечением, но еще лучше, если организаторы отдыха проведут соревнование или конкурс на быстрейшее решение этих задач.

Можно вывесить специальную доску и на ней помещать крупно написанные шарады, метаграммы, загадки и головоломки, а в конце вечера сообщить, кто из присутствующих вышел победителем конкурса.

Хорошо проходит конкурс на составление новых шарад, метаграмм, логогрифов и анаграмм. Победа в конкурсе присуждается специальным жюри из числа актива с представителями из публики. Наиболее удачные шарады и метаграммы пополнят клубную игротеку.

ШАРАДЫ

Слово, зашифрованное в шараде, разгадывается по частям. В первой шараде зашифровано слово «гамак». «Первое можно засеять вторым».

Отгадка первого слога — «га», мера площади. Отгадка второго слога — «мак». Целое «гамак». Следующие шарады отгадайте сами.

1. Первое можно засеять вторым,
А в целом мы часто на даче лежим.
2. Какой музыкальный инструмент состоит из меры площади и музыкальной ноты?
3. Первый слог каждый знает —
В классах он всегда бывает,
Мы к нему союз прибавим,

- Сзади дерево поставим.
Чтобы целое узнать,
Город нужно нам назвать.
4. Первое — нота, второе — то же,
А целое на горох похоже.
5. Мое начало — буква алфавита,
Она всегда шипит сердито.
Второго корабли боятся
И обойти его стремятся.
А целое весной летает и жужжит,
То сядет на цветок, то снова полетит.
6. Бывает много странностей на свете:
Вот вам предлог, союз и вновь предлог,
А целое в лесу я как-то встретил —
Со страху еле ноги уволок.
7. Только два предлога,
А волос в них много.
8. Чтоб показать свое уменье,
Давай подумаем с тобой:
Мой первый слог — местоимение,
Название леса — слог второй.
А на конце (смелей за дело!)
Один согласный звук возьмем —
Конец шараде. Словом целым
Советский город назовем.
9. Мой первый слог — животное морское.
За ним охотятся порой,
А междометие — второй.
Все — государство. Но какое?
10. Междометие — слог первый,
Среди птиц ищи второй.
Третий — буква. По Уралу
Протекаю я рекой.

МЕТАГРАММЫ

В зашифрованном метаграммой слове нужно одну из букв заменить указанными в тексте, и значение слова будет каждый раз меняться. В первой метаграмме зашифровано слово «булка». Если *у* на *е* сменить, получится «белка».

1. Меня ты не напрасно ценишь —
Тебя насытить я могу,
Но если *у* на *е* ты сменишь,
Я по деревьям побегу.
2. С *б* смертельна я бываю,
С *м* меха я пожираю.
С *р* актеру я нужна,
С *с* для повара важна.
3. Я цвет одинаковый часто имею:
И с *г* зеленею и с *к* зеленею,
Но с *к* вам со мною рискованно быть:
Могу и до слез довести и убить.
4. С *м* я в море,
С *в* я в поле,
С *п* я в доме,
С *г* в футболе.
5. Чтоб отгадать, имей терпенье:
С *л* — часть лица, а с *б* — растение.
6. Когда я с *д*, меня сорвут,
Когда я с *т*, на мне плывут.
7. С *п* людей я развлекаю,
Всякой скуки ярый враг.
С *з* по полю удираю
От охотничьих собак.
8. Как инструмент, меня ты ценишь
В искусной плотничьей руке,

Но если *д* на *б* мне сменишь,
Во мне утонешь, как в реке.

ЛОГОГРИФЫ

В первом логогрифе задумано слово «кора», но если вставить в середину слова букву *б*, получится «кобра» (ядовитая змея). Все логогрифы решаются также, то есть прибавлением буквы.

1. Древесному стволу защиту я даю.
Прибавь мне букву *б*, и я тебя убью.
2. Я с полки книгу взял, прибавил *а*,
И стало вдруг мучительно обидно:
От книги не осталось и следа,
И даже в микроскоп не видно.
3. На дне реки в прохладной тьме
Скрываюсь я века.
Но вот ты *н* прибавил мне —
И я уже река.
4. Мы всех, и взрослых и детей,
В часы досуга развлекаем,
Но если нам прибавишь *т*,
Мы их ужасно напугаем.
5. Кони быстры, кони прытки...
Я лежу внутри кибитки.
М прибавь — я закричу
И на облучок вскочу.
6. Я смерть с безумным гулом сею,
Я сею гибель в дни войны,
Но *о* прибавь, и я повею
Покоем мирной тишины.
7. В июле в рожь войдите,
Вспорхнет пред вами птица.

- Вы ноту только отнимите,
И птица в золу превратится.
8. Я мал, и невелик мой вес.
От ветра в поле я качаюсь,
Но если мне прибавить с,
То я в гиганта превращаюсь.
9. Я похож на быка и известен я всем,
Но прибавьте мне к,
И я сам себя съем.
10. В планету поместите меру,
И ветер всколыхнет всю атмосферу —
Такой, которого сильнее не найти:
Он все считает на пути.

АНАГРАММЫ

Решается анаграмма почти так же, как и метаграмма, только здесь, чтобы угадать слово, буквы нужно не заменять другими, а переставлять. В первой анаграмме задумано слово «гриб». Переставьте буквы *б* и *г*, и получится «бриг».

1. За мною в лес идешь ты летнею порой;
Там много нас встречается,
Но буквы переставь, и сразу пред тобой
Судно под парусом на море закачается.
2. Знают все, что я такое:
Я — животное морское.
А когда с конца прочтешь,
Мной матрацы обобьешь.
3. Задачу ты решишь свободно:
Я небольшая часть лица.
Но если ты прочтешь меня с конца,
Во мне увидеть можешь, что угодно.
4. Лежу я на земле,

- Прибитая к железу,
 Но буквы переставь —
 В кастрюлю я полезу.
5. По дороге, по пути
 Весело качу.
 А с конца меня прочти —
 Нож я наточу.
6. Географию со мной
 Изучают в школе дети.
 Дай порядок букв иной,
 И найдешь меня в буфете.
7. Взглянув на карту, ты узнаешь,
 Что я французская река.
 Но если буквы переставишь,
 Укрою я в себе зверька.
8. Скрывается мой плод румяный
 Тенистою листвою,
 А буквы переставь,
 Я окажусь рекою.
9. Легко дыша в моей тени,
 Меня ты летом часто хвалишь.
 Но буквы переставь мои,
 И целый лес ты мною свалишь.

СЛОВА-АНАГРАММЫ

Из каждого слова, напечатанного ниже, можно получить другое (имя существительное в именительном падеже единственного числа) путем перестановки букв. Например: лось — соль.

- | | | | |
|---------|---------|----------|-----------|
| 1. Араб | 5. Вино | 9. Мать | 13. Стан |
| 2. Баня | 6. Карп | 10. Пола | 14. Урок |
| 3. Брус | 7. Луна | 11. Рост | 15. Адрес |
| 4. Брак | 8. Марш | 12. Руда | 16. Ангар |

17. Аорта	41. Марка	65. Карета	89. Капор
18. Аванс	42. Масло	66. Краска	90. Канал
19. Барка	43. Норка	67. Клапан	91. Клоун
20. Бакал	44. Наказ	68. Кольцо	92. Ласка
21. Бурак	45. Насос	69. Колесо	93. Короб
22. Выбор	46. Отрок	70. Лопата	94. Комар
23. Валик	47. Отпор	71. Мостик	95. Сукно
24. Влага	48. Обвал	72. Монета	96. Стена
25. Волос	49. Просо	73. Плюшка	97. Сетка
26. Газон	50. Плеск	74. Приток	98. Такса
27. Гроза	51. Повар	75. Потеха	99. Тавро
28. Доска	52. Рифма	76. Паркет	100. Факир
29. Домра	53. Роман	77. Пальто	101. Хвала
30. Камыш	54. Скала	78. Пудель	102. Водопад
31. Кайма	55. Ситец	79. Старик	103. Верность
32. Колос	56. Совет	80. Сектор	104. Кочерга
33. Крыса	57. Цыган	81. Черпак	105. Манишка
34. Круча	58. Шакал	82. Серп	106. Петлица
35. Кумач	59. Шарик	83. Туша	107. Разница
36. Кукла	60. Апломб	84. Танк	108. Рабство
37. Лодка	61. Барсук	85. Урон	109. Ромашка
38. Лапша	62. Барыня	86. Урна	110. Соринка
39. Лямка	63. Деталь	87. Капот	
40. Маска	64. Каприз	88. Канат	

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ, ВОПРОСЫ, ЗАГАДКИ И ШУТКИ

В обеденный перерыв в цеховом красном уголке, в красном уголке общежития и на молодежных вечерах большой популярностью пользуются занимательные задачи, загадки и вопросы.

Организатор-общественник объявляет о том, что проводится сеанс занимательных задач, вопросов и загадок. Тот, кто первым даст правильный ответ на вопрос, получает жетон, а тот, кто к концу сеанса будет иметь больше жетонов, получит приз. Если приза нет, то сле-

дует провести соревнование между группами молодежи. Выигрывает та группа, которая первой даст больше правильных ответов. Жетоны следует нарезать из плотной, желательно цветной, бумаги размером 3 × 4 см и поставить на каждом какой-либо штампик.

При составлении программы организатору необходимо учесть состав публики. Так, для учащихся ремесленных училищ в программу следует включать не только цикл вопросов общеобразовательного порядка, но и вопросы, связанные с учебными и производственными особенностями училища; для студентов вузов, для инженерно-технических работников предприятий или молодежи сельского дома культуры потребуются соответствующие задачи и вопросы.

В программу должны быть включены самые разнообразные познавательные вопросы из физики и математики, географии и астрономии, литературы и искусства, истории и техники, физкультуры и спорта, а для оживления следует чередовать эти вопросы с шуточными задачами и загадками.

Каждый вопрос или задачу следует написать крупным разборчивым почерком на отдельной карточке из плотной бумаги размером 7 см × 10 см, а под вопросом написать ответ.

Еще лучше, если организатор будет знать напамять все вопросы программы и подавать их слушателям в виде живой, веселой и интересной беседы.

Все карточки с вопросами следует хранить в особой картотеке или папке, разделив ее на отделы: физика, математика, география и т. д.

Организатор отдыха должен систематически пополнять свою картотеку новыми вопросами и задачами, подбирая материал из книг, газет и журналов.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ И ВОПРОСЫ

1. Одного из этих учеников зовут Колей, он стоит с краю. Если бы Нюра стояла рядом с Володей, то Петя оказался бы по соседству со своим тезкой.

Скажите, как зовут каждого из этих учеников? (Рис. 68.)

2. К названию какого крупного советского города надо прибавить букву, чтобы получилось название дру-

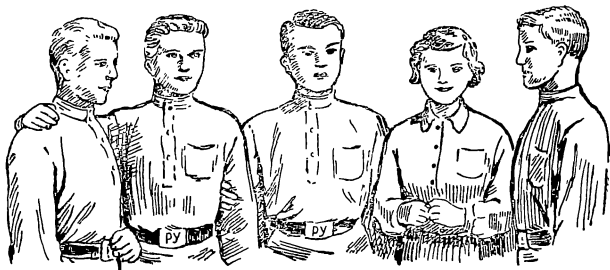


Рис. 68.

гого нашего города, расположенного сравнительно недалеко от первого?

3. Скажите, какой город расположен выше над уровнем моря: Смоленск или Днепропетровск?

4. Назовите три реки, протекающие в нашей стране, от названий которых происходят фамилии трех героев известных произведений русской литературы.

5. Найдите на карте Советского Союза три крупных реки, названия которых отличаются одно от другого только первой буквой.

6. Название одного из больших городов Советского Союза при перестановке букв превращается в название

огромного острова, находящегося в тропических странах. Какой это город?

7. Одного ученика спросили, как его зовут по отчеству. Он ответил замысловато. «Мой отец родился в областном городе, который называется так же, как зовут моего отца».

Не скажете ли, как зовут этого ученика по отчеству?

8. **Одна лодка на троих.** Три любителя речного спорта владеют одной лодкой. Они хотят устроиться так,

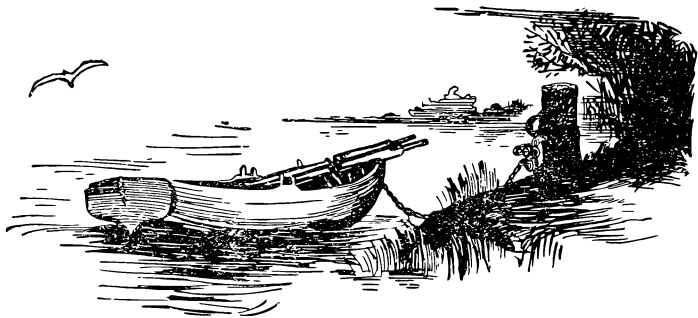


Рис. 69.

чтобы каждый мог в любое время пользоваться лодкой, но чтобы никто из посторонних не мог ее взять. Для этого они держат ее на цепи, которая запирается тремя замками. Каждый имеет ключ только от одного замка, и все-таки он может отомкнуть цепь своим единственным ключом, не дожидаясь прихода товарищей с их ключами.

Как же они устроили, что у них так удачно получается? (рис. 69).

9. **Оси телег.** Почему передняя ось у большинства телег стирается больше, чем задняя?

10. В корзине лежит пять яблок. Разделите эти яблоки между пятью ребятами так, чтобы каждый получил по яблоку и одно яблоко осталось в корзине.

11. **Необыкновенный контур.** На урск черчения преподаватель принес предмет, контур которого должны были изобразить ученики. Но с какой бы точки зрения они ни смотрели на этот предмет, контур его оставался одним и тем же.

Что это был за предмет?

12. Говорят, что «звезды гаснут». Правильно ли это? Почему днем на безоблачном небе звезд не видно?

ЗАДАЧИ И ВОПРОСЫ ПО МАТЕМАТИКЕ

1. Как написать число 100 пятью единицами? Как написать то же число пятью пятерками или пятью тройками?

2. Как написать четырьмя двойками число 111?

3. Через два года мой сын будет вдвое старше, чем он был два года назад. А дочка моя будет через три года втрое старше, чем три года назад.

Кто старше: сын или дочь?

4. Колхозник ехал в город. Первую половину пути он проехал в поезде — в 15 раз быстрее, чем если бы он шел пешком. Однако вторую половину пути ему пришлось проехать на волах — в 2 раза медленнее, чем если бы он шел пешком. Сколько времени он выгадал по сравнению с ходьбой?

5. Найдите такие четыре гири, с помощью которых можно было бы получить любой вес от 1 до 40 килограммов (в целых килограммах).

6. Три бегуна вышли со старта одновременно. В то время, как один из них проходил круг, другой обгонял

его на четверть круга, а третий обгонял первого на пол-круга.

Всего вместе они прошли 15 кругов. Сколько кругов прошел каждый из них?

7. Рыболов наловил полный садок рыбы. Если бы у него не сорвались три рыбы, то ему нехватало бы еще трех рыб, чтобы поймать втрое больше, чем накануне. Если бы он поймал на две рыбы меньше, то у него было бы на две рыбы больше, чем двойной улов накануне.

Сколько рыб поймал рыболов?

8. Какой угол образуют стрелки часов, изображенных на каждом из этих рисунков (рис. 70)? Решая эту задачу, нельзя пользоваться никакими измерительными приборами.

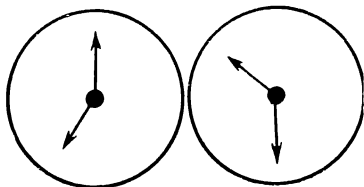


Рис. 70.

9. Улитка взбирается на дерево высотой 15 метров. В течение дня она поднимается на 5 метров, но за каждую ночь опускается на 4 метра вниз. На какой день улитка достигнет вершины дерева?

10. В мастерской в течение месяца отремонтировано 40 машин: автомобилей и мотоциклов без кареток. Если подсчитать колеса всех машин, выпущенных из ремонта, то получится число 100. Сколько автомобилей и мотоциклов в отдельности было отремонтировано?

11. 4 кошки и 3 котенка весят вместе 15 кг, а 3 кошки и 4 котенка — 13 кг. Сколько весит кошка и сколько котенок?

12. На пять рублей куплено 100 штук марок достоинством в 50 коп., 10 коп. и 1 коп. Сколько марок каждого достоинства куплено?

13. Чему равно произведение всех цифр?

14. Книга в переплете стоит 1 рубль 10 копеек. Сама книга дороже переплета на 1 рубль. Сколько стоят переплет и книга отдельно?

15. Пильщики режут бревна на метровые отрезки. Каждый разрез занимает полторы минуты. За сколько минут распилят они пятиметровое бревно?

16. Прилетели галки, сели на палки. Если на каждой палке сядет по галке, то для одной галки нехватит палки. А если на каждой палке сядет по две галки, то одна палка останется без галки. Сколько было палок, сколько было галок?

17. Из девяти цифр — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 — составьте ряд чисел, которые в сумме дали бы 100.

В этот ряд должны войти все цифры, и ни одна из них не должна в ряду повторяться; при решении этой задачи можно употреблять не только целые числа, но и дроби.

Задача имеет несколько решений.

18. Предположим, что земной шар охвачен по экватору обручем, который по длине превосходит экватор на 10 метров.

Допустим, что обруч на всем протяжении равно удален от поверхности земли.

Как велик промежуток между земной поверхностью и обручем? Смогла бы, скажем, муха пробраться в него?

19. Даны числа: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9; не меняя их порядка, сгруппируйте их так, чтобы, поставив знаки сложения и вычитания всего 4 раза, получить в результате действий число 100.

Попытайтесь решить такую же задачу, применив знак сложения и вычитания не четыре раза, а три.

20. На керосиновом складе была 21 бочка одинако-

вого объема: 7 полных, 7 налитых наполовину и 7 пустых. Не переливая керосина, все эти бочки надо погрузить на три автомашины так, чтобы на каждой из них оказалось одинаковое количество бочек и керосина.

21. Молодого человека спросили, сколько ему лет. Он ответил: «Когда моему отцу было 28 лет, я был в четыре раза моложе его, а теперь только вдвое» Сколько лет молодому человеку?

22. Число 45 разделено на 4 неравные части. Если к первой части прибавить 2, из второй вычесть 2, третью умножить на 2, а четвертую разделить на 2, то результаты от всех этих вычислений будут одинаковы.

На какие части разделено число 45?

23. В корзине меньше ста яблок. Если вынимать яблоки по три штуки, то в корзине останется одно яблоко. Если брать из корзины по четыре яблока, то в ней останется два яблока. Если брать по пяти штук, то останется три, а если по шести, то в корзине останется четыре яблока. Сколько яблок в корзине?

24. Вы видите здесь три числа, подписанные одно под другим:

111

777

999

Надо зачеркнуть шесть цифр так, чтобы оставшиеся составляли вместе 20.

Можете ли вы это сделать?

25. Какие два целых числа, если их сложить, дают больше, чем если их перемножить?

26. Какие два целых числа, если их перемножить, дают столько, сколько получается от их сложения?

27. **Мишины котят.** Увидит Миша где-нибудь брошенного котенка, непременно подберет и принесет к себе,

Всегда воспитывается у него несколько котят; но он не любит говорить товарищам сколько, чтобы над ним не смеялись. Спросят у него:

— Сколько у тебя теперь всех котят?

— Немного,— ответит он,— три четверти их числа, да еще три четверти одного котенка, вот и всего котят у меня.

Товарищи думали, что он просто балагурит. А между тем, Миша задавал им задачу, которую нетрудно решить.

Попытайтесь, решите!

28. В квадратной комнате в каждом углу сидит кошка. Напротив каждой кошки сидит по три кошки. Сколько же всего кошек в комнате?

29. **Умножение и деление.** Какие два целых числа, если разделить большее из них на меньшее, дают столько же, сколько получается при их перемножении?

30. **Хитрый товарищ.** Один человек устроил в своем погребе шкаф в форме квадрата с девятью клетками. Среднюю (внутри) клетку он оставил свободной для пустой посуды, а в остальных расположил 60 бутылок кваса так, что в каждой угловой клетке их было по 6, а в каждой из средних — по 9. Таким образом, на каждой стороне квадрата было по 21 бутылке. Товарищ хозяина подметил, что тот проверяет число бутылок, считая их по сторонам квадрата и наблюдает только за тем, чтобы на каждой стороне квадрата было по 21 бутылке. Тогда товарищ поспорил с хозяином, что он может взять из шкафа 4, 8 и больше бутылок и все равно на каждой стороне будет по 21 бутылке. Так он и сделал.

Как ему это удалось? И сколько раз он брал по четыре бутылки?

31. **Бой часов.** Сколько ударов в сутки делают часы с боем?

32. Вместо мелких долей — крупные! Разделите поровну пять пряников между шестью мальчиками, не разрезая ни одного пряника на шесть равных частей.

33. Продажа яблок. Колхозница принесла на базар для продажи корзину яблок. Первому покупателю она продала половину всех своих яблок и еще пол-яблока; второму — половину остатка и еще пол-яблока; третьему — половину остатка да еще пол-яблока и т. д. Когда же пришел шестой покупатель и купил у колхозницы половину оставшихся яблок и пол-яблока, то оказалось, что у него, как и у остальных покупателей, все яблоки целые и что колхозница продала все свои яблоки.

Сколько яблок она принесла на базар?

34. Два школьника. — Дай мне яблоко, и у меня будет вдвое больше, чем у тебя, — сказал один школьник другому.

— Это несправедливо. Лучше дай ты мне яблоко, тогда у нас будет поровну, — ответил его товарищ.

Можете ли вы сказать, сколько у каждого школьника было яблок?

35. Сумма каких чисел не изменится, если читать их перевернутыми?

36. Разделите число двенадцать на две равные части, чтобы одна из них составила 7.

37. Какие числа при перевертывании увеличиваются в полтора раза?

38. Изобретательные ученики. Учащиеся ремесленного училища, проходящие практику в прессовом цехе, за первый месяц отштамповали 9798 деталей. Учащиеся придумали несложное приспособление и на следующий месяц выпустили в девять раз больше деталей, чем в предыдущий.

Успех открыл молодых изобретателей. Они организовали непрерывную подачу материалов, лучше использовали производственную площадь цеха и в результате в девять раз увеличили количество деталей по сравнению с выпущенными за первые два месяца.

Подсчитайте в уме, сколько деталей выпустили учащиеся за три месяца?

39. Найдите множитель. Напишите на доске восемь цифр от 1 до 9, за исключением 8. Если вы этот ряд цифр примете за одно число и помножите его на 9, то результат умножения у вас будет состоять из одних единиц.

Можете проверить:

$$\begin{array}{r} 12345679 \\ \times \quad \quad 9 \\ \hline 111111111 \end{array}$$

Если вы это число помножите на 18, результат будет состоять из одних двоек.

Предложите желающим найти такие множители, чтобы результат умножения этого числа состоял из одних троек, четверок, пятерок и так — до девяток.

40. Семь яблок. Двенадцать мальчиков получили семь больших яблок и решили их разделить так, чтобы ни одно яблоко не пришлось разрезать больше, чем на четыре части.

Исполнимо ли это решение?

41. Фрукты на весах. Десять слив весят столько же, сколько три яблока и одна груша. А шесть слив и одно яблоко весят столько же, сколько груша.

Подумайте, сколько нужно положить слив на одну чашу весов, чтобы уравновесить их с одной грушей?

42. Шутка. Как число 1888 разделить на две части, чтобы в каждой половине получилось по тысяче?

43. Семнадцать верблюдов (старинная задача).

Жил в ауле старик Мақыш. Было у него три сына. Когда Мақыш умер, он оставил сыновьям наследство — 17 верблюдов и завещал их разделить так: старшему сыну Али отдать половину стада, второму сыну Кариму — одну треть, а младшему Майбату отдать одну девятую стада.

Похоронили братья отца и стали наследство делить. Делили-делили, а разделить не могли.

Старший требует себе половину стада; 17 разделить пополам — получится 8,5. Как же верблюда пополам делить?

Второй сын Карим требует свою часть. Одна треть от 17 равна $5\frac{2}{3}$. Опять верблюда резать!

И младший Майбат тоже не хочет уступать. Девятая доля стада — $1\frac{8}{9}$ верблюда.

Спорили, спорили братья и решили обратиться к мудрецам.

Мудрецы делили-делили, разделить не смогли. Но братья не хотят уступить один другому.

В это время на верблюде через аул проезжал старый акын. Подъехал старик и спрашивает:

— О чем люди спорят?

Ему рассказали. Улыбнулся акын и говорит:

— Я разделю!

И так разделил наследство, что все три брата остались довольны.

Как он разделил наследство?

44. **Угол в квадрате.** Спросите у присутствующих: чему равно 2^2 , 3^2 , 4^2 , 5^2 , 8^2 , 9^2 , ...? Угол в квадрате?

45. **Найдите число.** Какое число меньше вычитаемого надо поставить на место во-

??
— 88
—
22

Рис. 71,

просительного знака (рис. 71), чтобы получить указанную разность — 22?

Вы справитесь с этой задачей-шуткой, если додумаетесь, какими цифрами надо написать уменьшаемое.

ЗАДАЧИ И ВОПРОСЫ ПО ФИЗИКЕ

1. Почему прыгает резиновый мяч?

2. Нужно было через речку перевезти большой камень. Из перевозочных средств была только одна лодка. Когда камень погрузили в лодку, лодка стала тонуть. Каким образом переправили камень на другой берег при помощи этой лодки?

3. Попробуйте куриное яйцо вращать на тарелке. Если оно хорошо сварено, то будет вращаться несравненно быстрее, чем сырое. Почему?

4. Маленький кусочек железа, брошенный в воду, идет на дно, а корабль с тысячами тонн груза плавает по бурному морю. Чем это объясняется?

5. На столе, на небольшом расстоянии друг от друга, лежат: кусок железа и подковообразный магнит. Что подтянется: железо к магниту или магнит к железу?

6. Вы обращали внимание на то, что для троллейбуса требуется два воздушных провода, а для трамвая только один. Отчего это?

7. Когда Луна и Солнце стоят над горизонтом, кажется, что они гораздо больше, чем когда они находятся в зените. Почему Солнце и Луна, стоящие над горизонтом, кажутся большими?

8. **Физика и астрономия.** Физика и астрономия — это две смежные науки, которые взаимно помогают друг другу раскрывать тайны природы. В XVII веке знаменитый астроном Галлей открыл комету, названную

его именем. Эта комета появляется регулярно через каждые 76 лет. В последний раз ее наблюдали в 1910 году. Астрономы установили, что люди ее снова увидят в 1985 году. Она пройдет очень близко от земли, но мало вероятно, чтобы она могла задеть землю. Астрономы высчитали, что столкновение кометы с землей почти невозможно. Такое явление может иметь место лишь один раз в 15 миллионов лет. Допустим, что мы попали в этот отрезок времени. Подумайте, что произойдет, если ядро или хвост кометы столкнется с нашей землей?

9. Два одинаковых ведра наполнены до самых краев водой, но в одном плавают деревянная чурка. Как вы думаете, какое из этих двух ведер тяжелее?

10. Почему острый нож режет лучше, чем тупой?

11. Трогаясь с места, поезд часто начинает движение не сразу вперед, а прежде осаживается немного назад и уже после этого плавно начинает набирать скорость. Для чего это делается?

12. Под колеса паровоза иногда сыплют песок. Зачем это делают?

13. Бросьте в реку несколько палок или веток. Вы увидите что те, которые упали в воду дальше от берега, поплыли быстрее, чем находящиеся возле самого берега. Почему?

14. Где лучше полетит ракета — близ уровня моря или с вершины высокой горы?

15. Пустые чашки весов, находящиеся в равновесии, погрузили в жидкости — левую в воду, правую в керосин. Сохранится ли равновесие?

16. Два пионера, каждый из которых весил 40 килограммов, сели в лодку. Вес лодки 80 килограммов. Сколько литров воды вытеснила погруженная лодка?

17. Зачем в крышке чайника делается маленькая дырочка?

18. По топкому болотистому месту идти всегда очень тяжело. При каждом шаге приходится вытаскивать ногу, затрачивая много силы на преодоление... Чего?

19. Чтобы дирижабль мог лететь, его наполняют газом, более легким, чем воздух. Не лучше ли совсем выкачивать из него воздух? Ведь он будет еще легче? Полетит ли он тогда?

20. Зачем при замазывании окон между рамами часто кладут куски древесного угля или блюдце с солью?

21. Почему в ветреную погоду нам холоднее, чем в тихую, хотя термометр в обоих случаях показывает одинаковую температуру?

22. Почему на зиму в окна вставляют вторую раму? Можно ли вместо этого поставить в одну раму стекло вдвое большей толщины?

23. Какую раму надо замазывать на зиму: наружную или внутреннюю?

24. Удары топора работающего вдали человека слышны не тогда, когда топор падает, а, наоборот, когда он поднимается.

Почему это происходит?

25. Гром — это треск огромной искры-молнии, длится она долю секунды. Почему же мы слышим долгие раскаты грома?

26. В приключенческих романах часто описывается, как опытные охотники, прислушиваясь к отдаленному стуку копыт, ложатся на землю. Для чего они это делают?

27. Вечером далекие звуки, например, стук повозки, колокольчики идущего стада, слышны лучше, чем днем. Почему?

28. В жаркий солнечный день отдельные предметы видны неясно. Контуры их расплывчаты, все кажется колыхающимся и дрожащим. Почему?

29. Взяв любую прямую палку, опустите ее в воду. Вы увидите, что палка изогнулась, «переломившись» в том месте, где приходится уровень воды. Опуская палку прямо вертикально, вы увидите, что она стала короче. Объясните причину.

30. Почему на закате солнце окрашивается в багрово-красный цвет?

ЗАГАДКИ

1. Поле не меряно,
Овцы не считаны,
Пастух рогат.
2. Летит орлица по синему небу,
Крылья распластала,
Солнышко застлала.
3. Еду, еду — следу нету;
Режу, режу — крови
нету.
Рублю, рублю — щепок
нет.
4. Сестра к братцу в
гости идет,
А он от сестры прячется.
5. Не стукнет, не брякнет,
А в окно войдет.
6. Не огонь,
А схватишь — обожжешься.
7. Зубастые,
А не кусаются.
8. Не куст, а с листочками,

- Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает.
9. Черный Ивашка,
Деревянная рубашка,
Где носом поведет,
Там заметку кладет.
10. Двенадцать братьев
Друг за другом бродят,
Друг друга не обходят.
11. Виден край,
Да не дойдешь.
12. Есть у меня ящик русский,
Сам открывается,
Сам закрывается,
Секрета его никто не знает.
13. На базаре не найдешь.
На весах не взвесишь.
14. Лежит брус
на всю Русь.
15. Грамоты не знаю, а
весь век пишу.
16. Течет, течет — не выте-
чет,
Бежит, бежит — не выбежит.
17. Ты за ней, а она от тебя, ты от нее, а она за
тобой.
18. Поднять ребенок может, а через забор и силач
не перекинёт.
19. Что было «завтра», а будет «вчера»?
20. Что такая за дорога: вверх идет она отлого, что
ни шаг, то овраг?
21. Крашеное коромысло над рекой повисло.
22. Сожмешь — клин, разожмешь — блин.

23. Пришел в дом — не выгонишь колом; пора придет — сам уйдет.

24. Каким гребнем волос не расчешешь?

25. Где бывают реки без воды, а города без домов?

26. Из какого полотна нельзя сшить рубашку?

27. Жидко, а не вода, бело, а не снег.

28. Летит — воет, а сядет — землю роет.

29. Что зимой дома мерзнет, а на улице нет?

30. Сам не видит, а другим указывает, нем и глух, а счет ведет.

31. Без крыльев летает, без воды ныряет, детей забавляет.

32. Никто их не пугает, а они все дрожат. Что это такое?

33. Ниток много, а в клубок не смотаешь. Что это?

ШУТОЧНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Самолет летит из Свердловска в Казань 1 час 20 минут, а обратно тот же путь пролетает в 80 минут. Почему такая разница?

2. С первой буквой — я мальчиком зовусь. Отними ее — я девочка, а отними еще одну букву — останется лишь нота.

3. Какое слово состоит из полбуквы?

4. Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоит 13 судаков?

5. Не зверь, не птица, а нос, как спица.

6. Какая птица больше всего похожа на утку?

7. Сын моего отца, а мне не брат. Кто это?

8. Сколько пирожков с вареньем можно съесть натощак?

9. Когда руки бывают тремя местоимениями?

10. Стоят две овцы — одна головой к северу, а дру-

гая — к югу. Могут ли они увидеть друг друга, не поворачивая головы?

11. Назовите слово, оканчивающееся тремя буквами «е»?

12. Из какого дерева можно выбросить ноту, а она останется?

13. Хвост имеет, а не мышь, любит взрослый и малыш.

14. Слева направо — на ногах стоит, а справа налево — без ног бежит.

15. В названии какой реки нужно переставить буквы, чтобы получилось название фрукта?

16. Какой болезнью никто на земле не болел?

17. В комнате горело 7 свечей. Проходил мимо человек, потушил две свечи. Сколько осталось?

18. Не летает, не поет, а по-птичье му клюет.

19. У трех шоферов был родной брат Андрей, а у самого Андрея родных братьев не было. Как это могло быть?

20. У одного отца есть шесть сыновей. У каждого сына есть сестра. Сколько же у отца детей?

21. Какая река плавает?

22. Какая река летает?

23. Какой город парит в воздухе?

24. Какой шар не закатаешь в лузу?

25. В какие ворота не забьешь гол?

26. Какой город в СССР самый сердитый.

27. Какой город в СССР самый сладкий?

28. Какая река дает черную икру?

29. Какая река течет во рту?

30. Какую реку можно срезать ножом?

31. Я — в озерах и морях, но в воде меня нет. Я — в арбузах, в огурцах, а вот в дыне меня нет.

32. Из Москвы в Ленинград вышел товарный поезд, делающий 40 км в час. Одновременно из Ленинграда в Москву вышел скорый поезд, делающий 60 км в час. Расстояние между Москвой и Ленинградом 630 км. Какой поезд в момент встречи будет ближе к Москве?

33. Название какой страны заканчивается на три «я»?

НАРОДНЫЕ СКАЗКИ-ЗАГАДКИ

Эти короткие сказки-загадки можно рассказать с эстрады или в кругу друзей во время отдыха. Они являются своеобразным испытанием сообразительности и находчивости. Советуем не торопиться с раскрытием ответа. Дайте возможность каждому продумать свои варианты отгадок. Эти сказки можно прочесть, но еще лучше запомнить и рассказать наизусть.

Небывалый конь

(Грузинская сказка-загадка)

В древние времена, когда князя в Закавказье враждовали между собой, жил в горах отважный джигит Рустем. В одном из боев не повезло Рустему, и он попал в плен. Пришли друзья Рустема к князю и стали просить отпустить джигита на волю за большой выкуп.

— Хорошо,— сказал князь,— только золота и драгоценностей мне не нужно. Я богаче вас. Пусть ваш джигит в три дня достанет мне коня. Только этот конь должен быть не вороной, не белый, не буланый, не каурый, не гнедой и не пегий, не серый и не чалый...— и князь перечислил все масти коней, какие только известны на свете.

— Плохо твое дело, Рустем,— сказали друзья джигиту,— не берет князь за тебя выкуп не золотом, не драгоценностями, а требует, чтобы ты в три дня достал ему небывалого коня — не вороного, не белого, не буланого, не каурого, не гнедого и не пегого, не серого и не чалого,— ни одной масти коней, какие только известны на свете.

— Хорошо,— сказал джигит. — Передайте князю, пусть он меня выпустит, и я достану ему такого коня

Прошло три дня. Рустем известил князя, что он достал ему небывалого коня и просит выбрать день, чтобы прислать за ним. Прошло много лет, а князь никак не мог выбрать день, чтобы послать к джигиту за конем.

Почему князь не мог выбрать такой день?

Находчивый Кришиянис

(Латвийская легенда-загадка)

Было это много столетий назад, когда немецкие бароны, захватив берега Прибалтики, поработили латвийский народ. Латвийские крестьяне начали против чужеземных захватчиков вооруженную борьбу. Они не хотели мириться с игом немецких рыцарей и баронов.

По преданию, в числе борцов за свободу отчизны был и пахарь Кришиянис, которого товарищи любили за смелость и находчивость.

Однажды Кришиянис попал в засаду. Его тяжело ранили и связанного доставили в Ригу. Немецкие бароны решили жестоко расправиться с храбрым латышом. Суд над отважным Кришиянисом состоялся на площади, где собрались тысячи жителей Риги. Каждый хотел увидеть смелого Кришияниса, о подвигах которого народ сложил песни. На помост, где сидели судьи

в пунцовых мантиях и рыцарских доспехах, был выведен Кришиянис. Возгласы восхищения встретили отважного воина, которого не смогли сломить ни угрозы, ни пытки. Высоко подняв голову, звеня кандалами, он поднялся на помост.

— Слушай, Кришиянис,— сказал главный судья,— тебе грозит смерть, но выбрать ее ты должен сам. Приговор уже подписан. Если ты скажешь правду — тебя повесят, если скажешь ложь — тебя утопят

Выбирай себе смерть, ибо жизни мы тебе не сохраним. Такой наш приговор.

— Хорошо,— ответил Кришиянис,— еще не было того, чтобы судьи-чужеземцы в нашей стране могли судить справедливо. Но, если то условие, которое вы мне поставили, будет точно выполнено, я буду жить во славу своего народа.

— Наш суд строгий и справедливый. Если мы вынесли решение — оно будет в точности выполнено. Говори!

— Хорошо,— ответил Кришиянис,— я скажу, и вы сможете здесь же на площади выполнить свой приговор. Но сначала прикажите освободить меня от кандалов, тогда я смогу дать ответ, как требует приговор.

— Снять кандалы,— приказал главный судья.

Ответ был таким простым и неожиданным, что судьи растерялись, ибо по условиям их приговора Кришиянис после этого ответа мог быть живым. Вся площадь зашумела, и возгласы приветствия неслись по Риге. Воспользовавшись растерянностью судей и стражи, Кришиянис прыгнул с помоста в толпу сочувствующих ему рижан и скрылся. Его же ответ был таким, что суд не мог казнить Кришияниса, не нарушив своего приговора.

Что же ответил судьям находчивый Кришиянис?

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ОПЫТЫ, ФОКУСЫ И ЗАБАВЫ

Опыты и фокусы хорошо демонстрировать на вечерах художественной самодеятельности в красных уголках и в клубах. Довольно эффектно выглядит опыт «фонтан на столе» или «капризная вода», а также фокусы: «мгновенный подсчет», «отгадываю месяц и день рождения», «неразлучные», «загадочные шнуры» и другие. Все эти фокусы не требуют сложной аппаратуры и длительной тренировки. Безусловно, человеку, совершенно неподготовленному, показывать фокусы не следует, так как они могут и не получиться.

Для того, чтобы хорошо провести фокусы, необходимо сделать следующее:

1. Для первого раза выбрать 3—4 фокуса или опыта. Внимательно прочесть их описание. Понять их секрет. Детально разобрать каждое действие фокусника. Ясно представить себе, когда и для чего он говорит зрителям то или иное слово.

2. Когда все стало ясным и понятным, следует приготовить необходимое оборудование и перейти к тренировке, при полном отсутствии зрителей.

3. Когда все действия усвоены, переходите к проведению фокуса, сопровождая его соответствующими словами, направленными к будущим зрителям и вашим помощникам.

Разговор с публикой или помощниками помогает фокуснику в нужный момент отвлечь их внимание или усиливает впечатление, произведенное фокусом.

4. Добившись четкости, ловкости и свободы в движениях, переходите к показу опытов и фокусов вашим товарищам.

Так же, как и при составлении любой программы развлечений нужно помнить, что интерес зрителей должен возрастать, а последний фокус должен быть самым эффектным.

ФОНТАН НА СТОЛЕ

Вы ставите на стол мелкую тарелку, наливаете в нее немного воды и кладете 5—6 листов промокательной бумаги. Показываете зрителям небольшой аптечный пузырек, примерно на три четверти наполненный водой, которую вы слегка подкрасили чернилами. Плотно закупориваете пузырек пробкой, сквозь которую пропущена очень тонкая соломинка, доходящая почти до дна. Ставите пузырек на тарелку, зажигаете свечу, которая стоит на столе, берете большую стеклянную банку из-под консервов и держите ее 1—2 минуты над пламенем свечи, опрокинув вверх дном.

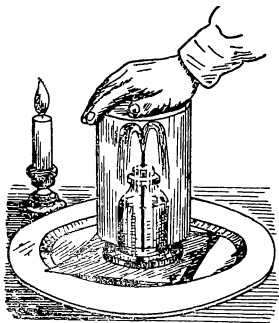


Рис. 72.

Затем вы быстро накрываете пузырек банкой так, чтобы она краями опиралась на промокательную бумагу, и сильно нажимаете рукой на дно банки. Из пузырька через соломинку начинает бить фонтан (рис 72).

УДИВИТЕЛЬНОЕ РАВНОВЕСИЕ

Изогните кусок проволоки так, как показано на рисунке 73. Вложите пятикопеечную монету в крючок, расположенный горизонтально, и сожмите его плоскогубцами или приплюсните проволоку ударом молотка. На другой крючок повесьте металлическое кольцо.

Попробуйте уравновесить эту конструкцию на шиле, подперев монету его острием. Сразу это вам не удастся. В зависимости от тяжести кольца средний изгиб на проволоке придется сделать выше или ниже.

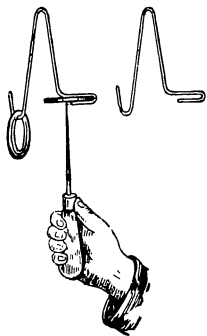


Рис. 73.

Когда же пяточек будет устойчиво держаться на острие шила, покажите своим товарищам этот пример удивительного равновесия. Подуйте на кольцо: конструкция будет вращаться, не падая с шила, так как ее центр тяжести находится ниже точки опоры.

НАДОРВАННАЯ ПОЛОСКА

Полоска бумаги с ладонь длиной, в палец шириной может представить материал для забавной задачи. Надоржьте или надорвите полоску в двух местах (рис. 74) и спросите товарища, что сделается с нею, если тянуть ее за концы в разные стороны.

— Разорвется в местах, где надорвано, — ответит он. Спросите: — На сколько частей? Обычно отвечают, что на три части.

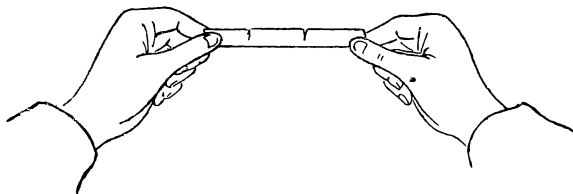


Рис. 74.

Получив такой ответ, предложите товарищу проверить это на опыте. С удивлением убедится он в своей ошибке: полоска разорвется только на две части.

Можно сколько угодно раз проделывать этот опыт, беря полоски различной величины и делая надрывы различной глубины, и никогда не удастся получить больше двух кусков. Полоска рвется там, где она слабее, подтверждая пословицу: «Где тонко, там и рвется».

КАПРИЗНАЯ ВОДА

Для этого опыта нужны: бутылка с широким горлышком, стеклянная воронка и пробка, которой можно плотно закупорить бутылку. В пробке надо сделать две дырочки: одну очень маленькую, а другую побольше, и через нее пропустить конец воронки (дырочки лучше всего прожечь тонким раскаленным прутиком).

Показывая опыт, вы ставите на стол графин с водой и бутылку, которую здесь же закупориваете пробкой с пропущенной через нее воронкой. Из графина вы наливаете немного воды в бутылку и потом просите кого-нибудь из зрителей добавить воды. Все будут очень удивлены, увидев, что теперь вода не вливается в бутылку. После того как два-три человека безуспешно попытаются наполнить бутылку водой, вы опять сами беретесь за дело и вода снова свободно входит в бутылку (рис. 75).



Рис. 75.

МГНОВЕННЫЙ ПОДСЧЕТ

Предложите зрителям написать на листе бумаги (или на доске) один или несколько столбцов «вычитаний в строчку», например:

$$\begin{array}{rcl} 18 - 11 = & 45 - 39 = \\ 26 - 18 = & 68 - 45 = \\ 31 - 26 = & 80 - 68 = \\ 39 - 31 = & 94 - 80 = \end{array}$$

и т. д., соблюдая при этом лишь одно условие: уменьшаемое первой строчки становится вычитаемым во второй; уменьшаемое второй строчки становится вычитаемым в третьей и т. д. Из примера видно, что в первой строчке мы вычитали из 18, а во второй вычитали 18. Во второй строчке мы вычитали из 26, а в третьей мы вычитали 26. В третьей вычитали из 31, а в четвертой вычитали 31. И так до конца столбца.

Вы обещаете зрителям мгновенно подсчитать сумму разностей.

— Всем, понятно, что означает сумма разностей?— спрашиваете вы. — Понятно? Но все равно я поясню. Я посмотрю на написанный вами столбец и буквально в несколько долей секунды постараюсь найти результат каждой строчки (разности), все эти результаты сложить и полученную сумму сообщить вам. Это и будет «сумма разностей».

Кстати, в столбце, который вы мне дали, если сложить все разности, результат будет 83. Проверим:

$$\begin{array}{rcl} 18 - 11 = 7 & 45 - 39 = 6 \\ 26 - 18 = 8 & 68 - 45 = 23 \\ 31 - 26 = 5 & 80 - 68 = 12 \\ 39 - 31 = 8 & 94 - 80 = 14 \end{array}$$

Сумма разностей равна 83.

В нижепомещенных написанных вами столбцах я также мгновенно даю сумму разностей:

37 — 19 =	30 — 22 =	23 — 16 =
42 — 37 =	45 — 30 =	38 — 23 =
74 — 42 =	59 — 45 =	110 — 38 =
99 — 74 =	66 — 59 =	203 — 110 =
112 — 99 =	77 — 66 =	301 — 203 =
175 — 112 =	84 — 77 =	
196 — 175 =	91 — 84 =	
214 — 196 =	97 — 91 =	
	104 — 97 =	
	108 — 104 =	
	111 — 108 =	

В первом — 195. Во втором — 89. В третьем — 285.

ОТГАДЫВАНИЕ ЧИСЕЛ

Спросите, у кого из присутствующих есть при себе карандаш и бумага. Из числа тех, кто ответит вам утвердительно, выберите пять человек, сидящих поодаль друг от друга, и попросите их помочь вам показать замечательный опыт отгадывания чисел.

Обращаясь к одному из этих помощников, вы говорите:

— Напишите любое трехзначное число дважды, отдельно на двух листках бумаги. Не показывайте мне, какое число вы написали, — я и так это угадаю. Один листок оставьте у себя, а другой передайте второму моему помощнику.

Второму вы предлагаете приписать к тому числу, которое он видит на бумаге, такое же число еще раз и передать листок третьему помощнику. Третий делит это число на 7, результат пишет на чистом листке, который и передает четвертому.

Четвертый делит полученное число на 11, частное пишет на своем листке и отсылает пятому.

Последний ваш помощник должен разделить присланное число на 13, результат написать на чистом листке, который он, свернув, передает вам.

Не разворачивая листка, вы вручаете его первому из своих помощников и говорите: — Здесь вы увидите то число, которое было написано вами по секрету от меня. Проверьте и скажите, отгадал ли я его? Не сделал ли я ошибки?

ОТГАДЫВАЮ МЕСЯЦ И ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ!

Вы говорите зрителям, что можете угадать месяц и день рождения любого из них. Проверить ваше утверждение вызывается несколько человек.

Пусть каждый из них напишет у себя на бумаге, какого числа он родился. Затем вы просите умножить это число на два и к тому, что получилось, прибавить пять, потом умножить сумму на пять, приписать ноль к получившемуся числу и прибавить порядковый номер месяца, в котором родился.

Затем вы спрашиваете каждого поочередно, какое число у него получилось. Узнав эти числа, вы записываете их на бумаге и сейчас же каждому из писавших говорите, в каком месяце и какого числа он родился.

НЕРАЗЛУЧНЫЕ

Возьмите два куска толстой бечевки, каждый длиною метра в полтора, и свяжите двух человек так, как показано на рисунке 76. Не затягивайте бечевку вокруг рук туго — нужно только, чтобы кисть руки нельзя было вынуть из поручня.

Предложите теперь связанным уйти друг от друга, не снимая бечевки с рук. Пусть они в течение несколь-

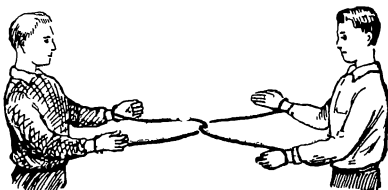


Рис. 76.

ких минут попробуют решить задачу, а потом покажите сами, как легко это сделать.

ЗАГАДОЧНЫЕ ШНУРЫ

Двух человек из числа зрителей вы просите подойти и помочь вам провести этот фокус.

Вы берете со стола два шнура одинаковой длины и, придерживая их посередине одной рукой, просите своих «помощников» взять по два конца и сильно натянуть шнуры, чтобы определить, насколько они крепки. После этого вы берете со стола три маленьких обруча или крупных металлических кольца и просите помощников внимательно посмотреть, не имеют ли обручи каких-либо секретов.

Пока происходит осмотр обручей, вы берете шнуры, ставите возле себя два стула (спинка к спинке) и связываете их вместе шнурами.

Взяв у помощников обручи, вы надеваете один из них на оба шнура и завязываете одинарный узел, нанизываете второй обруч и опять делаете узел, также вы поступаете и с третьим обручем.

После этого вы просите одного из помощников дать вам рубашку, которая лежит на столике, поставленном поодаль. Два конца шнуров вы пропускаете сквозь один рукав рубашки, два других конца — сквозь второй рукав.

Два конца передаете одному помощнику, два — другому.

Вы предлагаете помощникам крепко держать шнуры, натянув их, а сами снизу подсовываете руки под рубашку и к общему удивлению снимаете со шнуров один за другим все три обруча, затем оставляете в сторону стулья, несмотря на то, что помощники попрежнему держат концы шнуров, на которых теперь висит только рубашка.

ЗАГАДОЧНЫЕ ПЕТЛИ

Вы показываете зрителям довольно толстую бечевку длиной примерно 80 см.

Попросив зрителей громко считать петли, которые вы будете завязывать, сделайте на бечевке слабый узел, как это показано на рисунке 77.



Рис. 77.

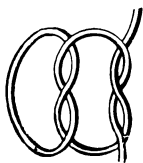


Рис. 78.

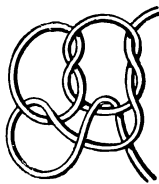


Рис. 79.

Прибавьте к первой петле вторую (рис. 78).

Проведите один конец бечевки через обе петли, как показано на рисунке 79.

Потяните бечевку за оба конца. Если вы сделаете петли в точности по рисункам, то они исчезнут.

СТРАННЫЙ УЗЕЛОК

Вы передаете зрителям ситцевый платок средней величины. Когда все убедятся в том, что это самый обыкновенный платок, вы просите вернуть его вам и, подозревая к себе одного из присутствующих, просите его помочь вам.

Вы скручиваете платок жгутом и, держа его по середине одной рукой, просите своего «помощника» туго завязать концы платка двойным узлом.

Осмотрев узел, вы находите, что он недостаточно прочен, и сами затягиваете его еще туже. Показав зрителям завязанный платок, вы проводите по нему рукой, встряхиваете его, и все видят, что узелок, который с такой силой затягивали двое, исчез.

ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ОТКРЫТКА

Вы показываете зрителям листок бумаги величиной с почтовую открытку и предлагаете кому-нибудь прорезать в нем такое отверстие, через которое мог бы пролезть человек. Всем кажется, что выполнить ваше предложение невозможно.

Тогда вы достаете из кармана конверт и вынимаете из него точно такой же листок бумаги, на котором сделано множество разрезов.

Растянув этот листок так, что образуется большое кольцо, вы свободно пролезаете сквозь него.

Чтобы получить такое кольцо из листка бумаги, сложите его пополам, прорежьте по сгибу и сделайте надрезы, как показано пунктирными линиями на рисунке 80.

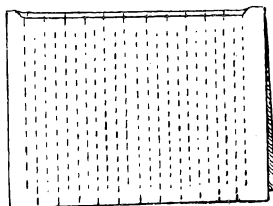


Рис. 80.

ЗАГАДОЧНОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Начертите на прямоугольном куске картона 13 одинаковых палочек на равном расстоянии друг от друга, как показано на рисунке 81. Теперь разрежьте прямоугольник по косой линии, проходящей через верхний конец первой палочки и через нижний конец последней. Затем вы сдвигаете обе половинки так, как показано,

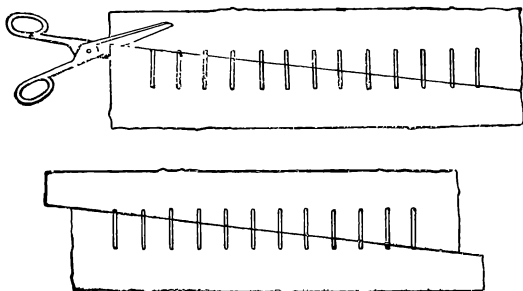


Рис. 81.

и все зрители заметят любопытное явление: вместо 13 палочек перед ними окажется всего 12. Одна палочка исчезает бесследно. «Куда же она девалась?» — спрашиваете вы.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ МОНЕТЫ

Вы кладете на стол лист цветной бумаги и ставите на него стакан, перевернутый вверх дном.

Кого-нибудь из зрителей попросите положить на бумагу монету.

Затем вы показываете присутствующим фунтик, свернутый из листа белой бумаги.

После того, как фунтик осмотрен зрителями, вы надеваете его на стакан и, подняв стакан вместе с фунтиком, накрываете им лежащую на бумаге монету. Затем снимаете фунтик со стакана, и все видят, что монеты под стаканом нет: она исчезла.

Однако, вы можете заставить монету вернуться на свое место.

Для этого вы надеваете фунтик на стакан и переставляете стакан на другое место: монета попрежнему лежит там, где ее положили.

ПЯТАЧОК И КОЛЬЦО

Покажите зрителям пятак и металлическое кольцо с отверстием немного меньше монеты. Попросите обратить внимание на то, что пятак невозможно пропустить сквозь кольцо.

Вы берете пятак в руку, накрываете его носовым платком и после этого все четыре угла платка пропускаете в кольцо. Расправив платок, вы расстилаете его на столе и, не натягивая, прикалываете по углам кнопками. Чтобы кнопки все время были видны зрителям, прикрываете платок полотенцем, подсовываете под него руки и через несколько секунд снова передаете для осмотра и пятак и кольцо.

Затем снимаете со стола полотенце, потом платок, встряхиваете их и тоже отдаете зрителям.

Все могут убедиться в том, что пятак непонятным образом прошел сквозь кольцо.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОЛОМАННОЙ СПИЧКИ

Достав из кармана носовой платок, вы кладете его на стол. Просите у зрителей спичку и даете сделать

на ней карандашом значок или отметку, чтобы лишить вас возможности эту спичку подменить. Завертываете спичку в платок и просите кого-нибудь из зрителей сломать эту спичку через платок. Когда это будет исполнено, вы кладете платок со сломанной спичкой снова на стол, разворачиваете его и показываете, что сломанная зрителем спичка непонятным образом восстановлена. В доказательство того, что спичка вами не подменена, вы даете ее осмотреть, и зрители видят, что действительно это та самая спичка, которую они отметили.

ТАИНСТВЕННЫЕ 10 000

Предложите вашим товарищам проделать следующее: взяв кусочек бумаги и карандаш, начертить рисунок, изображенный ниже (рис. 82), то есть 10 000, обведенные овальной рамкой.

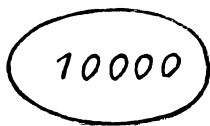


Рис. 82.

— Как вы думаете, товарищи, трудно это или нет?— спрашиваете вы. Вам, конечно, скажут, что это нетрудно.

— Но,— продолжаете вы,— я не успел сказать вам, что начертание этого рисунка производится при обязательном соблюдении двух нижеследующих условий:

1. Карандаш, поставленный на бумагу, не должен больше отрываться от бумаги. Рисунок делается, так сказать, одним росчерком.

2. Каждая цифра и обводящая начертанное число рамка должны быть отделены друг от друга интервалом, то есть выглядеть именно так, как показывает рисунок. Цифры не должны быть связаны между собой черточками.

Так, вот, пожалуйста, кто берется решить этот фокус-шутку-головоломку?

Это — забавный трюк, и едва ли кто-нибудь сумеет решить его.

МОНЕТУ — В КОРОБКУ

Предложите кому-нибудь положить монету в коробку, не открывая ее. Конечно, никто этого сделать не может. Тогда вы сделайте это сами.

ОТВЕТЫ И РЕШЕНИЯ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И ГОЛОВОЛОМКИ

Занимательные задачи на черчение

Три острова. Решение показано пунктиром (рис. 83).

Квадратный пруд. Решение показано пунктиром (рис. 84).

Семь берез. Решение показано пунктиром (рис. 85).

Коврик. Решение задачи видно из прилагаемого рисунка 86.

Если зубчатую часть А вынуть из части В, а затем снова вдвинуть ее между зубьев части В, переместив на один зуб вправо, то получится безукоризненный прямоугольник.

На четыре части. Решение смотрите на рисунке 87.

Круг. Столяр разрезал каждую из принесенных досок на четыре части так, как изображено на рисунке 88. Из четырех меньших кусков он составил кружок, к которому приклеил по краям остальные четыре куска. Получилась отличная доска для круглого столика.

Девять нулей. Задача решается так, как показано на рисунке 89.

Четыре дерева. Решение показано на рисунке 90. Есть еще одно решение этой задачи, но при делении участок получается более сложной формы.

Две рамы. Ответ смотрите на рисунке 91.

Две черепахи. Самый короткий маршрут с наименьшим количеством поворотов показан на рисунке 92.

Зачеркни клетки. Ответ смотрите на рисунке 93.

Десять точек. Ответ смотрите на рисунке 94.

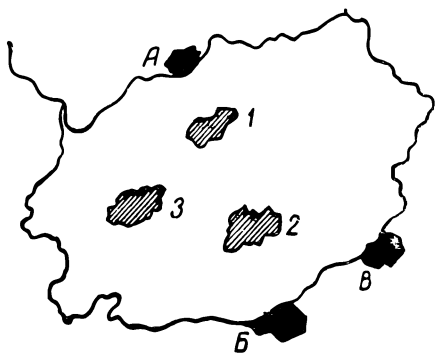


Рис. 83.

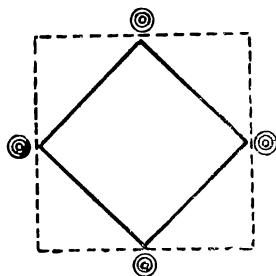


Рис. 84.

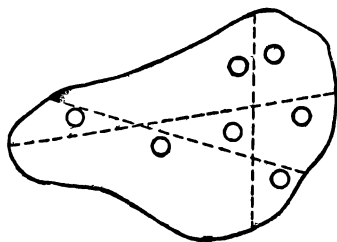


Рис. 85.

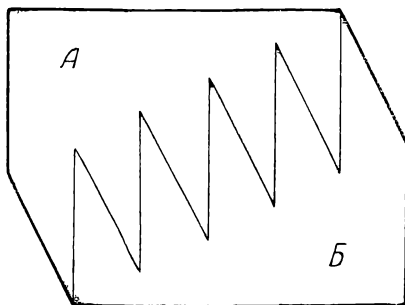


Рис. 86.

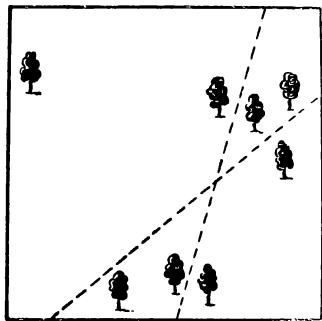


Рис. 87.

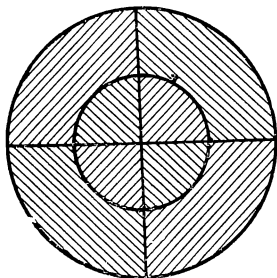
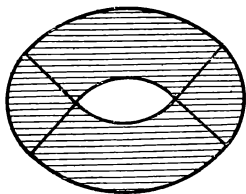


Рис. 88.

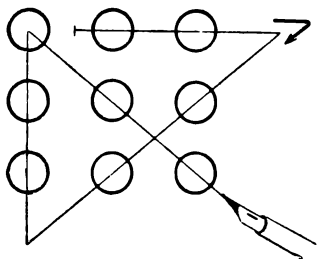


Рис. 89.

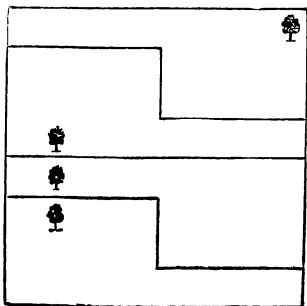


Рис. 90

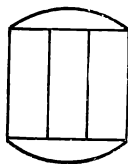
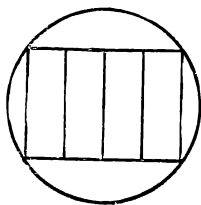


Рис. 91.

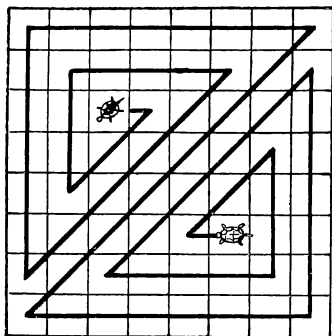


Рис. 92.

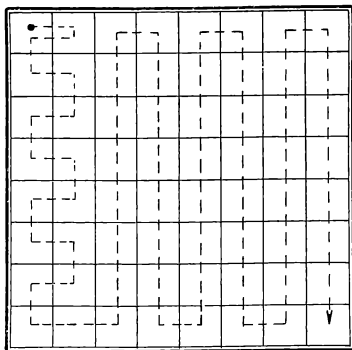


Рис. 93.

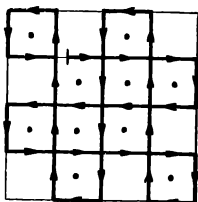


Рис. 94.

Головоломки с шашками

12 шашек. Решение смотрите на рисунке 95.

14 шашек. Решение смотрите на рисунке 96. Здесь дамка обозначена черным кружком, ее путь отмечен линией со стрелками.

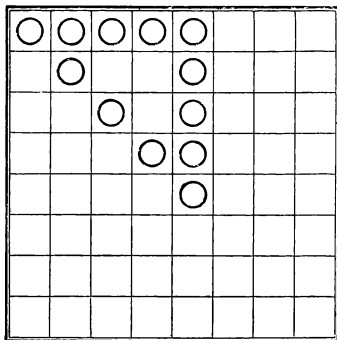


Рис. 95.

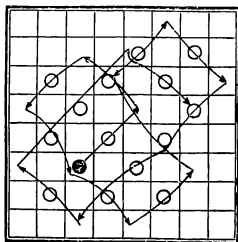


Рис. 96.

10 шашек. Решение смотрите на рисунке 97.

9 шашек. Решение смотрите на рисунке 98.

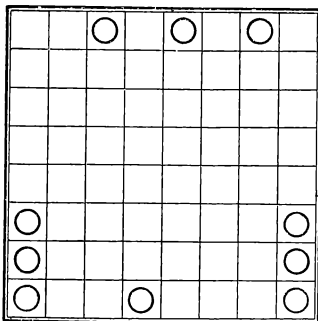
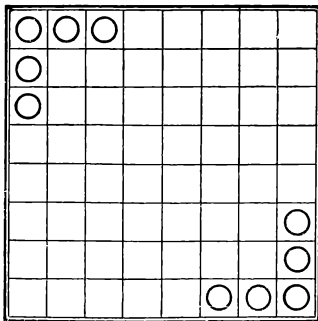


Рис. 97.



В пять рядов. Решение смотрите на рисунке 99.

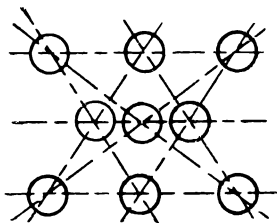


Рис. 98.

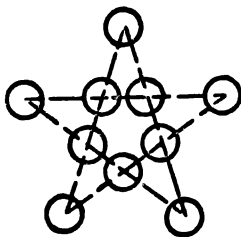


Рис. 99.

Поменяйте местами пять шашек. Для объяснения решения этой головоломки обозначим шашки в порядке их расположения — слева, вниз, направо и вверх — цифрами: 1, 2, 3, 4 и 5. Передвигаем шашки на свободную клетку в следующем порядке: 5—4—3—5, 1—2, 5—3—4, 1—3—5, 2—3—1—4 и 5-ю шашку.

Восемь шашек. Условно обозначим шашки начальной буквой их цвета — *жс* (желтая) и *ч* (черная), а те шашки, которые будем переносить через одну занятую клетку, обозначим *жс*¹ и *ч*¹.

Порядок ходов: *жс*, *ч*¹, *ч*, *жс*¹, *жс*¹, *жс*, *ч*¹, *ч*¹, *ч*¹, *ч*, *жс*¹, *жс*¹, *жс*¹, *жс*¹, *ч*, *ч*¹, *ч*¹, *ч*¹, *жс*, *жс*¹, *жс*¹, *ч*, *ч*¹, *жс*.

На свое место. Условно обозначим ходы шашек: вправо — буквой *п*, влево — буквой *л*, вверх — буквой *в*, вниз — буквой *н*. Количество нескольких ходов подряд обозначаем маленькой цифрой сверху номера шашки.

Порядок ходов: *5в*, *7в*, *9в*, *8л*, *1²л*, *9²п*, *1в*, *8²п* *6л*, *7²п*, *1²л*, *6²п*, *5²п*, *1²л*. *4²п*, *3²п*, *2²п*, *1²л*, *2л*, *3л*, *4л*, *5н* — всего 34 хода.

Часовые. Решение смотрите на рисунке 100.

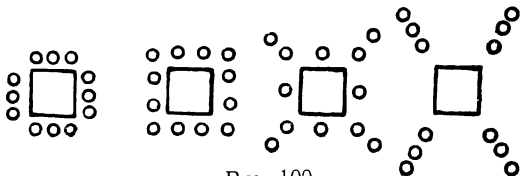


Рис. 100.

Поменяйте местами восемь шашек. Первый ход: вторую и третью шашки переместите вправо от восьмой.

Второй ход: пятую и шестую — на места второй и третьей.

Третий ход: восьмую и лежащую теперь рядом с ней справа — на места пятой и шестой.

Четвертый ход: на места, освободившиеся после третьего хода, передвиньте шашки с первого и второго места.

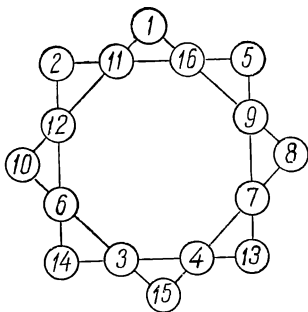


Рис. 101.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

Рис. 102.

Волки и овцы. Решение задачи: 2—3, 9—4, 10—7, 3—8, 4—2, 7—5, 8—6, 5—10, 6—9, 2—5, 1—6, 6—4, 5—3, 10—8, 4—7, 3—2, 8—1, 7—10.

Звезда. Решение смотрите на рисунке 101.

Лисицы и гуси. Решение задачи: 10—5, 1—8, 11—6, 2—9, 12—7, 3—4, 5—12, 8—3, 6—1, 9—10, 7—6, 4—9, 12—7, 3—4, 1—8, 10—5, 6—1, 9—10, 7—2, 4—11, 8—3 и 5—12.

Квадрат. Решение смотрите на рисунке 102.

Головоломки с палочками или спичками

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1. Решение смотрите на рис. 103 | 7. Решение смотрите на рис. 109 |
| 2. » » » » 104 | 8. » » » » 110 |
| 3. » » » » 105 | 9. » » » » 111 |
| 4. » » » » 106 | 10. » » » » 112 |
| 5. » » » » 107 | 11. » » » » 113 |
| 6. » » » » 108 | |

12. Можно перекладывать так:

4 к 1 или 7 к 10
7 к 3 » 4 к 8
5 к 9 « 6 к 2

6 к 2 или 1 к 3
8 к 10 » 5 к 9

13. Эта, на первый взгляд трудная, задача решается довольно легко. Положим на стол спичку А (см. рис. 114), а поперек этой

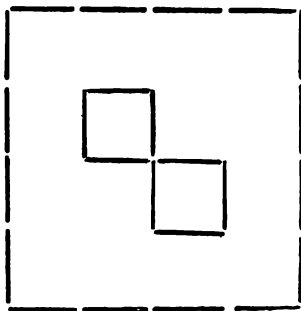


Рис. 103.

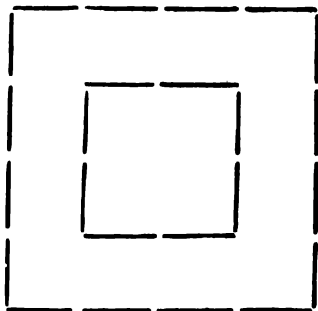


Рис. 104.



Рис. 105.

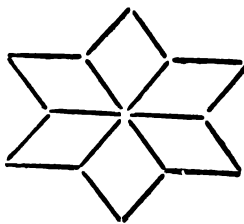


Рис. 106.



Рис. 107.

спички положим вплотную одну около другой, попеременно вправо и влево, 14 спичек и именно так, чтобы их головки выдавались на $1\frac{1}{2}$ сантиметра над спичкой А, в то время как концы без головок

опирались бы на стол. Сверху в углубление, образуемое верхними частями спичек, кладем 16-ю спичку параллельно спичке А. Если поднять спичку А за конец, то, к нашему удивлению, вместе с ней поднимутся и остальные 15 спичек (см. рис. 114). Для этого опыта удобнее брать большие, толстые четырехгранные спички.

14. Решение смотрите на рисунке 115.

15. Это шуточная задача. Из трех спичек вы делаете не четыре спички, а просто «четыре» — римскую цифру IV. Составить ее из трех спичек очень легко. Таким же незамысловатым способом можете вы из трех спичек сделать шесть (VI), из четырех спичек — семь (VII) и т. д.

16. Вы, вероятно, пытались составить плоскую фигуру из шести спичек, и, конечно, безуспешно, потому что так задача

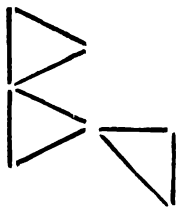


Рис. 108.

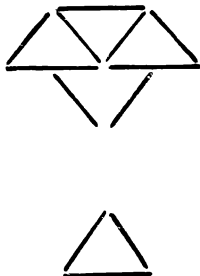


Рис. 109.

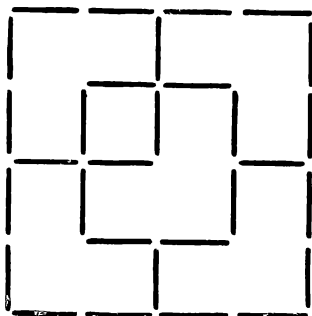


Рис. 110.

неразрешима. Но ведь никто не мешает вам располагать треугольник в пространстве. И тогда она решается очень просто: стоит лишь построить из шести спичек пирамиду. У вас получается тогда четыре равносторонних треугольника из шести спичек.

17. Рисунок 116 вполне объясняет, как решить задачу.

18. **Задача-шутка.** Спички раскладываются, как показано на рисунке 117.

19. **Задача-шутка.** Прибавим к четырем спичкам еще пять, положенных поперечно, образуем слово «сто» (рис. 118).

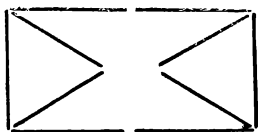
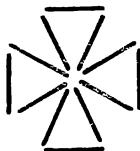
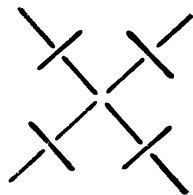


Рис. 111.



а



б

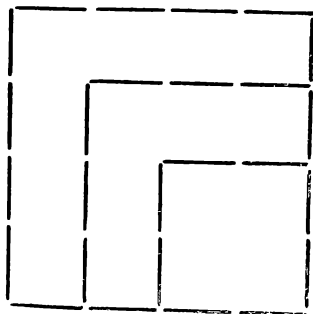
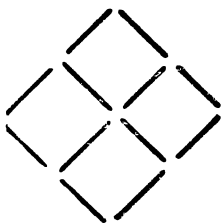


Рис. 112.

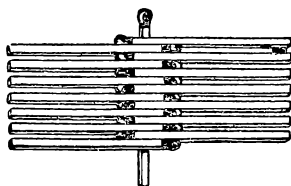


в



г

Рис. 113.



А

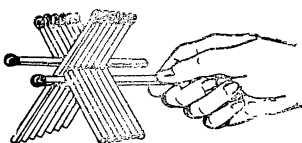


Рис. 114.

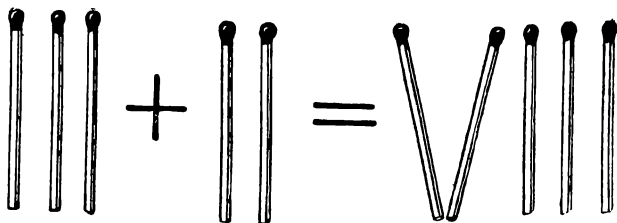


Рис. 115.

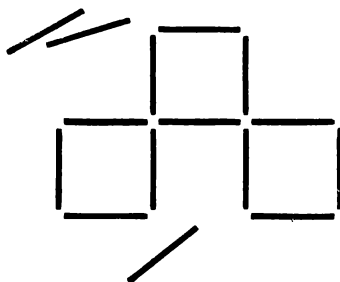


Рис. 116.

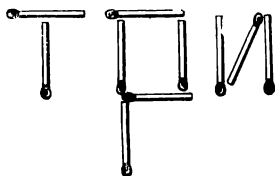


Рис. 117.



Рис. 118.

Головоломки из картона

1. Как решить эту задачу, показано на рисунке 119.
2. Решение этой задачи видно из рисунка 120.
3. Надо согнуть бумажное кольцо, снять проволоочное колечко,



Рис. 119.

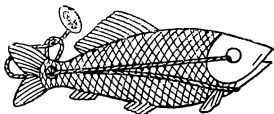


Рис. 20.



Рис. 121.

сдвинуть его к свободному концу; тогда освободить пробки не составит уже никакого труда (рис. 121).

4. Снимаются якоря так же, как и надеваются.

Проволоочные головоломки

1. Наложите дужку на душку и слегка перекосите их. Теперь пропустите кольцо между лапками дужек и двигайте его вниз, а потом поднимите вверх (рис. 122).



Рис. 122.

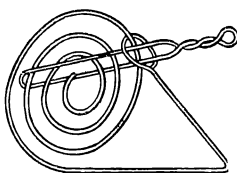


Рис. 123.

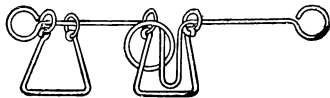


Рис. 124.

2. Подведите челнок к петле и, повернув в петлю, пропустите в то же время сквозь него спираль. А теперь вынимайте челнок из петли и освобождайте от спирали, как показано на рисунке 123.

3. Передвиньте кольцо на левую ножку шпильки, ближе к

стремечку, а другое стремечко передвиньте на середину шпильки так, чтобы концы его находились на обоих ножках. Затем проведите кольцо вдоль изгиба шпильки и снимите его (рис. 124).

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ. ИГРЫ СО СЛОВАМИ

Суворовская пословица

I. Роща; II. Вий; III. Часы; IV. Бой; V. Рига; VI. Вата; VII. Пума. «Сам погибай — а товарища выручай».

Изречение Мичурина

I. Мазепа; II. Аа; III. Знамя; IV. Дева; V. Тит; VI. Соть; VII. Мышь; VIII. «Демон»; IX. Ухо; X. Тенор; XI. Чиж; XII. Рейд; XIII. Лыжи.

«Мы не можем ждать милостей от природы; взять их у нее — наша задача».

Песня

I. Оазис; II. Няне; III. Венера; IV. Тютчев; V. Тисса; VI. Гаврош; VII. Лосось; VIII. Карс; IX. Репа. «Краше зорь весеннего рассвета юности счастливая пора».

Пирамида *(возможные решения)*

ара	око
арфа	окно
атака	озеро
анкета	облако
алгебра	опахало
антилопа	общество
акробатка	отечество
арифметика	отрочество
ассистентка	одиночество
кок	тут
клок	торт
кулик	томат
кролик	трепет
кошелек	танкист
краковяк	трафарет
колхозник	транспорт
кровельщик	тракторист
колокольчик	темперамент

Перекрестки

(возможные решения)

Алгебра
тАракАн
глаВАрь
корАбль
грАнАта
бАрабАн
АрмянкА

ОпахалО
пОворОт
стОрОна
парОвоз
обОрОна
вОдорОд
ОблачкО

Ревизор
бРошюРа
пеРеРыв
остРота
портРет
вРатаРь
РаствоР

Превращения слов

(возможные решения)

коза
поза
пола
полк
волк

ночь
ноль
роль
рожь
ложь
ложа
кожа
кора
кара
фара
фаза
ваза
виза
вина
вена
пена
пень
день

коза
кора
кара
пара
папа
лапа
липа
лиса

река
рука
лука
лужа
лоза
поза
пора
гора
горе
море

коза
кора
кара
фара
фарс
барс

тесто
место
месть
масть
пасть
паста
каста
качка
пачка
палка
балка
булка

коза
роза
риза
виза
вина
вена
пена
пень
лань

рожь
ложь
ложа
лужа
лука
мука

ШАРАДЫ, МЕТАГРАММЫ, ЛОГОГРИФЫ, АНАГРАММЫ

Шарады

1. Гамак. 2. Арфа. 3. Мелитополь. 4. Фасоль. 5. Шмель.
6. Удав. 7. Ус. 8. Выборг. 9. Қитай. 10. Чусовая.

Метаграммы

1. Булка, белка. 2. Боль, моль, роль, соль. 3. Луг, лук.
4. Мол, вол, пол, гол. 5. Лоб, боб. 6. Плод, плот. 7. Паяц, заяц.
8. Долото, болото.

Логогрифы

1. Қора, кобра. 2. Том, атом. 3. Ил, Нил. 4. Игры, тигры.
5. Ящик, ямщик. 6. Пушка, опушка. 7. Перепел, пепел. 8. Қолос, колосс. 9. Вол, волк. 10. Уран, ураган.

Анаграммы

1. Гриб, бриг. 2. Қит, тик. 3. Нос, сон. 4. Шпала, лапша.
5. Колесо, оселок. 6. Атлас, салат. 7. Рона, нора. 8. Слива, Вис-ла. 9. Липа, пила.

Слова-анаграммы

- | | | |
|----------------------|------------------|------------------|
| 1. Арба | 17. Отара | 33. Рысак |
| 2. Баян | 18. Саван | 34. Ручка, чурка |
| 3. Сруб | 19. Барак | 35. Чумак |
| 4. Қраб | 20. Қолба | 36. Кулак |
| 5. Овин | 21. Бурка, рубка | 37. Оклад |
| 6. Парк | 22. Обрыв | 38. Шпала, палаш |
| 7. Улан | 23. Вилка | 39. Мялка |
| 8. Шрам | 24. Глава | 40. Самка |
| 9. Тьма | 25. Слово | 41. Рамка |
| 10. Опал | 26. Загон | 42. Смола |
| 11. Сорт, трос, торс | 27. Розга | 43. Крона |
| 12. Удар | 28. Садок | 44. Қазна |
| 13. Наст | 29. Морда | 45. Сосна |
| 14. Укор | 30. Мышка | 46. Рокот |
| 15. Среда | 31. Майка | 47. Топор, ропот |
| 16. Нагар | 32. Сокол | 48. Вобла |

49. Опрос	71. Mosкит	92. Скала
50. Склеп	72. Немота	93. Оброк
51. Право	73. Шлюпка	94. Корма
52. Фирма	74. Портик, тропик	95. Конус
53. Норма	75. Пехота	96. Сенат
54. Ласка	76. Трепак	97. Секта, тесак, ас-кет
55. Истец	77. Лапоть	98. Каста, таска
56. Отвес, отсев	78. Дупель	99. Автор, товар
57. Цынга	79. Стирка	100. Фиакр
58. Шкала	80. Корсет	101. Халва
59. Рикша	81. Чепрак	102. Подвода
60. Пломба	82. Перс, репс	103. Ревность
61. Бурсак	83. Ушат	104. Кочегар
62. Рабыня	84. Кант	105. Машинка
63. Дельта	85. Руно	106. Теплица
64. Приказ	86. Уран	107. Зарница
65. Ракета	87. Топка, покат	108. Барство
66. Каркас	88. Накат	109. Мошкapa
67. Планка	89. Порка	110. Росинка
68. Цоколь	90. Накал	
69. Оселок	91. Колун, уклон, кулон	
70. Оплата		

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ, ВОПРОСЫ, ЗАГАДКИ И ШУТКИ

Занимательные задачи и вопросы

1. Из условий задачи известно, что Нюра не стоит рядом с Володей. Значит, ни первого справа ученика, ни третьего не зовут этим именем.

Чтобы стать рядом с Володей, Нюра, очевидно, должна занять второе место с левого края. Тогда рядом окажутся ученики, которые стоят на первом и третьем местах справа; ясно, что они являются тезками; и одного и другого зовут Петей. Значит, с левого края стоит Коля, а рядом с ним — Володя.

2. Омск — Томск.

3. Смоленск, так как он стоит гораздо выше Днепропетровска по течению Днепра.

4. Онега — Онегин; Лена — Ленский; Печора — Печорин.

5. Кура, Тура, Сура.

6. Баку — Куба.

7. Город Владимир; отчество ученика — Владимирович.
 8. «Одна лодка на троих». Решение смотрите на рисунке 125.
 9. **Оси телег.** Обычно передние колеса меньше задних. Поэтому, проходя определенное расстояние, передние колеса оборачиваются большее число раз, чем задние, и, конечно, сильнее стирают свои оси.



Рис. 125.

10. Один берет яблоко вместе с корзиной.
 11. Этим предметом был шар.
 12. Звезды не гаснут. Днем звезды не видны из-за ослепительного света солнца.

Задачи и вопросы по математике

1. $111 - 11 = 100$; $5 \times 5 \times 5 - (5 \times 5) = 125 - 25 = 100$;

$$33 \times 3 + \frac{3}{3} = 100.$$

2. $\frac{222}{2} = 111.$

3. Они близнецы и каждому из них в данное время по 6 лет.

4. Колхозник ничего не выиграл, а потерял. На вторую половину дороги он употребил столько времени, сколько отняло бы у него все путешествие в город пешком. Значит, он выгадать во времени не может, а должен потерять.

Потерял он $\frac{1}{15}$ того времени, какое нужно, чтобы пройти пешком половину дороги.

5. Любой вес от 1 до 40 килограммов (в целых килограммах) можно получить при помощи гирь: 1 кг, 3 кг, 9 кг и 27 кг.

6. Первый бегун пробежал 4 круга, второй — 5, а третий — 6 кругов.

7. Рыболов поймал 24 рыбы.

8. Стрелки на циферблате, изображенном слева, показывают 7 часов. Значит, между концами стрелок заключено пять часовых делений; из них каждое равно тридцати градусам. Не трудно определить угол между стрелками: он равен 150 градусам.

Стрелки на циферблате справа показывают 10 часов 30 минут; между их концами заключено 4,5 часовых деления. Значит, угол между стрелками равен 135 градусам.

9. На одиннадцатый.

10. У автомобиля 4 колеса. Если бы в ремонте были только автомобили, то при 40 машинах мы насчитали бы 160 колес. На самом деле их было 100. Значит, мотоциклов в ремонте было 30, а автомобилей 10.

11. Кошка — 3 кг, котенок — 1 кг.

12. 1 марка за 50 коп., 39 марок по 10 коп. и 60 марок по 1 коп.

13. Нулю.

14. Книга — 1 р. 05 к., переплет — 05 коп.

15. За шесть минут.

16. Три палки, четыре галки.

17. Два из возможных ответов:

$$75 + \frac{9}{18} + 24 + \frac{3}{6} = 100.$$

$$15 + 79 + 2 + \frac{6}{3} + \frac{8}{4} = 100.$$

18. Примем в метрах длину окружности земного шара по экватору, равной A . Тогда длина окружности обруча $= A + 10$.

$$R = \frac{A}{2\pi}; \quad R^1 = \frac{A + 10}{2\pi}$$

$$\text{или } R^1 = \frac{A}{2\pi} + \frac{10}{2\pi} = \frac{A}{2\pi} + \frac{5}{\pi}$$

$$R^1 - R = \frac{5}{\pi} = \frac{5}{3,14}.$$

Значит, расстояние между земной поверхностью и обручем, с точностью до одной сотой, равно 1,59 метра. Такой промежуток

достаточен для того, чтобы под обручем мог пройти человек невысокого роста.

19. а) $123 + 4 - 5 + 67 - 89 = 100$

б) $123 - 45 - 67 + 89 = 100$.

20. 1-я машина — 2 полные, 2 пустые, 3 наполненные до половины.

2-я машина — 3 полные, 3 пустые, 1 наполненная до половины.

3-я машина — 2 полные, 2 пустые, 3 наполненные до половины.

21. Молодому человеку 21 год, его отцу 42 года.

22. 8, 12, 5, 20.

23. В корзине 58 яблок.

24. Вот как это надо сделать (зачеркнутые цифры заменены нулями):

011

000

009

Действительно, $11 + 9 = 20$.

25. Таких чисел сколько угодно:

$3 \times 1 = 3$; $3 + 1 = 4$; $10 \times 1 = 10$; $10 + 1 = 11$, и вообще всякая пара целых чисел, из которых одно единица.

Получается это потому, что от прибавления единицы число увеличивается, а от умножения на единицу остается без перемен.

26. Числа эти 2 и 2. Других целых чисел с такими действиями нет.

27. **Мишины котят.** Нетрудно понять, что $\frac{3}{4}$ котенка есть четвертая доля всех котят. Значит, всех котят было вчетверо больше, чем $\frac{3}{4}$ котенка, то есть три.

Действительно, $\frac{3}{4}$ от трех составляют $2\frac{1}{4}$ и остается $\frac{3}{4}$ котенка.

28. **Сколько кошек?** В комнате всего 4 кошки.

29. Умножение и деление. Таких чисел очень много. Например:

$$2 : 1 = 2, 2 \times 1 = 2; 43 : 1 = 43; 43 \times 1 = 43.$$

30. **Хитрый товарищ.** Товарищ брал по бутылке из каждой средней клетки и из тех же клеток, чтобы обмануть хозяина, каждый раз прибавлял по бутылке в угловые клетки. Так он брал четыре раза по четыре бутылки, а всего, значит, унес 16 бутылок. Все это видно из рисунка 126.

31. **Бой часов.** За сутки часы сделают 156 ударов.

32. **Вместо мелких долей — крупные.** Если мы из пяти пряников три разрежем пополам, то получаем шесть равных кусков.

каждый из которых и отдадим мальчикам; затем два остальных пряника разрежем каждый на три равных куса, которые и отдадим мальчикам.

Таким образом, задача решена, причем ни одного пряника не пришлось разрезать на шесть частей.

33. **Продажа яблок.** Задача решается тотчас, если сообразить, что последнему (шестому) покупателю досталось 1 целое яблоко. Значит, пятому досталось 2 яблока, четвертому — 4, третьему — 8 и т. д. Всего же яблок было $1 + 2 + 4 + 8 + 16 + 32 = 63$.

6	9	6	7	7	7	8	5	8
9		9	7		7	5		5
6	9	6	7	7	7	8	5	8

9	3	9	10	1	10
3		3	1		1
9	3	9	10	1	10

Рис. 126.

34. **Два школьника.** Из того, что передача одного яблока уравнивает их число у обоих школьников, следует, что у одного на 2 яблока больше, чем у другого. Если от меньшего числа отнять 1 яблоко и прибавить к большему числу, то разница увеличится еще на 2 и станет равна 4. Мы знаем, что тогда большее число будет равно двойному меньшему. Значит, меньшее число тогда будет 4, а большее 8.

До передачи одного яблока у одного школьника было $8 - 1 = 7$, а у другого $4 + 1 = 5$.

Проверим, становятся ли числа равными, если от большего отнять одно яблоко и прибавить к меньшему: $7 - 1 = 6$; $5 + 1 = 6$.

Итак, у одного школьника было 7 яблок, а у другого 5.

35. 69, 619, 88 и др.

36. Напишите римскую цифру XII и разделите эту цифру пополам горизонтальной линией. Верхняя половина этой цифры изобразит римскую VII.

37. 66, 666 и т. д.

38. **Изобретательные ученики.** Известно, что в первый месяц было изготовлено 9798 деталей, 9 этих количеств — во второй месяц и 90 таких количеств — в третий месяц. Значит, всего 100 количеств по 9798. Мысленно прибавим к этой цифре два нуля и говорим 979800.

39. **Найдите множитель.** Чтобы результат умножения состоял из одних троек, множителем надо взять число 27, для четверок — 36, для пятерок — 45, для шестерок — 54, для семерок — 63, для восьмерок — 72 и для девяток — 81.

40. **Семь яблок.** Из семи яблок четыре надо разделить на три части, а три на четыре части, тогда каждый мальчик получит по семи двенадцатых яблока.

41. **Фрукты на весах.** Вес груши равен весу семи слив.

42. **Шутка.** Разделите число 1888 горизонтальной линией, и у вас получится два числа по 1000.

43. **Семнадцать верблюдов.** Акын присоединил своего верблюда к наследству Мақыша и начал делить стадо. Старшему Али он отдал половину, от 18 верблюдов. Это составило 9. Среднему Кариму он отдал треть — 6 верблюдов; Майбату следовало $\frac{1}{9}$ часть, ему он отдал двух верблюдов. Таким образом, все 17 верблюдов распределены — акын сел на своего, восемнадцатого, верблюда и продолжал свой путь.

44. **Угол в квадрате.** Последний вопрос приведет в смущение многих.

Действительно, как возвести угол, то есть часть плоскости в квадрат?

На самом же деле это не что иное, как игра слов — угол в квадрате равен 90° .

45. **Найдите число.** Таким числом является XX — «двадцать».

Задачи и вопросы по физике

1. От удара об пол мяч сплющивается, и, следовательно, воздух, который наполняет мяч, сжимается. Так как воздух имеет упругость, то он сейчас же стремится занять прежний объем, с силой выравнивает оболочку мяча и тем самым отталкивает его от пола.

2. Опустили камень в воду, привязав ко дну лодки.
3. Потому, что круто сваренное яйцо вращается как одно целое, а в сыром — жидкое содержимое, не успев сразу получить вращательное движение, своей инерцией задерживает вращение яйца.
4. По закону Архимеда при погружении тел в воду нужно считаться не только с их весом, но и с их объемом, и, следовательно, с объемом вытесненной воды. По этому закону каждое тело, погруженное в воду, становится настолько легче, сколько весит вытесненная им вода. Вот почему металлический корабль с грузом плавает, а кусок железа идет ко дну.
5. И магнит и железо притягиваются друг к другу с одинаковой силой, все зависит от их веса: что тяжелее, то и притянет.
6. Два провода троллейбусной линии являются проводниками отрицательного и положительного электричества. На трамвае роль второго проводника выполняет рельс, уложенный на земле.
7. Это только обман зрения. В действительности размеры Солнца и Луны на горизонте и в зените одинаковы. Но когда Луна и Солнце в зените, глаз ни с чем сравнить их не может. На горизонте же Солнце и Луну можно сравнивать с домами, деревьями, поэтому они и кажутся большими.
8. **Физика и астрономия.** Если произойдет столкновение кометы с Землей, то это не сможет нанести вреда жителям Земли. Комета состоит из отдельных метеорных масс, выделяющих из себя газы и мелкие частицы материи. Астрономы называют комету «Светящееся ничто».
9. По закону Архимеда тело, находящееся в воде, теряет в весе столько, сколько весит вытесненная им вода. Значит, оба ведра весят совершенно одинаково.
10. Острый нож передает давление руки на меньшую площадь разрезаемого предмета. Удельное давление оказывается больше и легче разрушает разрезаемый материал.
11. Осаживая поезд, машинист сдвигает вагоны. При этом сцепки между вагонами провисают и, начиная движение вперед, вагоны трогаются не все одновременно, а последовательно, один за другим. Так сдвинуть поезд паровозу гораздо легче.
12. Для увеличения трения между колесами и рельсами, что иногда необходимо в дождливую погоду или зимой, когда рельсы покрыты снегом или коркой льда.
13. В середине реки масса воды движется быстрее, чем у берегов, трение о которые тормозит прибрежные слои воды.

14. С вершины горы ракета полетит быстрее, встречая меньшее сопротивление воздуха.

15. Не сохранится. Чашка, погруженная в керосин, опустится. Она потеряет в весе меньше, так как керосин легче воды.

16. По закону Архимеда, вес вытесненной воды равен весу лодки с грузом, то есть 160 кг. Литр воды весит 1 кг, следовательно, лодка вытеснила 160 литров.

17. Для выхода пара. Без нее накопившийся под крышкой пар, создав избыточное давление, может выгнать воду через носик.

18. Давления воздуха. Под вытаскиваемой из трясины ногой образуется пространство, где воздух разрежен и давит слабее, чем наружный воздух сверху.

19. Дирижабль без воздуха был бы легче, но давление наружного воздуха раздавило бы его.

20. Уголь и соль хорошо поглощают влагу. Они осушают воздух и предохраняют наружную раму от запотения и замерзания.

21. Ветер усиливает испарение влаги с поверхности нашей кожи. При испарении затрачивается теплота, отнимаемая этим процессом от нашего тела.

22. Заключенный между рамами воздух — плохой проводник тепла. Именно этот воздух, а не стекло, защищает комнату от холода. Увеличивать толщину одного слоя стекла бесполезно.

23. Распространено мнение, что замазывать надо только внутреннюю раму. Это неверно. Замазывать надо обе так, чтобы заключенный между ними воздух не имел сообщения ни с наружным, ни с тем, который находится в комнате.

24. Свет распространяется быстрее, чем звук. Мы тотчас видим момент падения топора, а звук его слышим с опозданием.

25. Раскаты грома — это многократное отражение звука от поверхности туч.

26. Звук быстрее и лучше распространяется по твердым телам, чем по воздуху. Приложив ухо к земле, можно услышать звук раньше, чем он будет слышен в воздухе.

27. Вечером воздух холоднее и потому более плотен. Чем плотнее воздух, тем лучше передает он звуковые колебания.

28. От земли поднимаются волны нагретого и потому менее плотного воздуха. Проходящие сквозь них лучи света преломляются и искажают вид предметов.

29. В силу закона преломления света находящийся под водой предмет как бы приподнимается. Так, подводная часть палки кажется изогнутой или укороченной.

30. Лучи света от Солнца, стоящего низко над горизонтом, проникают сквозь атмосферу под очень косым углом. Поэтому слой атмосферы, сквозь который они должны пройти, оказывается весьма толстым. Находящиеся в воздухе пары воды, а частично и просто пыль, сильнее всего поглощают и рассеивают синюю часть спектра, и, следовательно, красные лучи доходят до нашего глаза с наименьшими потерями.

Загадки

1. Небо, звезды, месяц. 2. Туча. 3. Река, лодка. 4. Луна и солнце. 5. Рассвет. 6. Крапива. 7. Грабли. 8. Книга. 9. Карандаш. 10. Месяцы. 11. Горизонт. 12. Смекалка. 13. Знание. 14. Дорога. 15. Карандаш. 16. Река. 17. Твоя тень. 18. Пушинка. 19. Сегодня. 20. Лестница. 21. Радуга. 22. Зонтик. 23. Луч солнца. 24. Гребнем петуха. 25. На глобусе, на карте. 26. Из железнодорожного. 27. Молоко. 28. Жук. 29. Оконное стекло. 30. Столб с указанием километров. 31. Воздушный змей. 32. Листья на осине. 33. Паутина.

Шуточные вопросы

1. Разницы нет: 1 час 20 минут равняются 80 минутам.
2. Коля, Оля, ля.
3. Полка; 4. 13 рублей; 5. Комар; 6. Селезень.
7. Я сам. 8. Один. Второй уже не натошак.
9. Когда они «вы-мы-ты». 10. Они стоят друг против друга.
11. Длинношеее животное.
12. «О-си-на». Остается «о-на». 13. Репа.
14. Кот и ток. 15. Висла, слива. 16. Морской болезнью.
17. Две. Остальные сгорели. 18. Рыба. 19. У Андрея были сестры-шоферы. 20. Семь. 21. Гусь (в Ивановской и Рязанской областях).
22. Ворона (в Тамбовской и Пензенской областях).
23. Орел. 24. Маточкин шар. 25. Карские ворота.
26. Грозный. 27. Изюм. 28. Осетр. 29. Десна.
30. Прут. 31. Буква Р. 32. Оба будут на одинаковом расстоянии. 33. Австрия.

Народные сказки-загадки

Небывалый конь. Рустем пригласил князя придти за конем в любой день, только не в понедельник и не во вторник, не в среду и не в четверг, не в пятницу, не в субботу и не в воскресенье, а в любой день, когда он хочет.

Находчивый Кришиянис. Кришиянис сказал: «Вы меня утопите». Если бы судьи это выполнили, тогда бы они нарушили свой приговор, так как за правду следовало повесить. Если бы они его повесили, значит то, что сказал Кришиянис, была бы ложь, а за это следовало утопить. Но Кришиянис не стал ждать, когда судьи придумают выход из создавшегося положения, и с помощью народа избавился от казни.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ОПЫТЫ, ФОКУСЫ И ЗАБАВЫ

Фонтан на столе

Когда вы держите над свечой банку, воздух в ней нагревается и становится разряженным. Опрокинув банку над пузырьком и прижимая ее к промокательной бумаге, вы не даете возможности внешнему воздуху входить в банку. Давление воздуха в пузырьке больше, чем в банке, поэтому через соломинку бьет фонтан.

Капризная вода

Когда вы льете воду в бутылку, маленькое отверстие в пробке открыто. Попросив одного из зрителей налить воду, вы незаметно накладываете на это отверстие кусочек воска и прижимаете его к пробке. Вторично наливая воду, вы также незаметно должны снять воск с отверстия.

Когда вы закрываете маленькое отверстие в пробке воском, вы, тем самым, не даете выхода воздуха из бутылки, а он, в свою очередь, не пускает в бутылку воду.

Мгновенный подсчет

Действительно, как же делается такой быстрый подсчет сумм разностей в такой большой колонке чисел?

А вот как:

Бросив взгляд на столбец вычитаний, составленный зрителями с соблюдением условия, указанного вначале (то-есть каждое уменьшаемое в следующей строчке становится вычитаемым), вы из самого большого числа (оно нижнее в левой колонке) мысленно отнимаете самое меньшее (это верхнее число в правой колонке) и сообщаете зрителю результат этой несложной математиче-

ской работы. Это и будет сумма всех разностей столбца, написанного зрителями.

На этот не очень трудный процесс «подсчета» вам потребуется не более полусекунды времени.

Отгадывание чисел

Если первый написал, к примеру, число 456, то действия других помощников дадут такие результаты: (2) $456 : 456 = 1$; (3) $456 : 7 = 65 \text{ } 208$; (4) $65 \text{ } 208 : 11 = 5928$; (5) $5928 : 13 = 456$. Последнее число, как видите, равно тому, которое было написано первым помощником.

Отгадываю месяц и день рождения!

От числа, которое вам будет сказано, вы отнимаете 250. В остатке две цифры слева показывают день рождения, а две цифры справа — месяц.

Пример: допустим, что кто-то родился 29 сентября. Тогда расчет будет иметь такой вид:

$$29 \times 2 = 58; 58 + 5 = 63; 63 \times 5 = 315;$$

$3150 + 9 = 3159$; это число и сообщается вам. Вы от этого числа отнимаете 250 — получается 2909. По этому числу вы узнаете, что день рождения 29, а месяц девятый, это есть сентябрь.

Неразлучные

Надо взять бечевку, которой связаны руки первого, в том месте, где она перекрестывается с другой, потянуть петлю и про-

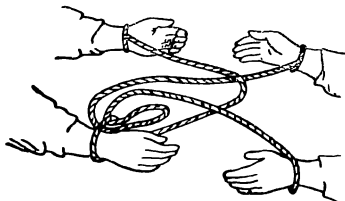


Рис. 127.

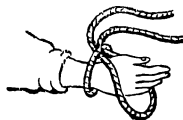


Рис. 128.

пустить ее изнутри в поручень на левой руке второго, а потом перекинуть петлю через пальцы этой же руки (рис. 127 и 128).

Загадочные шнуры

Шнуры надо взять довольно толстые, длиной не менее двух метров, и заранее связать оба шнура по середине катушечной ниткой, сложенной вдвое. Нитка должна быть одинакового цвета

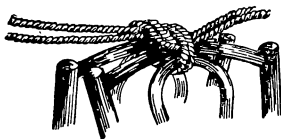


Рис. 129.

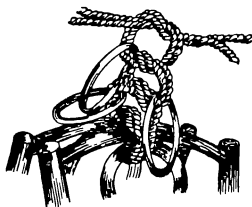


Рис. 129 а.

со шнурами. Придерживая шнуры рукой по середине в то время, когда их тянут помощники, вы скрываете нитку.



Рис. 129б.

Во время осмотра обручей вы должны быстро переместить концы шнуров так, чтобы оба конца одного шнура были у вас в одной руке, а оба конца второго — в другой.

Связывая вместе стулья, вы помещаете середину шнуров под спинками стульев, благодаря чему нитка незаметна. Дальше вы

нанизываете обручи и завязываете узлы самым обыкновенным способом, а перед тем как продеть шнуры в рукав рубашки, вы опять быстро перемещаете концы шнуров так, что один помощник держит два конца обоих шнуров, а второй помощник — другие два конца.

Под рубашкой вы разрываете нитку, связывающую шнуры, после чего легко освободить обручи и стулья, развязав один за другим все узлы (рис. 129, 129 а, 129 б).

Странный узелок

В то время, когда ваш «помощник» завязывает узел, вы должны внимательно следить за тем, как складываются и куда идут каждый из концов платка.

Делая вид, что еще туже затягиваете узел, вы на самом деле тянете не за оба конца, а за один. Таким образом, вы выпрямляете один конец платка, а другой конец, охватывающий первый в виде узла, легко соскальзывает, как только вы проведете рукой по платку (рис. 130).

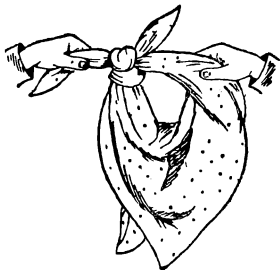


Рис. 130.

Загадочное исчезновение

Если вы внимательно рассмотрите два чертежа и сопоставите длину старых и новых палочек, то заметите, что новые чуть длиннее старых. Тщательное измерение убедит вас, что разница в длине равна $\frac{1}{12}$ доле старой палочки и что, следовательно, исчезнувшая 13-я палочка «улетучилась» не бесследно, она словно растворилась в 12 остальных, увеличив каждую из них на $\frac{1}{12}$ своей длины.

Исчезновение монеты

Вырежьте из тонкого картона кружочек, точно входящий в отверстие стакана, и заклейте его с одной стороны бумагой такого же цвета, как та, которую вы кладете на стол. Кружочек этот аккуратно вклейте в отверстие стакана так, чтобы его сторона, покрытая цветной бумагой, была обращена внутрь стакана.

Когда приготовленный таким образом стакан вы ставите на бумагу вверх дном, то кружочек сливается по цвету с бумагой и его никто не заметит. Когда вы, надев фунтик на стакан, покрываете им монету, она оказывается между бумагой, которая лежит на столе, и кружочком, вклеенным в стакан.

Пятачок и кольцо

Под полотенцем протащите через кольцо одну сторону платка — вот и все, что нужно сделать, чтобы освободить пятачок.

Восстановление поломанной спички

В кайме платка находится заранее вложенная спичка. Платок вы кладете на стол с таким расчетом, чтобы кайма с находящейся

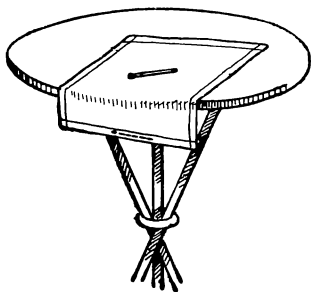


Рис. 131.

ся в ней спичкой была обращена к вам (см. рис. 131). Спичку, взятую у зрителя и отмеченную, вы кладете на середину платка и сначала перекрываете ее той стороной платка, которая находится ближе к вам, то есть той, в кайме которой лежит спрятанная спичка, а потом противоположной, затем правой и, наконец, левой стороной платка. Зажав рукой отмеченную зрителем спичку, вы даете для поломки ту спичку, которая находится в кайме. Зритель этого не почувствует. Положив платок с «поломанной» спичкой на стол и сделав, как полагается, «магические пассы», вы развертываете

платок и показываете отмеченную спичку совершенно целой.

Вот и все. Кажется, просто? Но согласитесь, что на ваших знакомых, которые секрета не знают, фокус этот произведет большое впечатление.

Таинственные 10 000

Для того, чтобы выполнить задачу так, как того требуют условия, нужно взять кусочек бумаги и в нижней его части отогнуть кверху полоску в 1—2 сантиметра (рис. 132). Поставив карандаш на бумагу немного выше сгиба, вы начинаете чертить пер-

вую цифру этого «таинственного числа», то есть единицу. Протянув ее через сгиб, вы затем выводите четыре нуля так, чтобы черточки, соединяющие знаки между собой, получились на отогнутой полоске, а законченные нули скрещивались у самого места сгиба.

Когда будет закончен последний нуль и карандаш, продолжая свой путь, опять подойдет к месту сгиба и затем перейдет на ту часть бумаги, на которой уже имеется единица с четырьмя нулями, вы, не

отнимая карандаша от бумаги, лишь отогнув загиб (то есть выровняв бумагу), вычерчиваете завершительный вал—рамку, и задача решена.

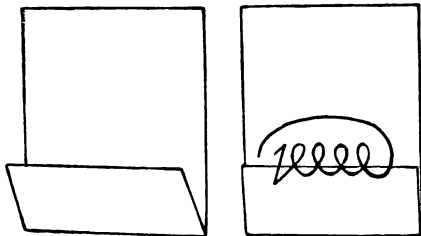


Рис. 132.

Монету — в коробку

Взявшись ввести монету в коробку, не открывая крышки коробки, сделайте следующее: поставьте монету вертикально на стол, придерживая ее указательным пальцем левой руки, и щелкните по ней пальцем правой руки. Монета начинает вращаться (рис. 133).

Возьмите в руку стоящую рядом закрытую коробку и с силой

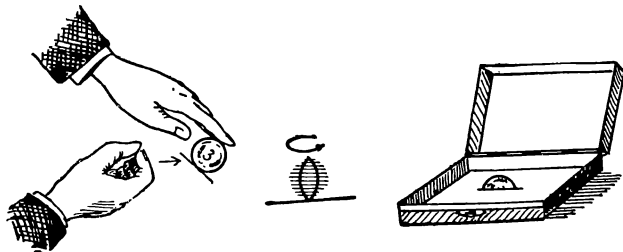


Рис. 133.

ударьте ее дном по вертикально вращающейся монете. Монета, пробив дно, окажется в коробке (на половину или на три четверти своего диаметра). Открыв крышку, можете ее оттуда извлечь.



ЗИМОЙ НА ВОЗДУХЕ

В ясную, теплую погоду весной, летом и ранней осенью молодежь любит играть на открытом воздухе. Много игр можно проводить и в зимние месяцы года на льду, на снеговой площадке и на лыжной прогулке.

Особенно хорошо проходят массовые подвижные игры.

При сильном ветре и большом морозе игры на воздухе проводить не рекомендуется.

Для того, чтобы игры и развлечения на воздухе прошли хорошо, организаторам-общественникам следует привлекать актив физкультурников-лыжников и конькобежцев. Совместно с ними заранее разработать программу массовых мероприятий, подготовить необходимый инвентарь и место для проведения игр.

Программу следует начинать с легких, имеющих небольшую физическую нагрузку игр и постепенно переходить к более трудным и интересным играм, с большей нагрузкой. А заканчивать сеанс игр следует постепенным понижением физической нагрузки, не снижая заинтересованности игр.

Для проведения соревнований по играм целесообразно создать игровые команды лыжников и конькобежцев.

Организатор должен предупредить игроков, чтобы, собираясь на игры, они не надевали особенно теплой и тяжелой одежды, потому что вспотевший человек может легко простыть.

Нельзя переутомлять играющих.

Играть зимой на открытом воздухе может только тот, кто совершенно здоров.

ИГРЫ И ЗАБАВЫ НА КАТКЕ

Игры на льду служат хорошей тренировкой для конькобежцев.

Некоторые из них требуют большой спортивной техники и мастерства, представляя интерес и для опытных конькобежцев.

При составлении программы необходимо учитывать состав и подготовку играющих.

Проведение игр на коньках желательно поручить опытному конькобежцу, который даст много полезных советов начинающим спортсменам.

Соревнования по играм на льду являются интересным зрелищем, поэтому их лучше проводить в праздничные дни, в присутствии большого количества зрителей, а в будни организовать тренировочные занятия или товарищеские встречи по некоторым видам игр.

Для игр на льду можно использовать замерзший пруд, озеро, излучину реки (при толщине льда не менее 20 см) или устроить заливной каток в защищенном от ветра месте.

Прежде чем заливать каток, надо очистить площадку от снега, выравнять ее и дать ей промерзнуть. Вокруг

площадки делают земляной валик высотой в 20—30 см для задерживания воды при заливке. Заливают площадку при температуре не ниже 4—6° мороза. Делают это при помощи леек, начиная с дальних мест и переходя к ближним. Воду подвозят в бочке на салазках и подносят в ведрах. А там, где есть возможность, используют водопровод.

За катком надо ухаживать: регулярно подметать его и поливать, следить, чтобы не было неровностей и трещин.

ЗА ФЛАЖКАМИ

На линии старта, отмеченной на льду в 100—150 шагах от края катка, конькобежцы выстраиваются в одну шеренгу на расстоянии вытянутых рук друг от друга. По снежному валу, ограничивающему каток, против шеренги втыкают в один ряд столько флажков, сколько играющих. Интервалы между флажками примерно такие же, как между конькобежцами.

По сигналу участники игры бегут к снежному валу; здесь каждый из них, взяв любой флажок, старается как можно быстрее вернуться назад и положить флажок на линию старта. Побеждает тот, кто сделает это раньше.

ПИСТОЛЕТИК

Так называется положение, когда конькобежец, разбежавшись, приседает и скользит, присев на одной ноге и вытянув другую вперед (рис. 134). Чтобы быстро научиться скользить «пистолетиком», нужно сначала научиться скользить, присев на обеих ногах; после пяти-семи таких упражнений можно переходить во время скольжения в присяде к вытягиванию одной ноги и

скольжению на другой. Научившись этому, надо разбежаться и, быстро присев pistolетиком, прокатиться в таком положении как можно дальше.



Рис. 134.

При соревновании положение «пistolетик» принимать у черты, отмеченной на льду. Победителем считается проехавший наибольшее расстояние.

ПЯТНАШКИ НА КОНЬКАХ

В отличие от обычных пятнашек водящему не разрешается прикасаться к играющему, когда он скользит по льду, стоя на одной ноге, присев на обеих или «пistolетиком».

Если конькобежец применит один из этих способов, чтобы спастись от погони, водящий сейчас же начинает преследовать другого участника игры.

ДОГОНИ ЛАСТОЧКУ!

Из числа играющих выделяется один игрок — «ласточка», который становится на 4—5 шагов впереди остальных.

По сигналу организатора ласточка «улетает», а все остальные игроки догоняют ее, и тот, кому удалось кос-

нуться ласточки (осалить ее), сам становится ею. Для того, чтобы игра прошла оживленно, убегающий (ласточка) должен чаще менять направление бега. При смене убегающих надо дать немного отдохнуть всем играющим. Чтобы не было столкновений, следует игру проводить на специально отведенной части катка или на всем катке, если на нем не происходит свободное катание других людей.

БЕГ ЦЕПОЧКОЙ

Составьте «цепочку» из пятнадцати-двадцати человек и, не разрывая рук, бегите по катку. Пусть на полном ходу головной затормозит и сильно повернет своего соседа вперед, тот потянет следующего... Все один за другим помчатся по кругу — чем ближе к концу цепочки, тем быстрее.

КТО БЫСТРЕЕ?

Все участники выстраиваются в шеренги по 3—4 человека в ряд. Каждый такой ряд составляет «забег». От линии «старт» на расстоянии 50—60 метров отмечается другая линия — «финиш».

После команды «Марш!» участники первого забега быстро бегут к финишу, стараясь обогнать друг друга. Затем дается старт второму, третьему забегам и т. д. Победители этих предварительных забегов вызываются к линии старта, после чего они в одном забеге соревнуются между собой для выявления лучшего конькобежца — победителя этого соревнования.

ГОНКИ ПАРАМИ

Порядок этого соревнования такой же, как и в предыдущей игре, только участники гонок подбираются парами. Взявшись за руки крестообразно (рис. 135),

после команды «Марш!» пары пробегают установленное расстояние (от 50 до 100 м). Победителем считается пара, первой закончившая бег.

Во время бега участники не должны разъединять руки. Можно проводить гонки и тройками.

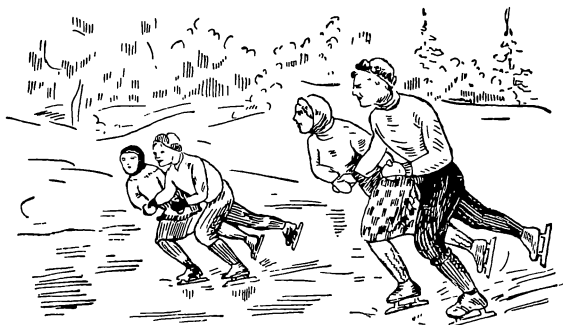


Рис. 135.

РЫБАКИ

Два конькобежца — рыбаки, остальные рыбки. Взявшись за руки, рыбаки преследуют играющих и стараются поймать кого-либо в круг. Пойманный присоединяется к ним. Теперь уже три рыбака ловят рыбок. Кого окружают, тот тоже присоединяется к рыбакам. Так игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останутся двое или один из игроков. Эти увертливые рыбки и побеждают в игре.

По жребию выделяется новая пара рыбаков. Игра начинается снова.

П р а в и л а и г р ы . 1. Если игрока-рыбку окружают рыбаки, то он не имеет права вырываться из кольца

или пытаться проскользнуть под сцепленными руками рыбаков. Он считается пойманным.

2. Если кто-нибудь из рыбаков оторвется от товарищей, остальные рыбаки прекращают ловлю, пока тот снова не присоединится к цепи.

3. Рыбки, убегающие от рыбаков, могут спастись в «доме» — в особом, очерченном на льду, месте. Там их ловить нельзя.

ПОЕЗДА

Участники игры делятся на две команды и выстраиваются колоннами по одному. Каждый конькобежец держит за талию стоящего впереди товарища (рис. 136).

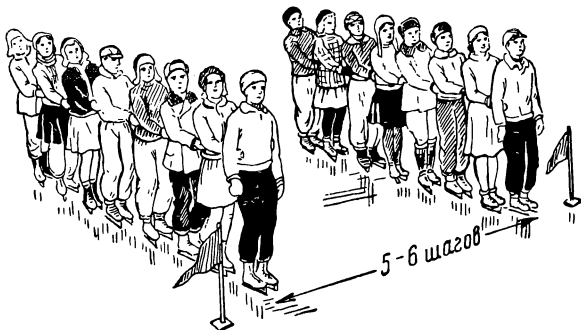


Рис. 136.

Линия старта отмечена парой стоек (рис. 136а), против них в 100 шагах ставят еще две стойки, обозначающие финиш, к которому по сигналу бегут обе команды.

Соревнование заканчивается, когда линию финиша пересекут конькобежцы, которые замыкают колонны (хвостовые). Этот момент отмечается судьей, стоящим

возле финиша. Побеждает команда, первой прошедшая финиш.

Однако, если цепочка конькобежцев в пути разорвется, то команда проигрывает, хотя бы она и раньше пересекла финиш.

В этой игре применяется и другое построение конькобежцев. Рассчитавшись на первые и вторые номера, играющие обеих команд бегут, держась за веревку,— четные номера команды с одной стороны, нечетные— с другой (рис. 137). При таком построении движение конькобежцев облегчается.

Задачу играющих можно усложнить, разместив на пути каждой колонны ряд стоек. Направляясь к финишу цепочка конькобежцев объезжает эти стойки «змейкой» (рис. 138).

На линии финиша можно поставить две «арки» (рис. 139). Команда, пригнувшись, проезжает под ар-

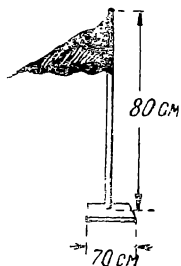


Рис. 136-а.

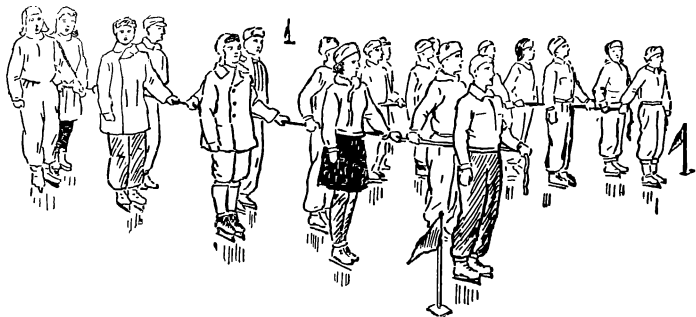


Рис. 137

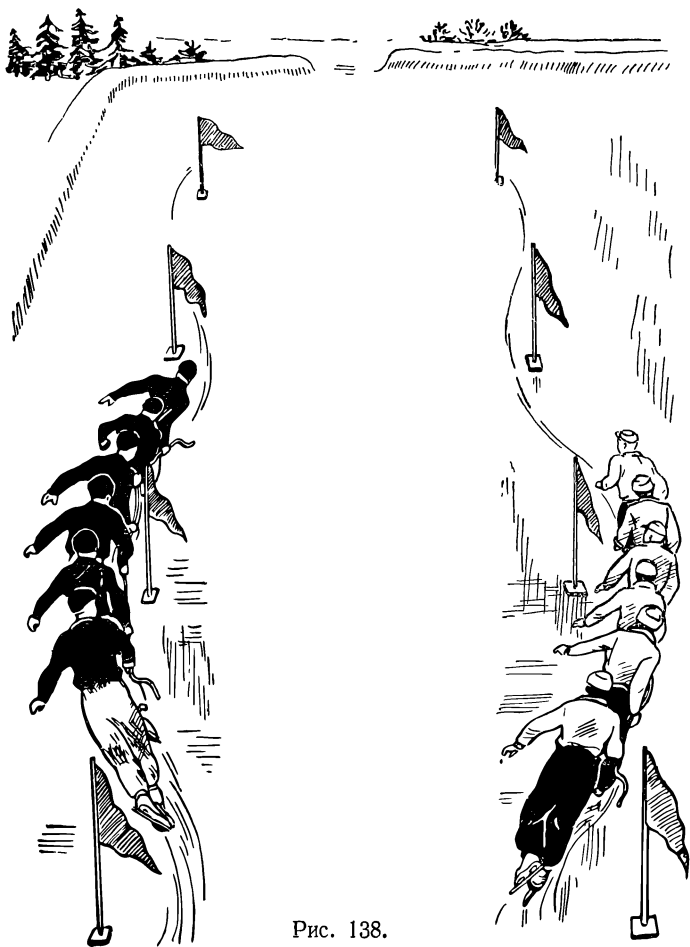


Рис. 138.

кой, а замыкающий колонну снимает палку рукой, отмечая тем самым момент перехода команды через линию финиша.

Можно совместить старт с финишем.

Стойки устанавливают вдали от старта, на расстоянии 10—15 шагов одна от другой.

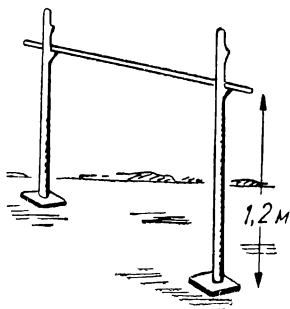


Рис. 139.

Обогнув стойку, цепочка конькобежцев возвращается на старт.

Чтобы цепочка не разорвалась при повороте, когда хвост колонны движется очень быстро, последние места в ней занимают самые умелые конькобежцы.

МЕЛЬНИЦА

Играющие делятся на две равные группы. Держа в руках канат, выстраиваются в одну шеренгу вправо и влево от середины каната. Игроки каждой шеренги должны стоять лицом в противоположные стороны (рис. 140).

По сигналу организатора обе шеренги начинают двигаться по кругу вперед, сначала медленно, а затем

все быстрее, причем особенно быстро приходится бежать игрокам, стоящим ближе к концам каната. Здесь должны находиться наиболее умелые конькобежцы. Через 1—1,5 минуты по сигналу организатора шеренги останавливаются, поворачиваются лицом в противоположную сторону, и игра продолжается.



Рис. 140.

Эту игру можно провести и без каната. В этом случае обе шеренги, крепко взявшись за руки, соединяются стоящим в центре наиболее сильным конькобежцем.

Игра всегда проводится на середине катка.

КАРУСЕЛЬ

Для игры требуется четыре-пять отрезков толстой веревки или каната длиной семи и более метров каждый,

крепко соединенных между собой в центре, образуя лучи карусели

Играющие делятся на равные группы по числу отрезков и, взявшись за канаты, становятся лицом в одном направлении (по движению часовой стрелки или против него). По сигналу все шеренги начинают бег, стараясь догнать впереди бегущих. Когда крайнему участнику одной из шеренг удастся свободной рукой

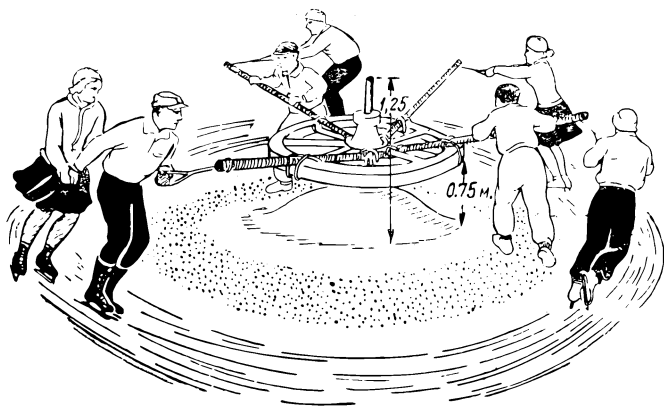


Рис. 141.

коснуться крайнего игрока впереди бегущей шеренги, игра останавливается, догнавшая команда считается победительницей.

Игра проводится три-пять раз. Побеждает шеренга, выигравшая большее количество раз.

При падении одного из игроков организатор сигналом останавливает игру.

Шеренги после каждого забега меняются местами. Слабых конькобежцев следует ставить ближе к центру карусели, а сильных дальше от него.

При проведении игры следует добиваться согласованного бега (в ногу) играющих каждой шеренги.

Устройте на катке такую карусель из старого колеса и жердей (рис. 141).

КОМАНДНЫЕ САЛКИ

Количество играющих — двадцать-тридцать человек.

Играющие разбиваются на две равные команды и становятся шеренгами (в линию) одна против другой. Расстояние между шеренгами — пятнадцать-двадцать шагов.

Обе команды рассчитываются по пятеркам (на первый — пятый), каждый запоминает свой номер. При меньшем количестве участников игры расчет в командах производится не по пятеркам, а по тройкам или даже по парам.

По сигналу судьи первые номера одной из команд начинают игру. Один за другим, гуськом, подъезжают они к другой команде, игроки которой вытягивают вперед правые руки (рис. 142). Скользя вдоль шеренги, но не более двух раз туда и обратно, каждый из подъезжавших выбирает удобный момент, чтобы сделать вызов, то есть осалить (задеть) по руке кого-либо из игроков команды «противника», после чего быстро мчится к своей команде. Тот, кого коснутся рукой, стремится догнать игрока, объявившего вызов, и осалить его, прежде чем тому удастся проскочить через строй своей команды. Если догонявшему удастся осалить игрока, объявившего вызов, то он отводит его в свою команду

и ставит у себя за спиной. Если же сделавшему вызов удалось уйти от погони, он ставит вызванного у себя за спиной. Затем судья снова дает сигнал, и играющие меняются ролями. Первые номера другой команды делают вызов, а играющие первой команды стоят в ожидании

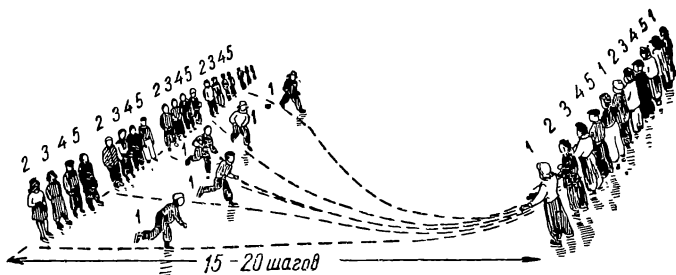


Рис. 142.

вызова с вытянутыми вперед руками. Затем вызов поочередно делают вторые номера обеих команд, за ними третьи, четвертые и пятые.

Каждый играющий, таким образом, только один раз делает вызов, но вызванным может быть несколько раз и, следовательно, имеет возможность перевести в свою команду несколько игроков «противника».

После того как вызов будет всеми отыгран, обе команды выравнивают шеренги, причем в строй становятся и игроки, увиденные из другой команды. Команда, в которой играющих окажется больше, чем было в начале игры, считается победившей.

Личное первенство в этой игре присуждается тому, кто приведет на сторону своей команды наибольшее количество игроков другой команды.

ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА

Играющие делятся на две равные команды. Каждая из них рассчитывается на первые и вторые номера.

Флажками отмечают две черты: за одной становятся первые номера обеих команд, за другой — вторые (рис. 143).

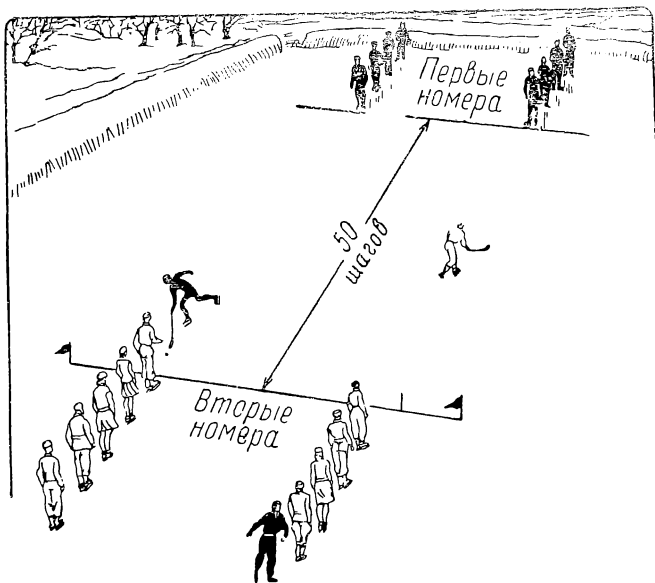


Рис. 143.

Первые номера, стоящие на черте, берут клюшки и кладут перед собой на лед по хоккейному мячу. По сигналу эти конькобежцы направляются ко второй черте и гонят мячи перед собой. Приблизившись к ней, каждый из них останавливает мяч возле второго номера своей команды, стоящего во главе колонны, передает ему клюшку, а сам, пробежав вдоль колонны слева, становится в хвосте.

Второй номер гонит мяч в сторону первых номеров.

В каждой команде все первые номера должны перебежать на места вторых а вторые — на места первых.

Выигрывает команда, которая раньше выполнит эту задачу.

ВЗЯТИЕ ГОРОДА

Инвентарь: мяч и клюшка. Мяч нужен один, а клюшек необходимо иметь по числу играющих.

На противоположных концах катка синькой или чернилами отмечаются на льду равной величины квадраты — города. Играющие делятся на две равные по численности команды. Каждая команда защищает свой город, чтобы в него не закатился мяч, и в то же время старается загнать этот мяч в город противника.

Команды выбирают капитанов, которые и руководят своими игроками. По указанию капитана, одна часть игроков становится нападающими, другая часть — защитниками своего города.

Мяч кладется на середине площадки. По сигналу игроки каждой команды устремляются к мячу, стараясь клюшками загнать его в чужой город. Игроки другой команды стараются отобрать мяч и послать его в город противника. Игра продолжается 20 минут. Побеждает

команда, которой удастся за это время большее число раз загнать мяч в город противника.

Правила игры. 1. Нельзя трогать руками мяч, а также бить или останавливать его ногами.

2. Если мяч вылетит за границы площадки, он выбивается в поле с того места, где он пересек черту. Выбивает мяч игрок команды, противной той, от удара которой мяч вылетел за черту.

3. Запрещаются толчки, грубая игра и удары палкой. Нарушившие это правило исключаются из игры.

4. Как только мяч пройдет через город противника, команда, «вбившая» мяч, получает одно очко, и игра начинается снова, причем команды меняются городами.

5. Игроки не имеют права находиться в городе и перебегать через него.

ЗМЕЙКИ

Играющие делятся на две команды. Каждая из них становится колонной по одному против ряда флажков или чурок. Головные — с клюшками в руках. Перед собою они кладут на лед хоккейные мячи.

Участники игры поочередно должны провести мяч зигзагообразно между флажками и, таким же образом возвратившись на старт, передать клюшку и мяч следующему игроку (рис. 144).

Выигрывает та команда, которая быстрее выполнит эту задачу.

Вместо хоккейного мяча можно гнать небольшую льдинку.

Задача играющих становится гораздо сложнее, если мяч заменяют булавой, к основанию которой для устойчивости прибит деревянный кружок диаметром в 6 см. Конькобежец ведет булаву между флажками, толкая ее

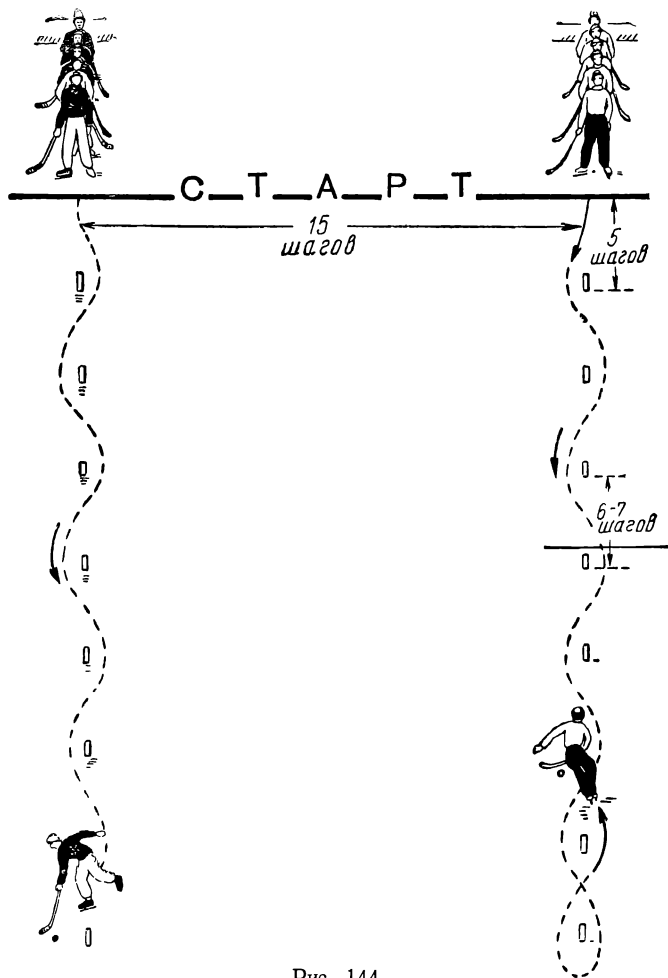


Рис. 144.

перед собой клюшкой. Если булава повалится, ее ставят и только тогда продолжают путь.

В игре с булавой число флажков в ряду сокращается до пяти, а расстояние между ними уменьшают до четырех шагов.

НАБРАСЫВАНИЕ КОЛЕЦ

Вдоль катка, сбоку, ставят 4—5 передвижных стоек для набрасывания колец. Стойки представляют собой палки длиной 100 см, укрепленные на деревянных подставках.

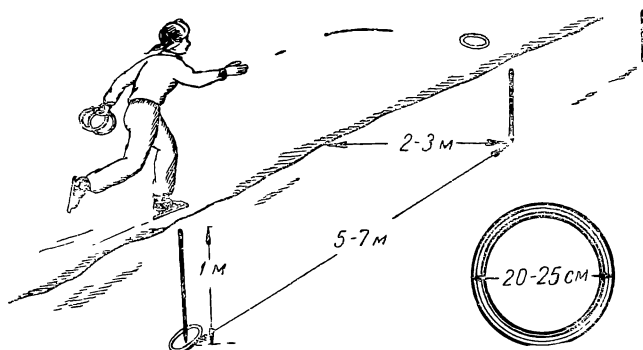


Рис. 145.

Расстояние между поставленными на лед в один ряд стойками 5—7 м. На расстоянии 2—3 м от стоек делают небольшой длинный валик из снега.

Участвующий в игре конькобежец получает 5 деревянных колец диаметром 20—25 см и бежит с ними вдоль валика, отделяющего его от стоек. По пути он старается на каждую стойку набросить по одному кольцу (рис. 145).

Выигрывает тот, кто набросит хотя бы одно кольцо на любую стойку.

ПО МИШЕНЯМ

Снежный вал, окружающий каток, срезают отвесно на участке протяжением в 15 шагов. В образовавшейся стенке делают мишени — четыре глубоких ямки с небольшим наклоном вниз. Параллельно стенке на льду отмечают черту (рис. 146 а).

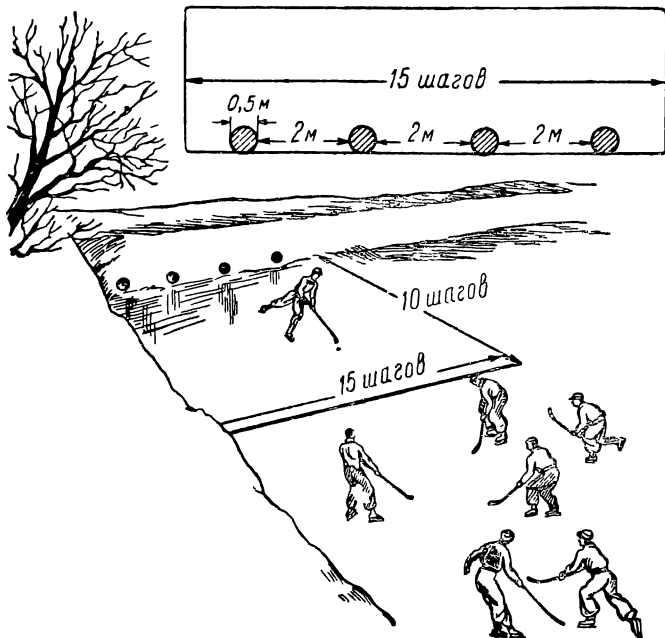


Рис. 146 а.

Играют 6—7 конькобежцев, вооруженных клюшками. Один из них — защитник — становится к мишеням. Другие участники игры свободно размещаются за чертой. Они стараются ударами клюшек загнать мяч в мишень, а защитник отбивает его. Ни нападающим, ни защитнику не разрешается переходить черту. Кто попадет в мишень мячом, тому защитник уступает свое место.

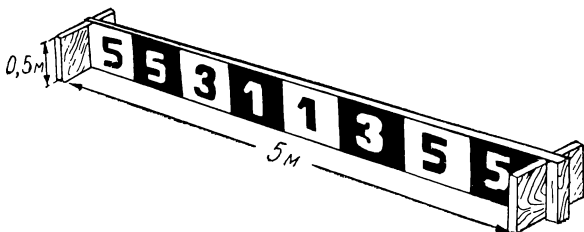


Рис. 146 б.

Мишень в снегу можно заменить доской, поставленной на ребро у края катка. На ней проводят полосы, на которых обозначают число очков, засчитываемых играющему при попадании в эту часть мишени (рис. 146 б).

БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

На ледяной площадке по двум параллельным прямым или дугообразным линиям, отстоящим друг от друга на расстоянии 5 метров, размещаются два ряда одинаковых препятствий на протяжении 100 мм. Вся дистанция бега делится на ряд этапов. На каждом этапе все играющие преодолевают то или иное препятствие.

Разделившись на две команды, по 5—10 человек в каждой, соревнующиеся вступают в игру парами; преж-

де чем закончится на всех этапах состязание между играющими одной пары, другая не вступает в игру.

Участник игры, который раньше своего «противника» придет к финишу, правильно преодолев все препятствия, выигрывает в пользу своей команды одно очко. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

Двигаясь по маршруту, играющие могут преодолевать примерно такие препятствия:

1. В 20 метрах от старта вдоль линии ставят в один ряд пять булав. Отступив от первой булав на 5 метров в сторону старта, кладут на лед клюшку и хоккейный мяч (рис. 147).

Пробежав от старта 15 метров, конькобежец берет клюшку и гонит ею мяч так, чтобы он поочередно прокатился между булавами «змейкой».

2. В 10 метрах от последней булав помещают хоккейный бортик, а на расстоянии пятнадцати метров от него — стойку.

Миновав булавы, конькобежец ведет мяч перед собою и с произвольно выбранного места бьет клюшкой по мячу так, чтобы он перелетел через бортик.

3. В 5 метрах от стойки помещают фигуру, сложенную из городков.

Подведя мяч к стойке после того, как он перелетит через бортик, участник соревнования ударом клюшки посылает мяч вперед так, чтобы развалить фигуру.

4. В 8 метрах от городков двумя флажками обозначают ворота. Подкатив мяч к городкам, конькобежец ударом клюшки прогоняет его в ворота, а затем сам проезжает в них. Возле ворот участник соревнования оставляет клюшку.

5. В 15 метрах от ворот устанавливают три арки

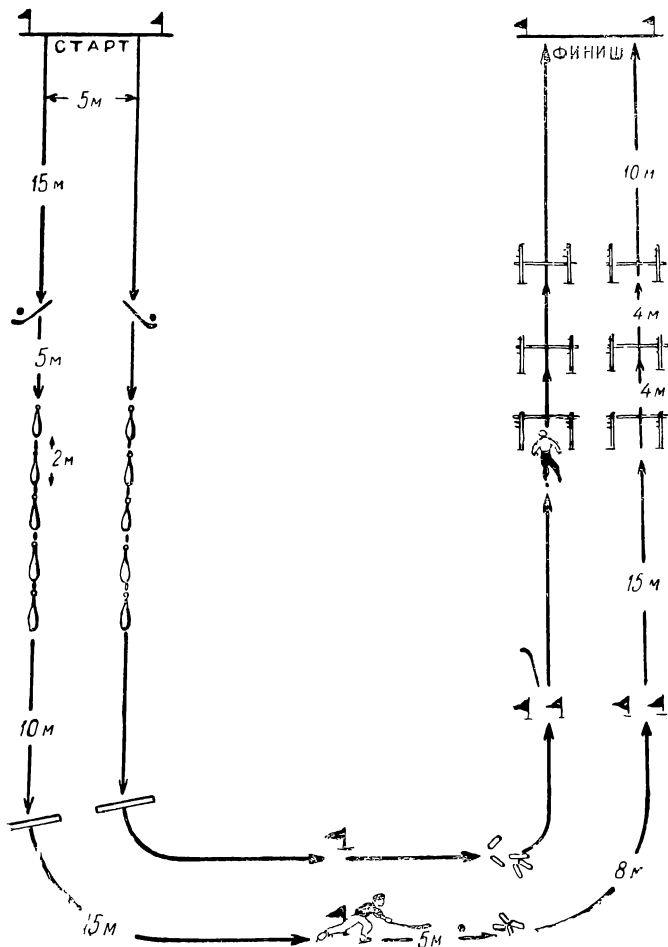


Рис. 147.

Чем ближе арка к финишу, тем ниже на стойках лежит поперечная палка.

Проскользнув в ворота и набрав скорость, конькобежец, пригибаясь или приседая все ниже, должен проехать под тремя арками так, чтобы не зацепить головой палок на первых двух арках, а с третьей снять ее рукой. Миновав каждую арку, участник соревнования может выпрямиться для разбега.

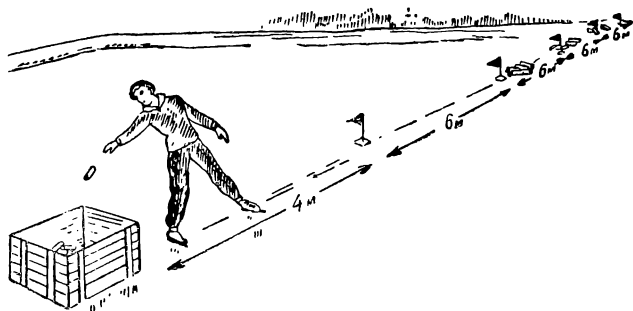


Рис. 148.

6. Поставив на ладонь правой руки снятую с арки палку и балансируя ею, чтобы она не упала, конькобежец покрывает последние 10 метров, отделяющие его от финиша.

Если конькобежец сразу не справится с той или иной задачей, он должен вторично попытаться разрешить ее, так как преодоление всех препятствий является обязательным условием соревнования.

Вот еще ряд заданий для бега с препятствиями:

1. Взяв в руку фанерную ракету и положив на нее деревянный шарик, нужно пробежать 10 метров. Если шарик упадет, то надо поднять его и лишь тогда продолжать бег.

2. На льду ставят ящик, а против него на прямой линии размещают флажки. Возле каждого флажка кладут пять городков (рис. 148 а).

3. Конькобежец подъезжает к ближайшему от ящика флажку, берет лежащие здесь городки и, возвратившись,

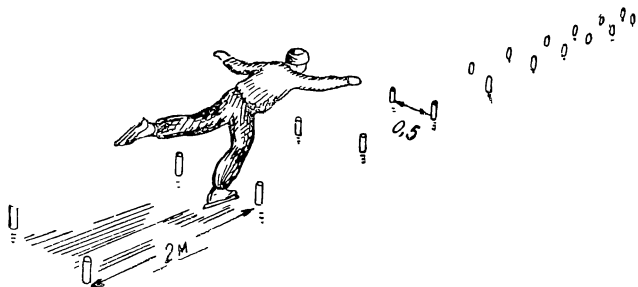


Рис. 148 б.

кладет их в ящик. Участник соревнования должен последовательно собрать и сложить в ящик городки, которые находятся возле всех флажков. Разрешается бросать городки в ящик, не добежав до него. Однако, в случае промаха городок, не попавший в ящик, надо положить туда и только тогда бежать к следующему флажку.

4. Двадцать городков ставят так, что между ними образуется прямой коридор. Участнику соревнования надо пробежать по коридору, не сбив ни одного городка (рис. 148 б). Заранее устанавливают, в каком положении конькобежец пробегает этот этап: присев на корточки

или вытянув одну ногу назад, а обе руки в стороны (ласточкой), или же присев на одной ноге, а другую ногу и руки вытянув вперед (пистолетиком).

5. По прямой линии размещают шесть гимнастических булав на расстоянии 2 метров одна от другой. Разбежавшись от черты, отмеченной флажками в 10 метрах от крайней булав, участник соревнования должен проехать на одной ноге между булавами «змейкой».

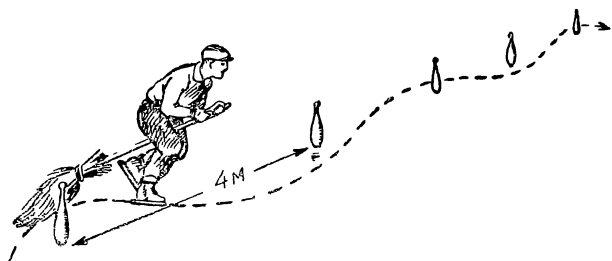


Рис. 149.

Если будет повалена хотя бы одна булава, то конькобежец должен поставить ее, затем вернуться на черту и вновь попытаться проехать между булавами.

6. Сидя верхом на метле, конькобежец проезжает «змейкой» между пятью булавами, поставленными в один ряд (рис. 149). Если булава повалена, помощник судьи ставит ее на место, возвращает участника соревнования к началу ряда и предлагает ему снова проехать между булавами.

7. По прямой линии ставят пять булав. Конькобежец берет на старте пять колец, согнутых из узких полосок тонкой фанеры; проезжая вдоль ряда булав спра-

ва или слева, он должен надеть по одному кольцу на каждую булаву (рис. 150). Чтобы выполнить такое задание, приходится возле каждой булавы замедлить бег

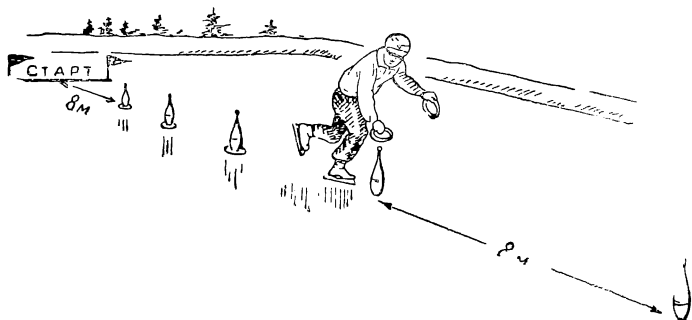


Рис. 150.

или даже останавливаться. Повалив булаву, конькобежец должен поставить ее, надеть на нее кольцо и только тогда ехать дальше.

ИГРЫ И ЗАБАВЫ НА СНЕГОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

Многие массовые игры и развлечения можно проводить на любой, хорошо утоптанной, снеговой площадке: на игровой площадке у общежития, на поляне между деревьями или строениями. Площадка должна быть защищена от ветра.

Если есть обледенелые места, их нужно посыпать золой или песком.

При проведении игр на снеговой площадке организатору с активом физкультурников нужно стараться давать молодежи такие игры, которые подготавливают

играющих к физкультурным играм и соревнованиям по бегу, ловкости, силе и т. п.

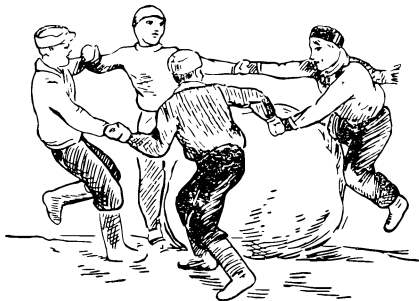
Организатор должен следить, чтобы играющие все время находились в движении. В особенности не следует стоять на месте тем, кто разгорячился в игре.

Тому, кто в игре будет много бегать, лучше еще до игры снять слишком теплую одежду, а после игры снова надеть ее. А тот, кто легко одет, закончив игру, должен сразу же уходить в теплое помещение.

Не позволяйте играющим пить холодную воду, глотать снег или брать в рот льдинки.

НЕ ХОДИ НА ГОРУ!

Крепко взявшись за руки, играющие окружают большой снежный ком — «гору» (рис. 151). Они тянут



151

друг друга и стараются заставить кого-нибудь влезть на «гору». Кому волей-неволей придется забираться на снежный ком, тот выходит из игры.

СНЕЖНЫЙ ТИП

На стене или столбе на высоте 1,5—2 м прибивают круглую мишень диаметром в 1 м с нанесенными на ней пятью концентрическими окружностями. В 5—10 метрах от мишени становится играющий и, сделав 5 снежков, бросает их в нее. За попадание в центр засчитывается 5 очков, а в следующие круги соответственно — 4, 3, 2 и 1 очко. Сумма очков подсчитывается. После этого 5 снежков бросает следующий игрок и т. д. Выбивший больше очков побеждает.

Можно провести соревнование между командами. Выигрывает команда, набравшая в сумме больше очков.

ЗАЩИТА И НАПАДЕНИЕ

На площадке очерчивают из одного центра три окружности, пространство между двумя большими окружностями делят на восемь равных секторов (все линии отмечают краской). В самый маленький круг ставят булаву или городок (рис. 152).

Играют 9 человек; они вооружаются клюшками. Один из участников игры — защитник — находится между маленькой и средней окружностью. Все другие — нападающие — по одному занимают секторы; их задача — сбить булаву мячом, ударяя по нему клюшками. Защитник отбивает мяч и старается выгнать его за пределы игрового поля. Каждый раз, когда защитнику удастся это сделать, тот, через чей сектор пролетит мяч, штрафуются одним очком.

Когда булаву собьет играющий, за которым не числится штрафных очков, он занимает место защитника.

Если булава сбита нападающим, который до этого был оштрафован, защитник ставит ее снова и остается

на своем месте, а со счета нападающего сбрасывается одно штрафное очко.

Если сам защитник по неосторожности повалит булавку, то его место занимает в порядке очереди один из нападающих, за которым не числится штрафных очков.

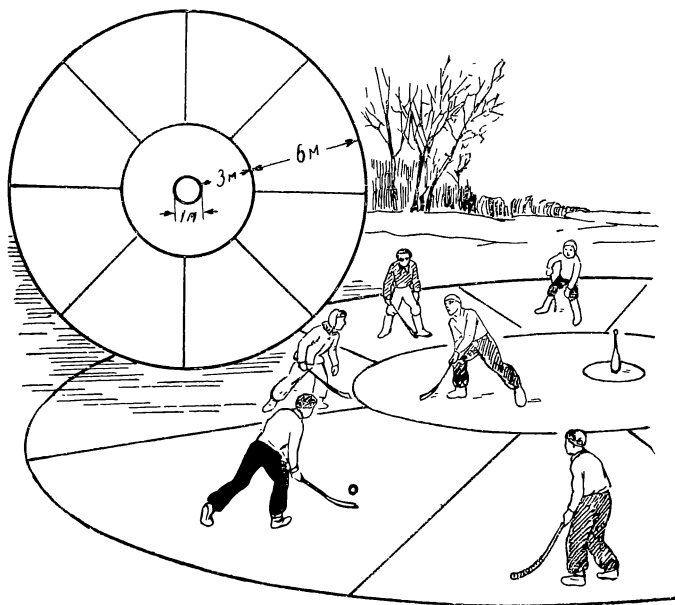


Рис. 152.

Нападающие могут передавать мяч друг другу, но ни им, ни защитнику не разрешается переходить границ того пространства, которое каждому отведено для игры.

За нарушение этого правила нападающий штрафуются одним очком, а защитник теряет свое место.

За ходом игры следит судья, который не принимает в ней непосредственного участия; он же ведет счет очков.

ЛУНКИ

Лунки — русская народная игра.

В центре снеговой площадки вырывается ямка в 20—30 сантиметров в поперечнике — это «котел». Вокруг «котла», на расстоянии одного-двух метров, вырываются маленькие ямки — лунки. Их должно быть на одну меньше количества играющих.

Каждый игрок берет по палке или по самодельной клюшке длиной около метра. Конец палки он ставит в принадлежащую ему лунку. Один из игроков по жребию водит. Он не имеет своей лунки, а старается ударами палки ввести в «котел» тряпичный мячик. Остальные игроки мешают ему, отбивая мяч своими палками. Им надо быть осторожными: в момент, когда игрок вынимает для удара палку из лунки, водящий может занять эту освободившуюся лунку своей палкой. Прозевавший свою лунку идет водить.

Но вот водящему удалось ввести мяч в «котел». Тогда все играющие немедленно меняются своими лунками. А водящий в это время старается поставить конец своей палки в любую освободившуюся лунку. Тот, кто остался без лунки, идет водить. Если водящему не удалось занять одну из лунок, он водит снова. Побеждает в этой игре тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры 1. Палку можно держать одной или двумя руками.

2. Запрещается поднимать конец палки выше плеча.

3. В момент смены водящих игра не прерывается, новый водящий начинает загонять мяч с того места, где он оставался.

ШАР ЗА ГОРОД!

Играющие делятся на две команды, по 5—15 человек в каждой, выбирают двух капитанов и вооружаются клюшками.

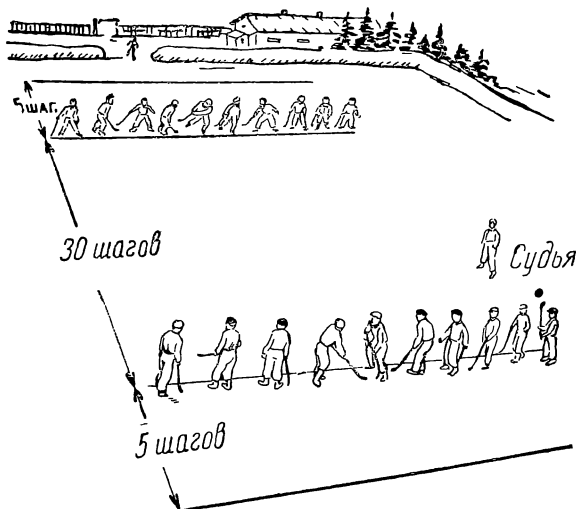


Рис. 153.

На площадке краской отмечают четыре параллельные линии, обозначающие границы двух «городов». Длина этих границ определяется числом играющих: на каждого отводится два шага.

Каждая команда выстраивается шеренгой на передней границе своего города по всей ее длине (рис. 153). На середину поля, разделяющего города, выходят капитаны и «меряются» на клюшке: так определяется, какой команде начинать игру.

По сигналу судьи вожак команды, начинающей игру, кладет перед собой крокетный шар (или мяч, сшитый из тряпок) и ударом клюшки направляет его к городу «противников». Играющие другой команды, не переходя в поле за черту, задерживают шар и отбивают его обратно.

Так поочередно команды бьют по шару; каждый раз, когда он перекатится через заднюю черту города, судья засчитывает команде, которая била, одно очко.

Задерживать шар могут один или несколько человек сразу; бить же по шару должен только один.

Для того, чтобы ударить по шару или задержать его, играющий может временно покинуть свое место и отходить от передней границы на территорию города.

Если шар не докатится до передней черты противоположного города, то команда, которая била, проигрывает одно очко; если шар перекатится через заднюю границу города, то бьет проигравшая команда.

Выигрывает команда, которая раньше наберет 10 очков.

При повторении игры команды меняются городами. Если после второй схватки число очков у обеих команд будет одинаковым, то играют третий раз.

КРУГЛЯКИ

Границы поля длиною в 50 и шириною в 20 шагов обозначаются флажками; поперечная черта, отмеченная краской, делит его пополам.

Играющие делятся на две команды, по 8—12 человек

в каждой, и вооружаются клюшками или толстыми палками. Каждая команда берет два деревянных, отшлифованных с торцовых сторон кругляка диаметром 20 см, а толщиной 5 см и занимает половину поля. Играющие одной команды ударами клюшек перегоняют на сторону «противников» кругляки, заставляя их плашмя скользить по полю. Одновременно то же самое делает и другая команда.

Команда, на стороне которой окажутся сразу все четыре кругляка, проигрывает одно очко. Выигрывает команда, оштрафованная меньшим числом очков.

Результат игры определяется после трех 15-минутных схваток.

ЮЛА

Участники игры становятся широким кругом на ровной снеговой площадке, на расстоянии 1—2 м друг от друга. Внутрь круга входит водящий с юлой — гладким куском льда, или деревянной круглой чуркой. Задача играющих — ударами ноги перекачивать юлу в круге друг к другу. Водящий должен догнать юлу и дотронуться до нее ногой. По чьей вине водящий догонит юлу, тот идет водить и уступает свое место прежнему водящему.

Можно построить игру по-иному: водящий все время ударяет ногой по юле, стараясь выкатить ее за круг, а остальные игроки отбивают ее обратно; у кого юла пройдет за круг с правой стороны, тот водит.

Если есть клюшки, то удары ногой можно заменить ударами клюшки, предупредив игроков, что нельзя поднимать клюшку выше плеча и касаться ею игроков. Ударивший, хотя бы нечаянно, кого-нибудь из товарищей, лишается права участвовать в игре.

ГОНКА ГОРОДКОВ

Две команды заготавливают снежки и становятся за общей чертой. Перед каждой из команд, на расстоянии 8 шагов, ставят по городку. Обе команды одновременно дают «залп» снежками, каждая по своему городку. Сбитые городки отставляются на один шаг дальше. Затем следуют новые залпы. Сбиваемые городки отодвигаются от черты метания каждый раз на один шаг. Команда, сумевшая за условленное число залпов отодвинуть свой городок дальше другой, побеждает.

В один залп каждый игрок имеет право метать только один снежок.

Переступить за линию метания нельзя.

ВЕЛИКАН

Из снега лепят великана. Сквозь эту снежную фигуру пропускают канат. Одна команда становится по одну сторону великана и берется за один конец каната, другая — по другую сторону и крепко держит второй конец. Команды по сигналу начинают перетягивать канат. Побеждает команда, которой удастся натолкнуть другую на великана, повалить «противника» в снег.

Выпускать канат из рук до того, как великан будет повален, нельзя.

Тянуть канат надо на себя, не отходя в стороны.

ЭСТАФЕТА С КЛЮШКАМИ

Игра проводится на хорошо утоптанной снеговой площадке. Участники игры делятся на две равные команды и выстраиваются двумя колоннами по одному. Колонны стоят на расстоянии 3—5 шагов одна от другой. Против каждой команды в 20—30 шагах от нее кладут снежный ком или ставят вешку.

Передние игроки держат хоккейные клюшки. Перед каждым из них на линии старта лежит мяч (хоккейный).

По сигналу передние игроки, поддавая клюшкой мяч, гонят его вперед до своей вешки (кома), огибают ее и возвращаются обратно.

Дойдя до своих команд, они передают клюшки следующим впереди стоящим игрокам, те, в свою очередь должны прогнать мяч вокруг вешки. Игрок, прогнавший мяч вокруг вешки, идет в конец колонны.

Игра проходит таким образом до тех пор, пока все игроки одной из команд не проведут мяч вокруг вешки. Выигрывает команда, сумевшая провести мяч раньше.

КРЕПОСТЬ

На снеговой площадке проводят линии квадрата 10×10 м. Это границы крепости. В центре крепости чертят небольшой квадрат — место для пленных из лагеря нападающих. За границами крепости находится лагерь нападающих, там же помещают и взятых в плен защитников крепости (рис. 154). Играют две команды, равные по силе. Одна команда идет в крепость защищать ее, другая — в лагерь. Из лагеря начинается наступление на крепость. Атаку можно вести любым способом по плану, продуманному капитаном нападающих. Заканчивается «бой» тогда, когда одна из команд будет взята в плен или какой-нибудь из нападающих, не будучи пойман, сумеет проникнуть в центр крепости и крикнуть: «Крепость взята!».

П р а в и л а и г р ы . 1. Участники игры имеют право толкать, перетягивать противников и даже переносить их на руках.

2. Бороться, лежа на снегу, и волочить противника по снегу запрещается.

3. Игрок команды нападения считается взятым в плен, когда его перетянут или перенесут в центр крепости. Игрок команды защиты считается пленным, когда его перетянут или перенесут через границу крепости.

4. Действовать можно одному против одного и двоим против одного противника. Если же третий игрок вмешивается в борьбу против одного, он выбывает из игры.

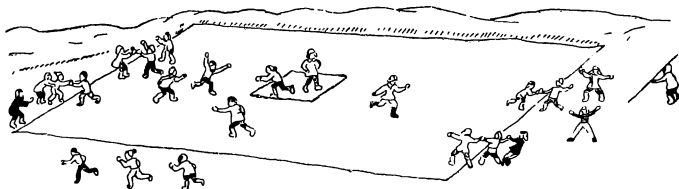


Рис. 154.

5. Пленные не имеют права мешать и помогать играющим. Пленник считается освобожденным, если его коснется свой игрок, не пойманный еще до момента прикосновения к пленнику.

ПЕРЕБЕЖКИ

На двух противоположных сторонах площадки отмечаются линии городов на расстоянии 15—20 метров одна от другой. На таком же расстоянии одна от другой чертятся боковые линии. Играющие делятся на две команды по 8—10—12 человек и выбирают себе капитанов. По жребию игроки одной команды располагаются в одном из городов, а игроки другой — за боковыми линиями, заготовив для себя достаточное количество снежков.

По сигналу организатора капитан команды, находящийся в городе, должен по чередно переправить своих игроков в другой город. В это время игроки команды, расположенной за боковыми линиями, стараются снежками попасть в перебегающего игрока (осалить его). Осаленный идет к ним в плен.

Когда все игроки первой команды закончат перебежки, подсчитывается количество осаленных игроков и команды меняются местами. Побеждает команда, забравшая больше пленных.

Перебегать из города в город можно только по-одному.

Бросая снежки, нельзя переступать боковую линию.

ЭСТАФЕТА ПОД ОБСТРЕЛОМ

Играющие делятся на две команды, становятся двумя отдельными группами на линии кона и заготавливают снежки. На ближайшей границе ставят двое санок; к ним подходят по два играющих от каждой команды. По сигналу судьи один из пары садится на санки, а другой быстро везет их по направлению к «валу» (рис. 155). Как только санки минуют дальнюю границу, играющие начинают с кона обстреливать их снежками. При каждом попадании снежка в сидящего на санках или везущего их стреляющей команде засчитывается одно очко. Обстрел прекращается лишь тогда, когда санки пересекут линию вала. Здесь седок меняется ролью со своим товарищем и возвращается с санками на границу. На обратном пути их уже не обстреливают,— в это время играющие заготавливают снежки.

На границе первая пара передает санки второй и присоединяется к играющим своей команды. Вторая

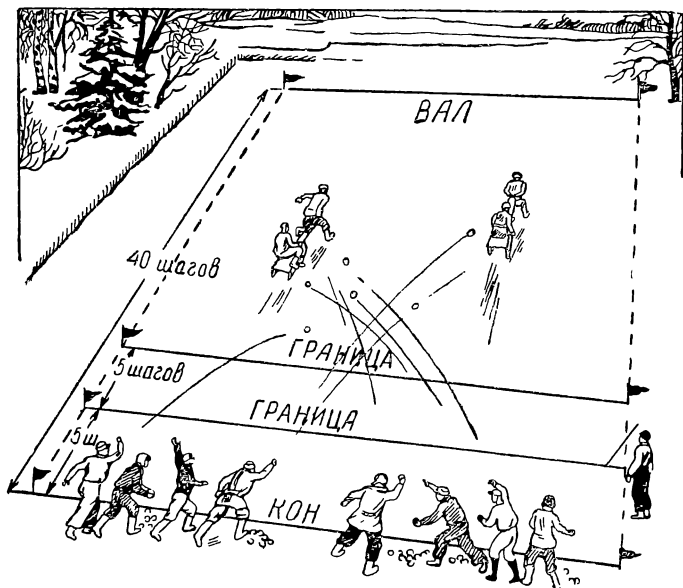


Рис. 155.

пара сейчас же направляется к валу под обстрелом противника.

Побеждает команда, набравшая большее число очков.

ЛИСЬЯ ТРОПА

По окружности большого круга, диаметром в 5—9 метров, в снегу вытаптывают тропинку. Поперек круга также прокладывают несколько тропинок. Там, где эти

тропинки пересекаются с окружностью, делают небольшие кружки — лисьи норки. Количество их должно быть меньше, чем число играющих: один игрок должен оставаться без норки. Водящий (охотник) становится в центре круга, остальные игроки (лисицы) занимают места в кружках — норках. Одна лисица не имеет своей норки, охотник и стремится поймать ее. Бездомная лисица старается скрыться от погони в одну из нор и выгнать засевшую там другую лисицу. Если же ее поймает охотник, то пойманная лисица становится охотником, а прежний охотник — лисцей.

Победителем считается тот, кто за время игры не попался охотнику ни разу или побывал в роли охотника наименьшее число раз.

П р а в и л а и г р ы. 1. В одной норе не могут находиться одновременно две лисицы; выгнанная лисица должна искать себе новое место.

2. Охотник и лисицы могут бегать только по тропинкам. Лисицы не могут менять раз взятое направление; охотник же имеет право останавливаться где ему угодно и возвращаться обратно, если это будет выгодно для него.

ПО ГЛУБОКОМУ СНЕГУ

На глубоком снегу флажками обозначается площадка 60×60 или 100×100 м; в центре ее ставится флажок. Играющие делятся на четыре команды, по 6—8 человек. Каждая команда становится в одном из углов площадки. Организатор игры (он же судья) находится в центре площадки (рис. 156). По сигналу организатора по одному играющему из каждой команды бегут по снегу к центру и стараются овладеть флажком. Кому это удастся, тот выигрывает своей команде очко. Затем

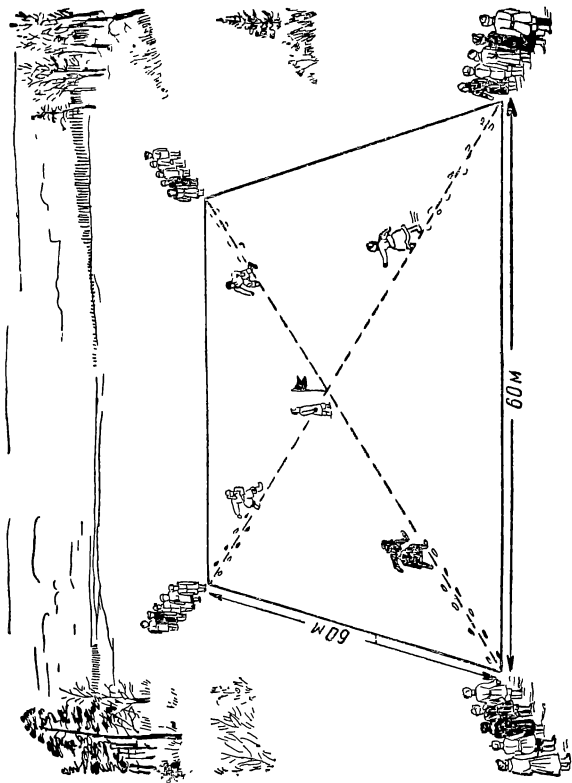


Рис. 156.

дается сигнал для вторых номеров и т. д. Команда, набравшая больше очков, — победительница.

Эту игру можно проводить и с двумя командами. Тогда они стоят в 60—80 м одна от другой, а флажок ставится на середине дистанции.

КАТАНЬЕ С ГОРЫ

Зимой катанье с горы — наиболее увлекательная, широко распространенная забава на воздухе.

Шутки, смех, веселье всегда слышны на горках, как только там появляется молодежь с санками.

Если нет естественной горы, можно сделать искусственную. Сделать ее проще всего во время оттепели. Скатывают большие комья и, сложив их вместе, подсыпают снег лопатами. По склону горы его разравнивают и утрамбовывают, а по бокам насыпают невысокие валики или ставят на ребро тесины. Наклон горы не должен превышать сорока пяти градусов. Чем гора выше и длиннее, тем увлекательнее катанье.

По ширине гора может быть рассчитана для катанья на одну-три колеи, причем каждая колея ограничивается с боков валиками. На верху горы делают широкую ровную площадку с невысокими загородками по бокам. На площадку поднимаются по ступенькам, вырубленным в снегу. Параллельно лестнице должна быть гладкая дорожка для того, чтобы удобно было везти санки наверх (рис. 157).

Гору из снега легко превратить в ледяную, регулярно поливая ее водой, начиная сверху и постепенно спускаясь вниз.

Для катанья с горы употребляются санки различного устройства. Можно использовать ледянку. Изготавливается ледянка из старого решета, лукошка или

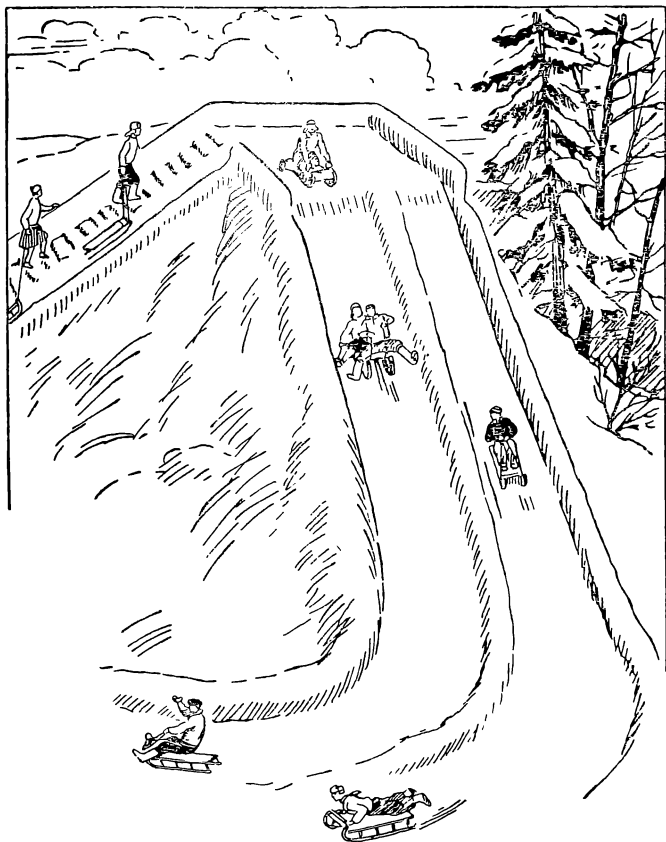


Рис. 157.

круглой корзины. Они до половины набиваются смоченным снегом. После того как снег промерзнет, ледянку опускают несколько раз в воду и хорошенько промораживают, так чтобы снаружи образовалась ледяная корка. В ледянку кладется немного сена или соломы, чтобы удобно было сидеть (рис. 158).

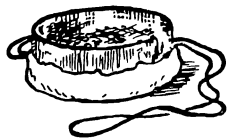


Рис. 158.

Кататься на ледянке безопасно, скользит она очень далеко, на ней можно съезжать с горы «кубариком»: находясь на верхней площадке и сидя на ледянке, катающийся просит кого-нибудь из товарищей завертеть ее на месте, как волчок, а потом пустить вниз по горе.

На санях и ледянках катаются не только в одиночку, но и компанией, устраивая «поезд»: веревками сцепляют

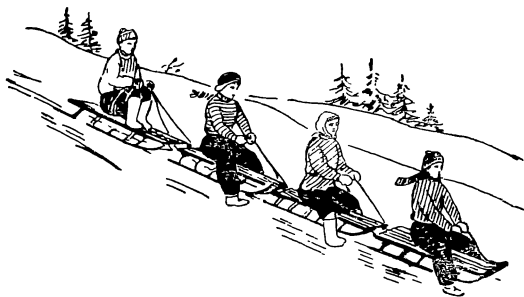


Рис. 159 а.

несколько санок «гуськом» так, чтобы они плотно подходили друг к другу (рис. 159а).

«Поезд» из ледянок устраивают иначе: каждый подкладывает веревку под себя и берет за ноги соседа, который едет позади (рис. 159 б).

Поставьте на пути двое ворот: одни на склоне горы, другие на дорожке. К поперечной палке на разной высоте подвесьте на тонких нитках две призовые вещи. Про-



Рис. 159 б.

езжая под воротами, сорвите один из призов. Для этого придется стать на колени или даже во весь рост (рис. 160).

Разложите вдоль колеи согнутые из прутьев обручи диаметром 25—30 см. Съезжая с горы, внутри каждого из них воткните в снег флажок или вешку.

Вдоль колеи с правой стороны разложите еловые шишки или другие мелкие предметы на расстоянии 5—6 шагов один от другого. Попробуйте, съезжая с горы, собрать возможно большее число предметов, не тормозя при этом хода санок. Сделать это нелегко, а если положить предметы вдоль левой обочины горы или по обеим сторонам колеи, то задача станет еще более трудной.

Вбейте по обе стороны колеи деревянные рогульки и положите на них тонкие палки на высоте 20—25 см. Расположите такие барьеры вдоль всей горы на расстоянии десяти шагов один от другого. Ложитесь на саниничком, насколько возможно выдвинувшись вперед. Спускаясь с горы, поочередно снимите все палки рукой и отбросьте их в сторону. Сбивать палки головой или санями нельзя (рис. 161).

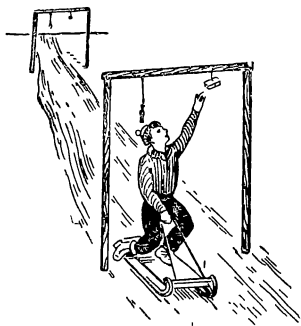


Рис. 160.

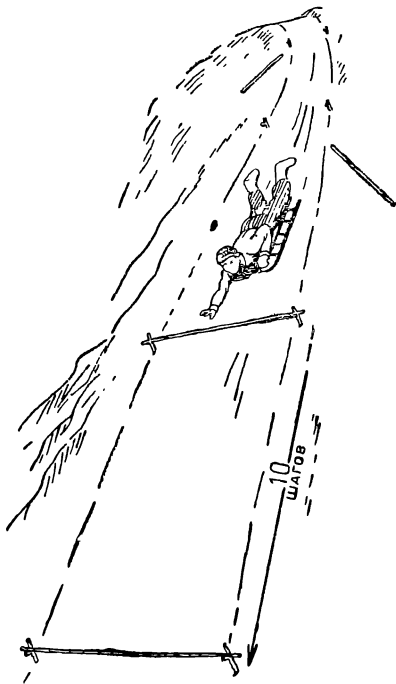


Рис. 161.

Положите палки на высоте 50 см. Ложитесь на санки навзничь; проезжая под воротцами, снимите палки одну за другой (рис. 162).

Попробуйте съехать с горы вдвоем: пусть один из вас сидит, а другой стоит позади во весь рост, в случае необходимости придерживаясь за плечи товарища.

Поставив отвесно метровую палку на ладонь правой руки, попробуйте съехать с горы, балансируя так, чтобы палка не упала.

По дорожке, начиная от подножья горы, разложите по прямой линии крупные комья снега на расстоянии

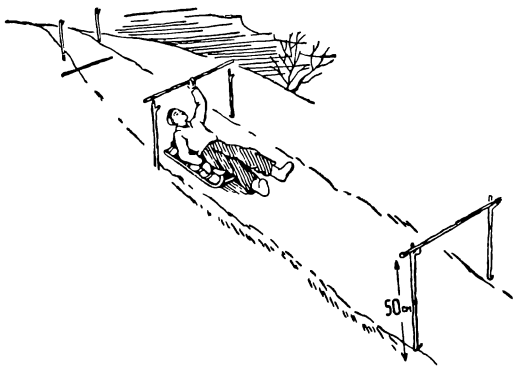


Рис. 162.

6—8 шагов один от другого. Сев на салазки, возьмите в руки две короткие палки с заостренными концами. Спустившись с горы, направляйте салазки с помощью палок и попробуйте проехать по дорожке, огибая один ком снега справа, а другой слева.

Положите на горе, справа и слева от колеи, в шахматном порядке большие комья снега, а на них крупные снежки. Съезжая с горы, сбейте палкой возможно больше снежков.

Воткните в снег по обочине горы и дорожки флажки или вешки. Съезжая, соберите их.

Пусть ваши товарищи станут в шахматном порядке по обочинам горы и по обоим сторонам дорожки в десяти шагах один от другого. Прикрепите к санкам лопату в вертикальном положении и, повернув ее ребром к себе, съезжайте с горы.

Ваши товарищи, не сходя с места, бросают снежки, стараясь попасть в лопату. За каждое попадание в движущуюся мишень засчитывается одно очко.

ИГРЫ И ЗАБАВЫ НА ЛЫЖАХ

Подберите из числа опытных лыжников несколько активистов и попросите их помочь вам в проведении игр и забав на лыжах.

Интересные и веселые игры привлекают внимание молодежи и увеличивают число желающих ходить на лыжах.

Игры помогают начинающим осваивать элементарную технику лыжного спорта. Затем их начинают увлекать более сложные игры и длительные прогулки за город, в лес, на широкий простор, где есть и горки, и овраги, и гладь полей, где выбор игр может быть больше и разнообразнее. Поэтому в план лыжных прогулок

следует включить различные игры и развлечения и подготовить заранее необходимый инвентарь.

Чтобы игры прошли хорошо, необходимо играющих разбить на 2—3 группы в соответствии с их подготовкой и подобрать для каждой группы подходящие по трудности игры.

Накануне прогулки соберите участников и расскажите о маршруте, посоветуйте, как одеться, обуться, что взять с собой, как подготовить лыжи, палки, лыжные крепления. Не одевайтесь слишком тепло. Две рубашки да свитер или куртка — лучше всего.

Обувь должна быть просторна, чтобы вошла нога в двух шерстяных носках или в носках и теплой портянке.

На голову меховую шапку надевать не следует: будет жарко. Лучше всего надеть шапку полегче, а на уши — наушники, их легко сшить самим.

На руки надевайте шерстяные варежки, а поверх них кожаные или брезентовые рукавицы.

Обувь, одежду, рукавицы надо хорошо просушить.

Собирайте участников похода обязательно в помещении.

ШНЫРЯЛКИ

После сильного снегопада лыжники выходят на ровное открытое место. Они вооружены шнырялками.

Шнырялка — это тонкая, гладкая палка длиной от 150 до 170 см, постепенно утолщающаяся к одному концу, который заострен. Для шнырялок срезают прямые, ровные побеги дерева и сдирают с них кору.

Построившись в одну шеренгу, играющие по очереди бросают шнырялки. Каждый старается кинуть свою шнырялку возможно дальше и пустить ее так,

чтобы она сделала больше стежков, то есть коснулась снежной поверхности и снова отскочила от нее. Тот, кто пустит свою шнырялку дальше всех, выиграет три очка; кроме того, каждому играющему засчитывается столько очков, сколько «стежков» сделала его шнырялка.

Подобрав брошенные шнырялки, играющие становятся на одной линии с тем лыжником, который оказался впереди других. После этого все снова кидают шнырялки и опять подсчитывают очки. Игру повторяют пять-шесть раз.

Победителем выходит тот, кто наберет наибольшее число очков.

ПЯТНАШКИ НА ЛЫЖАХ

Играющие разбегаются по полю. Водящий старается догнать одного из них и коснуться палкой заднего конца лыжи. Тот, кого запятнает водящий, сменяет его.

СОРЕВНОВАНИЕ ШЕРЕНГ

Наверху отлогого склона горы становятся на одной линии шеренги лыжников по 4 человека в шеренге.

Палки держат перед собой, положив их концами одну на другую (рис. 163).

По сигналу организатора все шеренги начинают спуск с горы до заранее условленного места. Шеренга, раньше других закончившая спуск без падения и потери своих игроков, выигрывает.



Рис. 163.

Попробуйте съехать без палок с небольшой горы, став обеими ногами на одну лыжу, а руки вытянув в стороны (рис. 164).

Положите на склоне горы цветной платок и, спускаясь без палок, схватите его рукой на полном ходу.

Поставьте наверху горы пару вешек на расстоянии шести шагов одну от другой, а внизу, в десяти шагах от подножья горы, против вешек воткните в снег два флажка.

Вызовите на соревнование одного из товарищей. Спускаясь с горы от вешки, обогните свой флажок и, взо-



Рис. 164.

бравшись на лыжах вверх любым способом (елочкой, лесенкой), вернитесь к вешке. Кто из вас сделает это быстрее, тот и победит.

Поставьте внизу, у подножья горы, вешку, а выше ее на 15 шагов — флажок. Спускаясь с горы, остановитесь точно у вешки. Тормозить можно, только проехав флажок.

СПУСК С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Участники игры делятся на команды по 5—6 человек. Перед каждой командой на склоне отлогой горы устанавливаются из палок воротца (1—2—3 шт.). По сигналу организатора игроки всех команд друг за другом начинают спуск с горы и, присев, стараются проехать в воротца, не свалив их. Побеждает команда, лыжники которой раньше других соберутся в полном составе на отмеченной внизу линии финиша.

Можно усложнить игру новыми препятствиями, а также провести ее как индивидуальное соревнование.

Чтобы избежать падения при спуске с горы, можно пользоваться торможением всеми способами.

ЭСТАФЕТА С ПАЛКАМИ

Лыжники, образовав равные команды по 5—6 человек, становятся колоннами по одному, лицом в одну сторону на одной линии. Расстояние между командами 4—5 м. В 40—50 м перед каждой командой в снег ставится флажок или лыжная палка. Все участники, за исключением первых, без палок.

По сигналу организатора стоящие впереди быстро бегут до своей отметки и, воткнув около нее в снег палки, возвращаются к своим командам, и как только они пересекут линию старта, начинают бег вторые номера, без палок. Добежав до отметки, они забирают воткнутые в снег палки и с их помощью возвращаются обратно. Третьи номера начинают бег по получении палок от вторых и т. д.

Побеждает команда, последний игрок которой первым вернется к линии старта.

МЕЖДУ ПРЕПЯТСТВИЯМИ

На склоне следует разметить флажками «коридор», которому должны спускаться лыжники. Играющие, разделившись на команды, по очереди спускаются на лыжах, стараясь проехать точно по размеченному пути. За каждое задевание флажка или за выезд из коридора игроку засчитывается по одному штрафному очку. Побеждает команда, игроки которой получают меньшее количество штрафных очков.

В этой игре очередной игрок спускается только после того, как предыдущий лыжник закончит спуск.

СОСТЯЗАНИЯ ПАРАМИ

Лыжники становятся парами в затылок друг другу, на расстоянии 1—1 $\frac{1}{2}$ м пара от пары, причем играющие, стоящие слева, составляют одну команду, а стоящие справа — вторую. В таком построении играющие начинают двигаться вперед, сохраняя равнение в затылок и в парах.

По сигналу организатора лыжники первой пары быстро поворачиваются один влево, другой вправо, бегут вдоль своих команд и пристраиваются сзади последних игроков.

После первой пары по новому сигналу бежит вторая пара, за ней третья и т. д.

Команда, лыжник которой первым прибежал на свое место, получает за него одно очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

ПОДЪЕМ В ГОРУ

Все участники делятся на небольшие команды по 4—5 человек. Команды выстраиваются на одной линии у подножья небольшой горы в 3—4 метрах одна от другой.

По сигналу организатора все начинают подъем в гору заранее условленным способом («елочкой», «лесенкой» и т. д.) до установленного места.

Побеждает команда, лыжники которой в полном составе первыми закончили подъем в гору. При подъеме играющие могут помогать друг другу.

ТРУДНАЯ ДОРОГА

Отправившись со старта, две команды лыжников первый этап проходят обычным русским шагом, отталкиваясь попеременно то одной, то другой палкой; второй — положив палки на плечи; третий — пешком, неся лыжи и палки на себе; четвертый, наиболее короткий, но трудный, — перевернув лыжи загнутыми концами назад (палками можно пользоваться, как при ходьбе обычным русским шагом). На пятом этапе — новая трудность: одна лыжа «сломалась», приходится ее нести. Зато обратный путь до старта можно пройти полным ходом.

Кто скорее возвратится, тот занимает первое место в команде. Выигрывает команда, которая в полном составе раньше закончит пробег.

Каждый лыжник выходит со старта в тот момент, когда его товарищ по команде минует первый этап. Если кто-нибудь из команды замешкается в пути, его может обогнать тот, кто вышел со старта позднее (рис. 165а и б).

ПО СЛЕДАМ

Эту игру лучше провести на местности, покрытой деревьями, кустарником. Из числа играющих выбирается два-три хороших лыжника, которым дается задание, запутав свои следы, спрятать где-либо на дереве,



в кустарнике флажок или какой-нибудь другой предмет, не закапывая его в снег. Через 10—15 минут по их следам отправляются все играющие, внимательно осматривая местность вокруг следов ушедших ранее товарищей.

Лыжники, спрятавшие флажок, окольными путями возвращаются и присоединяются к участникам, производящим поиски.

Если играющие во время поисков пройдут мимо флажка или сойдутся со следа, то лыжники, спрятавшие флажок, получают право еще раз запрятать его, предварительно показав место, где был спрятан флажок в первый раз.

Если же флажок будет найден, то нашедший его подбирает себе двух помощников и вместе с ними уходит прятать. На разыскивание флажка дается 10—15 минут.

Рис. 165 а.

ОХОТА НА ЛИСИЦ

Из числа участников игры выделяются двое-трое лыжников — «лисиц». Остальные участники игры — «охотники». Игра происходит на заранее определенной местности, за границу которой лисицы уходить не имеют права. Поэтому границы площади игры должны быть известны всем играющим. Например: с одной стороны — проселочная дорога, с другой — река, с третьей — лес и т. д.

Когда район игры будет точно определен, лисицы быстро скрываются, и через 4—5 минут за ними устремляются охотники, разыскивая их по следам.

Лисички стараются как можно дольше не попасть в руки охотников. Они имеют право не только убегать, но и прятаться среди деревьев, кустов, в оврагах и т. д.

Задача охотников — как можно скорее поймать лисичек. Охотники



Рис. 165 б.

могут разбиваться на небольшие группки, идти цепью, оставляя в различных местах наблюдательные посты и т.д.

На игру отводится определенное время (25—30 минут), и если за это время лисички не будут пойманы, то по общему сигналу все лыжники собираются в заранее условленном месте.

ПО МЕСТАМ!

Эта игра проводится на ровном участке местности. Все лыжники идут обычным шагом один за другим, по большому кругу. Водящий пробегает на лыжах снаружи круга и, дотрагиваясь палкой до лыжи то одного, то другого игрока, зовет их за собой. Но прежде чем выйти из круга, каждый играющий должен воткнуть одну свою палку в снег (втыкать палки надо поглубже, чтобы они не падали).

Водящий с вереницей следующих за ним лыжников проходит между воткнутыми палками, делает петли и разные фигуры. Потом отводит всю колонну в сторону от круга и неожиданно подает команду: «По местам!»

Все должны быстро занять места у своих палок.

Тот, кто последним станет в круг, будет теперь водящим.

ЭСТАФЕТА НА ЛЫЖАХ

Участники эстафеты делятся на несколько равных команд (в каждой не больше 6—8 человек). Лыжники выстраиваются в колонны по одному на линии старта. Против каждой команды, на расстоянии 20—30 метров, устанавливается по флажку. По сигналу организатора первые номера каждой колонны бегут к флажкам, огибают их с правой стороны и возвращаются к своей колонне, становясь за последним номером. В то время как

первый номер пересекает линию старта, следующий по порядку лыжник выбегает вперед, обегает флажок, возвращается обратно, выбегает третий лыжник и т. д.

Побеждает колонна, раньше закончившая перебежки.

Правила игры: 1. Подбегать к своей команде можно только с левой стороны.

2. Пока подбежавший лыжник не пересечет линию старта, следующий не может двигаться вперед.

ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА

Играющие делятся на две команды, которые становятся параллельно одна другой. Каждая команда, в свою очередь, состоит из двух отделений: первое остается на месте, а второе уходит вперед на 60—100 метров и, остановившись, поворачивается лицом к первому отделению.

Все играющие в отделениях выстраиваются в затылок друг другу. Перед отделениями проводятся линии старта, которые для лыжников противоположных отделений будут служить линиями финиша.

По сигналу первые номера обеих команд быстро бегут к стоящим напротив товарищам из своей команды, стараясь обогнать противника. Как только первый номер пересечет линию финиша, начинает бег второй номер этой же команды, бегущий до линии, откуда начал бег первый номер, а первые номера становятся в конце вторых отделений. Когда второй номер достигает линии финиша, начинает бег третий, его сменяет четвертый и т. д. Таким образом, все перебежки совершаются навстречу друг другу. Побеждает команда, лыжники которой быстрее закончат все перебежки.

Эту игру можно провести и без палок.

Необходимо следить за тем, чтобы очередной номер не начинал бег раньше, чем предыдущий не пересечет линию финиша.

Бег участников эстафеты можно усложнить различными препятствиями, например, прохождением низких ворот, сделанных из лыжных палок, перелезанием через невысокие барьеры и т. д.

ПО СЛЕДУ

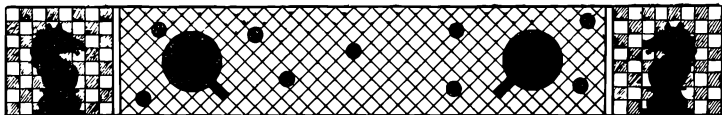
Эта игра проводится на пересеченной местности, в лесу, в кустарнике, где есть холмы и ложбинки.

Одному из лыжников дается задание: направиться вперед и пройти по круговому маршруту, петляя и запутывая след. Пусть он выберет путь потруднее и преодолеет несколько естественных препятствий.

Через 10 минут по проложенной первым игроком лыжне двигаются остальные, стараясь выследить товарища. А тот, сделав запутанный круг, ожидает ушедших на розыск в каком-нибудь укрытии. Если за условленный срок этот лыжник будет выслежен, группа разыскивающих побеждает; в противном случае побеждает преследуемый лыжник.

Идущие по следу должны время от времени менять головных игроков.

Следит за игрой судья.



СОВЕТЫ МАССОВИКУ-ОБЩЕСТВЕННИКУ

В задачу организаторов-общественников входит подготовка различных игр и других развлечений для проведения их в клубе, в красном уголке, на зимней игровой площадке.

При проведении массовых развлечений организатор стремится воспитывать у играющих хорошие, товарищеские взаимоотношения, дружбу, коллективизм и другие положительные качества. Но, воспитывая других, он сам должен быть дисциплинированным, сдержанным, всегда вежливым, подтянутым, чисто одетым, точным, аккуратным, жизнерадостным и веселым.

Где бы ни проводилось массовое мероприятие, организатор должен тщательно подготовиться: хорошо знать все игры, включенные в программу, уметь коротко, но ясно объяснить каждую игру. Речь его должна быть четкой, неторопливой, все жесты и движения детально продуманы, чтобы наглядно продемонстрировать тех-

нику игры. Необходимо заранее подготовить нужный инвентарь; прорепетировать всю программу с активом и баянистом и только после этого приступить к проведению массовки.

Помещение для игр должно быть просторным, чистым, светлым и хорошо проветренным.

Большую часть игрового инвентаря можно изготовить своими силами. Коллектив организаторов-общественников вместе с активом сумеет изготовить рисунки, схемы, чертежи, фотоснимки, картонные, деревянные и проволочные головоломки и другой необходимый для игр инвентарь. Все должно быть сделано чисто, аккуратно, красиво, покрашено в яркие, праздничные цвета.

Игровой инвентарь хранится в клубе или в красном уголке в отдельном шкафу под ответственностью одного из организаторов. Игротека должна систематически пополняться новым самодельным инвентарем для игр и аттракционов, викторинами, загадками, занимательными задачами и вопросами и т. п. Это позволит в любой момент подобрать необходимое для проведения игр оборудование, не затрачивая много времени.

Если требуется разметить площадку, распределить на ней оборудование и инвентарь, все это необходимо сделать заранее.

Начиная программу развлечений, организатор приглашает желающих построиться в исходное положение игры, например, встать в круг или выстроиться командами в колонны и т. п.

Разделиться на команды можно разными способами: можно рассчитаться на первый — второй. Первые номера — одна команда, вторые — другая. Фигурной маршировкой играющие идут одной колонной, раз-

единяются на две и, встречаясь, образуют пары, затем пары размыкаются, получаются две колонны — команды. Можно разделить играющих на команды «по сговору». В этом случае играющие выбирают двух капитанов, а сами становятся в пары по желанию. Каждый в паре берет себе какое-нибудь название (птиц, животных, растений и т. п.). Пары подходят к капитанам и предлагают выбрать любое из двух названий.

Для объяснения игры организатор идет в круг и становится недалеко от линии круга так, чтобы ему было видно почти всех играющих.

Объяснять игру следует последовательно, логически развивая ход игры, сопровождая объяснение наглядным показом применяемых в игре движений, например: поворотами, шагами, прыжками и т. п.

Объяснять игру нужно при полной тишине, а не стараться перекричать играющих.

Если при объяснении игры организатор и говорил частично о правилах игры, то после объяснения еще раз четко и ясно повторите все правила, так как они воспитывают и дисциплинируют участников игры. Добивайтесь, чтобы участники строго соблюдали эти правила, были внимательны к сигналам и беспрекословно выполняли указания старшего в команде или организатора.

Закончив объяснение игры и правил, проверьте, поняли ли игру, и если нет, то повторите объяснение.

Для проведения игры выберите водящих, назначьте помощников, раздайте играющим необходимый инвентарь и начинайте игру. Во время игры организатор и его помощники следят за порядком, за правильностью использования инвентаря, за выполнением правил игры и т. п.

Не затягивайте долго одну игру, при первых же признаках скуки заканчивайте и переходите к новой. Но быстро менять одну игру за другой не рекомендуется.

Заканчивая игру, подведите итоги, объявите, кто вышел победителем игры,— это имеет воспитательное значение и увеличивает интерес к игре.

Организатор должен стараться научить играющих:

1. Признавать авторитет ведущего и судьи.
2. Играя не мешать товарищам (не задерживать их, не толкать).
3. Согласовывать действия с товарищами, помогать им в игре.
4. Ставить интересы коллектива выше своих.
5. Отвечать перед коллективом за свою игру.
6. Выполнять организаторские роли.
7. Играть смело, с инициативой.
8. Разумно рисковать для достижения победы.

Правильная организация игры во многом определяет ее успешное проведение. Иногда, в первый момент, игра идет вяло, а потом, при содействии организатора, играющие постепенно увлекаются ею и с удовольствием продолжают игру.

Организатору необходимо следить за тем, чтобы ничто не отвлекало внимание играющих, поэтому если кто-либо из участников делает ошибки, нужно быстро поправить его, не оставляя игры.

Желательно, по возможности, во всех играх и аттракционах вводить больше соревнований.

Можно устроить:

а) однодневное (одновечернее) соревнование по какому-либо одному аттракциону или настольной игре;

б) многоборья, где победа присуждается участнику, выигравшему наибольшее количество очков из особой программы соревнований, в которую входит несколько различных аттракционов;

в) длительные турниры по некоторым видам игр и аттракционов.

Не рекомендуется сразу вводить много новых игр, необходимо, чтобы играющие хорошо усвоили предложенные 5—6 игр, а затем в каждый вечер добавлять 1—2 новые игры, но не больше.

Если для соблюдения правил игры и для присуждения победы требуется, кроме организатора, специальный судья, то эту ответственную роль следует поручить активисту, который хорошо знает все правила игры и будет судить строго и справедливо. Неуверенность судьи или несправедливое решение немедленно уронит его авторитет, и такому судье никто подчиняться не будет.

Следует помнить, что слово судьи — закон. Споры в игре вообще не допускаются.

Для проведения массовых мероприятий в клубе в красном уголке или на зимней игровой площадке, необходимо иметь заранее составленную программу массовых игр и развлечений. Чтобы программа получилась хорошей, организатору необходимо проделать следующее:

1. Заранее узнать общий план мероприятий данного вечера, место его проведения и состав публики, приглашенной на вечер.

2. Подобрать для программы игры разнообразные и по содержанию и по построению.

3. Начинать программу не с трудных игр, а с общедоступных и обязательно с таких, которые постепенно

объединяют в коллектив и активизируют всех присутствующих на вечере.

4. Построить программу так, чтобы интерес к каждой следующей игре все время возрастал.

При составлении программы следует установить, кто проводит данную игру, когда, где проводится эта игра и какой потребуется инвентарь.

Составив программу, проверьте, что даст такая программа, не будет ли она бессодержательной, пустой?

В праздничные дни программа должна быть обширней, разнообразней и, по возможности, носить тематический характер.

При составлении программ следует использовать материал, помещенный в журналах и в различных сборниках игр и развлечений.

Ниже мы поместили ряд примерных программ, которые на первое время могут служить основой для работы начинающих массовиков-общественников.

МАССОВО-ЗАТЕЙНАЯ РАБОТА В ЦЕХОВОМ КРАСНОМ УГОЛКЕ

В цеховом красном уголке в оставшееся от обеда время может быть организована интересная массово-затейная работа.

Для привлечения рабочих и работниц различного возраста к этому виду культурно-массового отдыха могут послужить аттракционы, настольные игры, загадки и викторины,

Организаторы-общественники из числа комсомольского и профсоюзного актива под руководством заведующего красным уголком, изготовив игровой инвентарь и подобрав интересные загадки и задачи, объявляют

работникам своего цеха о том, что такого-то числа во время обеденного перерыва в цеховом красном уголке проводится сеанс массовых развлечений.

В программу включите аттракционы: капризная ноша, рыболовы, охота на тигра, веселый счет; настольные игры: головоломки с шашками, головоломки с палочками или спичками, проволочные головоломки и 15—20 занимательных вопросов и загадок.

В назначенный день сразу после обеда в столовой организаторы являются в красный уголок и начинают игры независимо от того, много или мало явилось публики.

Через два-три дня все рабочие цеха будут знать, что в красном уголке проводятся интересные игры, и желающих принять участие в этих играх и развлечениях будет много.

Совет красного уголка, составляя месячный план культурно-массовой работы, включит в него дни проведения игр и установит соответственно плану дежурства организаторов игр так, чтобы каждый из них был занят на этой работе всего один раз в неделю.

План работы цехового красного уголка утверждает культкомиссия цехового комитета.

Новые настольные игры и аттракционы следует вводить постепенно, прибавляя в неделю одну-две игры.

Большой заслугой организаторов будет разучивание с работниками цеха новых массовых песен. Это позволит не только интересно заполнить свободное время, но и пополнит хоровой коллектив цеха, а там, где его еще нет, поможет создать хоровой кружок.

Игровой инвентарь передается на хранение заведующему красным уголком, председателю совета или одному из организаторов.

литературные игры. Затем следует провести 3—4 бальных танца — музыка привлечет внимание тех, кто еще задержался в своих комнатах, и они поспешат в красный уголок.

Второе отделение программы следует построить на развлечениях эстрадного плана, то есть провести сеанс занимательных задач и вопросов, опытов и фокусов и спеть коллективно несколько общеизвестных песен.

В третье отделение программы включите массовые малоподвижные и спокойные игры, бальные, массовые танцы и хороводы с пением. Параллельно могут работать аттракционы, настольные и литературные игры и головоломки.

Последней игрой следует выбрать такую игру, в которой с невнимательных, сделавших ошибки, нарушивших правила игры, берется фант (например, «Рыбы, звери, птицы»), а в конце этой игры фанты возвращаются их владельцам, но чтобы получить фант обратно, играющий должен что-нибудь исполнить: спеть, сплясать, рассказать стихотворение, то есть получается импровизированный концерт художественной самодеятельности.

В четвертом отделении программы хорошо провести конкурс на лучшее исполнение русской пляски и закончить вечер бодрой массовой песней.

Ниже мы приводим примерную программу вечера в красном уголке молодежного общежития.

Молодежь, живущая в общежитиях, очень полюбит вечера игр и развлечений и будет ждать их с большим нетерпением. И если организаторы-общественники с любовью возьмутся за это полезное дело, то они проведут большую воспитательную работу и принесут много пользы и себе и своим товарищам.

Программа

вечера массовых игр и развлечений в красном уголке общезнания

Что проводится	Время (в мину- тах)	Инвентарь
1 отделение		
Привлекающий момент		
1. Атракционы и поединки: «Пуговицы-попрыгуньи» «Мяч — в ложечку!» «Возьми мяч!»	20	Пуговиц 5, решето Мяч, ложечка, тум- бочка
2. Настольные игры и головоломки: «Кружочки и крестики» «Головоломки с шашками»		Карандаш, бумага Шашки
3. Литературные игры: «Перевертыши» «За кем последнее слово?»		Карандаш, бумага »
4. Бальные танцы (3—4)	15	Баян или радиолa
2 отделение		
Игры и забавы на эстраде		
1. Шуточные вопросы	8	
2. Занимательные задачи и вопросы	12	
3. Опыты и фокусы	14	Соответствующий инвентарь
4. Спеть коллективно 3—4 песни	16	Баян или радиолa
3 отделение		
Массовые игры и развлечения		
1. Бальные танцы (3)	15	Баян или радиолa
2. Массовые игры:	5	

МАССОВО-ЗАТЕЙНАЯ РАБОТА В КРАСНОМ УГОЛКЕ ОБЩЕЖИТИЯ

В красных уголках молодежных общежитий можно проводить очень интересные мероприятия: встречи с учеными, стахановцами, писателями, беседы и лекции на политико-воспитательные, технические, медицинские темы, вечера отдыха, тематические молодежные вечера, вечера игр и развлечений.

Но для этого необходимо, чтобы заведующий красным уголком пользовался активной поддержкой культурно-бытового совета общежития и широкого актива.

Заведующий красным уголком и культурно-бытовой совет привлекают весь свой актив к составлению месячного календарного плана культурно-массовых мероприятий и к его выполнению.

При проведении того или иного мероприятия — беседы, встречи с новатором производства, концерта художественной самодеятельности — массовики-общественники всегда найдут время и возможность включить в программу вечера несколько увлекательных игр и развлечений.

До начала беседы или концерта следует занять своих товарищей литературной или настольной игрой, викториной или аттракционом. Когда закончится концерт, следует перейти к массовым малоподвижным играм, танцам и массовому пению.

В выходной день большинство молодежи идет в театр, в кино, в клуб, на каток, на лыжную прогулку. Но многие остаются в общежитии и проводят время в красном уголке: играют, поют, танцуют. В эти дни большим успехом будут пользоваться настольные игры, голово-

ломки, опыты и фокусы, шахматные и шашечные турниры.

Ниже мы даем несколько примерных программ вечеров массовых развлечений и тематических вечеров в красном уголке общежития.

ВЕЧЕРА МАССОВЫХ ИГР И РАЗВЛЕЧЕНИЙ В КРАСНОМ УГОЛКЕ ОБЩЕЖИТИЯ

Хорошо подготовленный актив массовиков-общественников в состоянии провести в красном уголке общежития полную программу вечера массовых игр и развлечений, рассчитанную на 2—3 часа.

Чтобы вечер прошел хорошо, необходимо проделать следующую подготовительную работу:

1. Составить программу и план проведения вечера. Утвердить программу вечера на культурно-бытовом совете.

2. Распределить обязанности, точно установить, кто за что отвечает, что, где и когда проводит.

3. Подготовить весь игровой инвентарь.

4. Провести репетицию всей программы игр и развлечений с музыкальным сопровождением.

5. Написать объявление о вечере.

В назначенный день за полчаса до начала вечера организаторы развлечений являются в красный уголок общежития и готовятся к встрече гостей.

Точно в назначенный час начинают первое отделение программы развлечений

Так как публика подходит не сразу, то первые игры должны быть рассчитаны на небольшое количество играющих — аттракционы, поединки, настольные и

(продолжение)

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
«Тише—дальше»	5	
3. Массовые танцы и хороводы (3)	15	Баян или радиола
4. Массовые игры:		
«Любопытный»	5	
«Игра с картинками»	5	1—2 картины
5. Бальные танцы (3)	15	Баян или радиола
6. Игра «Рыбы, звери, птицы»	5	
7. Выкуп фантов — концерт	10	Баян или радиола

Параллельно работают: аттракционы, настольные и литературные игры и головоломки.

4 отделение

Заключительная часть вечера		
1. Конкурс на лучшее исполнение русской пляски	10	Баян или радиола
2. Массовое пение	5	Баян или радиола

Продолжительность вечера 3 часа.

ВЕЧЕР АТТРАКЦИОНОВ И ПОЕДИНКОВ

Физкультура и спорт получили широкое развитие в нашей стране и пользуются большой популярностью среди молодежи. С живым интересом девушки и юноши посещают лекции и беседы по вопросам физкультуры, встречи с мастерами спорта и чемпионами. Но эти ве-

chera встреч пройдут еще интересней, если актив организаторов подготовит и проведет ряд соревнований, поединков и аттракционов. Эта форма увлекательных развлечений, несомненно, имеет и немалое значение в физическом развитии молодежи: укрепляет волю, выдержку, развивает ловкость, меткость, силу и другие качества, необходимые спортсмену.

Программу вечера целесообразно разбить на четыре части.

В первую часть следует включить аттракционы и поединки для тренировки и индивидуальных соревнований на выявление личного первенства. Эта часть программы будет служить и привлекающим моментом.

Вторая — основная часть программы — это лекция или беседа о физкультуре.

В третьей части проведите командные соревнования по аттракционам и поединкам, заканчивая их эстафетой в комнате.

В заключение — массовое пение, разучивание физкультурных песен.

Ниже мы приводим примерную программу такого вечера.

При наличии достаточного количества игрового инвентаря и опытности массовиков-общественников может быть проведен самостоятельный вечер аттракционов и поединков. Его программа будет отличаться от вышеприведенной, отсутствием второй части, то есть лекции или беседы.

Вечера молодежи, посвященные физкультуре и спорту, с организацией соревнований, поединков и аттракционов служат активным средством пополнения рядов физкультурников и спортсменов.

Программа

вечера аттракционов и поединков

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
1 отделение		
Аттракционы и поединки:		
«Не урони шарик!»	20	2 шарика и подставка (рис. 4, стр. 7), 5—6 булав Шнур, 3 колокольчика, 5 мячей 5 бутылок с воронками, 10 горошин Мяч, тумбочка
«Лабиринт»		
«Позвони!»		
«Воронята»		
«Возьми мяч!»		
2 отделение		
Лекция или беседа	60	
3 отделение		
1. Командные соревнования по аттракционам и поединкам:		
«Не урони шарик!»	20	2 мяча, 2 ложечки, 2 тумбочки
«Мяч — в ложечку!»		
«Возьми мяч!»		
«Позвони!»		
«Воронята»		
2. Эстафета в комнате	10	Шашки 2, дисков фанерных 6, табуреток 2, карандаша 4, нитки 11 м, тетради 2 шт.
4 отделение		
Массовое пение (2—3 песни)	10	Баян или радиола
Программа вечера рассчитана на 2 часа.		

ВЕЧЕР НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Шахматы и шашки — наиболее распространенный вид настольных игр. Провести шахматный или шашечный турнир в красном уголке общежития не представляет большой трудности. Но организаторам-общественникам необходимо заинтересовать своих товарищей и другими видами настольных игр.

При составлении программы вечера настольных игр и головоломок разделите ее на три отделения.

В первом отделении дайте занимательные задачи на черчение, головоломки с шашками, головоломки с палочками или спичками.

Второе отделение проведите как турнир настольных игр, включив в программу такие игры, как «вызов и отзыв», «кружки и крестики», «квадратное домино», «страноведы» и «арифметическое лото».

А третье отделение полностью посвящается шахматному и шашечному турниру.

Заканчивая вечер, организаторы объявляют участникам о том, что в такие-то дни и часы (согласно плану культурно-массовой работы красного уголка) будут проводиться сеансы настольных игр и головоломок и что желающие участвовать в финальном турнире по этим играм могут зарегистрироваться сейчас или в дни проведения этих игр. В один из выходных дней следует провести турнир на личное первенство по 2—3 настольным играм (помещенным в нашем сборнике) и результаты соревнований опубликовать в стенной газете общежития. Это привлечет еще больше молодежи, и вечера настольных игр будут желанным мероприятием в вашем красном уголке.

Если представится возможность, проведите встречу

молодежи, живущей в общежитии, с крупными мастерами шахматной игры. Проведите сеанс одновременной игры на нескольких шахматных досках.

Ниже мы помещаем примерную программу вечера настольных игр и головоломок.

Программа вечера настольных игр и головоломок

Что проводится	Время (в мину- тах)	Инвентарь
1 отделение		
1. Занимательные задачи на черче- ние:	30	Бумага, карандаш
«Квадратный пруд»		»
«Семь берез»		»
«Девять нулей»		
2. Головоломки с шашками:		
«14 шашек»		Шашки
«В пять рядов»		»
«Часовые»		Шашки, бумага, карандаши
3. Головоломки с палочками или спичками:		
Восьмая		Спички
Шестнадцатая		»
Семнадцатая		»
2 отделение		
Турнир настольных игр:	30	Бумага и карандаши
«Вызов и отзыв»		»
«Кружки и крестики»		70 костей домино
«Квадратное домино»		Бумага и карандаши
«Страноведы»		Карты для лото,
«Арифметическое лото»		90 фишек-задач.

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
<p style="text-align: center;">3 отделение</p> <p>Шахматно-шашечный турнир или сеанс одновременной игры на нескольких шахматных досках</p>	<p style="text-align: center;">60—90</p>	<p>Шахматы и шашки</p>

Продолжительность вечера 2—2 часа 30 минут.

ВЕЧЕР ЛИТЕРАТУРНЫХ ИГР

Большую интересную работу могут провести активисты красного уголка молодежного общежития, организовав литературные вечера и вечера литературных игр и развлечений.

Допустим, один из первых литературных вечеров задумали посвятить нашему любимому поэту Александру Сергеевичу Пушкину.

К литературному вечеру требуется продолжительная подготовка. За 25—30 дней до вечера в стенной газете общежития нужно поместить статью, в которой рассказать, что будет в программе вечера, как следует готовиться желающим участвовать в играх и викторинах и дать рекомендательный список произведений поэта.

С заводской или районной библиотекой следует заранее договориться об организации выставки книг и выделении передвижки по теме: «А. С. Пушкин и его творчество». Очень хорошо, если кто-либо из активистов подготовит небольшую беседу на тему: «Жизнь и творческий путь А. С. Пушкина».

Драматический и вокальный кружки должны помочь в подготовке концертного отделения вечера.

Программу лучше всего разбить на три части. В первую часть включить игры со словами и игру «Знакомое стихотворение».

Вторую часть начать с беседы, а затем дать художественную самостоятельность: стихи и отрывки из произведений А. С. Пушкина.

В третьей части проведите литературные игры: 1. Организатор задает вопрос: «Что написал А. С. Пушкин?»— играющие перечисляют названия его произведений. Выигрывает тот, кто последним скажет название. 2. Викторину из произведений А. С. Пушкина. 3. «Кто помнит его стихи?» — организатор говорит название стихотворения, а кто-либо из играющих должен на память прочитать это стихотворение. Выигрывает тот, кто знает больше стихов Пушкина.

Ниже мы печатаем примерную программу такого вечера.

Программа вечера литературных игр

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
1 отделение		
1. Игры со словами: «Смотри в корень!» «Пирамида» «За кем последнее слово?»	30	Бумага, карандаши
2. Литературная игра: «Знакомое стихотворение»		Бумага, карандаши

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
2 отделение		
1. Беседа: «Жизнь и творческий путь А. С. Пушкина»	40	
2. Художественная самодеятельность: стихи и отрывки из произведений А. С. Пушкина	30	
3 отделение		
1. «Что написал А. С. Пушкин»	50	Бумага, карандаши
2. Викторина (18—20 вопросов) из произведений А. С. Пушкина		
3. Литературные игры (из нашего сборника)		
4. «Кто помнит стихи Пушкина?»		

Программа вечера рассчитана на 2 часа 30 минут.

Накопив опыт в проведении литературных вечеров, организаторы-общественники сумеют провести вечер литературных игр и игр со словами, заполнив всю двухчасовую программу играми, взятыми из нашего сборника.

В программу такого вечера целесообразно включить шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы.

Программа вечера встречи с писателем или читательской конференции, проводимой в красном уголке общежития, может быть построена так же, как и приведенная выше программа вечера.

РАБОТА В КЛУБЕ

Организацией интересных, содержательных и веселых вечеров отдыха молодежи занимаются все клубы нашей страны. Но, к сожалению, некоторые вечера в клубах и красных уголках проходят не так удачно, как хотелось бы.

Иногда хорошо начавшийся вечер с лекцией или беседой, с выступлением коллективов художественной самодеятельности или концертом артистов заканчивается трехчасовым сеансом бальных танцев под оркестр и радиолу. Причем, в танцевальном зале в течение этих 2—3 часов не проводится ни одной игры, ни одной массовой песни, ни одного аттракциона. И это бывает не потому, что нет желающих петь или играть, а потому, что нет подготовленного организатора, который взял бы инициативу проведения этих массовых развлечений в свои руки. Для организации массово-затейных развлечений на вечерах отдыха молодежи комитет ВЛКСМ и правление клуба могут создать постоянно действующий кружок массовиков-общественников из числа комсомольского и профсоюзного актива.

В задачи кружка входит научить слушателей организовывать и проводить массовые игры, аттракционы и поединки, настольные и литературные игры, викторины и загадки, разучивать массовые песни и массовые танцы. Преподавателями в кружке могут быть руководители хорового и танцевального кружков клуба, а материал для разучивания игр, аттракционов, викторин и головоломок кружковцы найдут в нашем сборнике и в других книгах и журналах.

План работы кружка следует разделить на две части. Первая часть — учебные занятия в кружке и вторая

часть — практическая работа кружковцев по массовому затейничеству на вечерах отдыха молодежи в клубе и в красных уголках цехов и общежитий.

Общий план работы кружка составляется на квартал, а календарные планы на месяц.

На учебных занятиях в кружке параллельно специальным предметам по массово-затейной работе следует организовать лекции и беседы на следующие темы:

«Решения партии по идеологическим вопросам».

«Ленин и Сталин в литературе и искусстве».

«Право на труд и право на отдых».

«Моральный облик советского человека».

«Содержание, методы и формы культурно-массовой работы в клубах и красных уголках».

«Массовые игры и массовый спорт».

«Советская массовая песня».

«Массовые и народные танцы».

«Составление затейно-игровых программ» и др.

Большинство вышеперечисленных бесед и лекций может быть прослушано совместно с коллективами художественной самодеятельности.

Необходимо запланировать экскурсии в музеи, выставки и т. п., а также в порядке обмена опытом побывать в других клубах и красных уголках. Все это расширит кругозор кружковцев и улучшит их работу.

Целесообразно организовать при клубе нечто вроде методического кабинета по массово-затейной работе. Для этого нужно подобрать сборники игр и развлечений, песен, журналы «Затейник», «Вожатый», «Клуб», «Техника — молодежи», «Знание — сила», различные брошюры во вопросам культурно-массовой работы и спорту.

Есть много массовых игр, не требующих никакого инвентаря, но еще больше игр, для которых нужно несложное оборудование. Для них нужны: кольца, мячи, диски, шарики, стойки, веревки, удочки, «рыбки», колокольчики, мешочки с песком, различные головоломки, вопросники (викторины), приборы для опытов, художественные открытки, загадочные картинки, литературное домино и многое другое.

Организацию клубной игротеки следует поручить члену бюро кружка и молодежному активу. Необходимо решить, какой потребуется инвентарь, а потом распределить, кто и что будет готовить, так как многое могут сделать сами кружковцы.

Клубная игротека будет систематически пополняться, так как для каждого вечера в игровую программу вводится что-то новое: аттракцион, серия загадок, настольная игра и т. п. Поэтому через 2—3 месяца в распоряжении игротеки накопится столько материалов, что можно будет выдавать часть инвентаря на время в красивые уголки цехов и молодежных общежитий.

* * *

Работа организаторов-общественников в клубе весьма разнообразна, требует много инициативы и изобретательности. Ниже дается несколько примерных программ по массово-затейной работе на вечерах отдыха молодежи в клубе.

ВЕЧЕР ОТДЫХА МОЛОДЕЖИ В КЛУБЕ

Хорошо подготовленная, опытная бригада массовиков-общественников вполне может проводить 2 раза в месяц вечера отдыха молодежи в клубе, заполнив всю

3—4-часовую программу разнообразными интересными массово-затейными мероприятиями.

Программа такого вечера готовится тщательно, с разработкой всех мельчайших деталей. Она состоит из четырех частей.

Первая часть, встреча гостей, начинается за 15 минут до начала вечера. Если вечер назначен на 20 часов, то организаторы отдыха являются в клуб в 19 часов, готовят все игровые точки и инвентарь и в 19 часов 45 минут, встречая первых посетителей, вводят в игру аттракционы, настольные игры и головоломки, литературные игры и игры со словами. С 20 часов до 20 часов 30 минут проводится 3—4 бальных танца и 1—2 массовых игры.

Вторая часть представляет из себя эстрадную форму развлечений. Все присутствующие проходят в зрительный зал и занимают места. На сцену выходит руководитель бригады организаторов игр и ведет программу. В эту часть программы следует включить викторины, аттракционы, поединки, опыты и фокусы, шуточные вопросы и коллективное пение. Участниками и исполнителями в этих развлечениях будут сами зрители. Задавая вопросы из викторины, организатор выдает жетон тому, кто ответит первым, выигрывает тот, кто получит больше жетонов. Для проведения соревнования по каждому аттракциону организатор приглашает на сцену 6—8 желающих из публики. Эти соревнования представляют увлекательное зрелище. Заканчивая эту часть программы, организатор предлагает зрителям спеть 3—4 массовые песни, при исполнении которых он является дирижером.

В третьей части проводится разучивание массовых игр, хороводов, бальных и массовых танцев, а также

продолжают работать аттракционы, настольные игры и головоломки, литературные игры и игры со словами.

Четвертая часть начинается, примерно, в 23 часа 15 минут с конкурса на лучшее исполнение русской пляски.

Вечер заканчивается коллективным исполнением молодежной песни.

Программа вечера отдыха молодежи в клубе

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
1 отделение		
Встреча гостей		
1. Аттракционы (3—4)	45	Соответствующий инвентарь
2. Настольные игры (3)		»
3. Головоломки (3)		»
4. Литературные игры (2)		»
5. Игры со словами (3)		Бумага, карандаши Баян или радиола
6. Бальные танцы (2)		
7. Массовая игра		
8. Бальный танец		
9. Массовый танец		
10. Массовая игра		
2 отделение		
Игры и развлечения на эстраде		
1. Игра «15 названий»	60	2 стойки, 2 палочки, колпак
2. «Капризная ноша» (аттракцион)		
3. Викторина		Мел, доска
4. «Мгновенный подсчет» (фокус)		
5. «Небывалый конь» (сказка-загадка)		

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
6. «Фонтан на столе» (опыт)	60	Тарелка, банка, бутылочка, свеча, бумага, соломинка
7. «На свое место!» (аттракцион)		Картина, деревянный нос, повязка на глаза, бумага
8. Шуточные вопросы		Баян, текст песен на щитах
9. Коллективное пение (3—4 песни)		
3 отделение		
Массовые игры и развлечения		
1. Бальные танцы (3)	105	Баян или радиола
2. Массовые игры (2)		» » »
3. Бальные танцы (3)		
4. Хоровод		
5. Массовые игры (2)		Баян или радиола
6. Бальные танцы (3)		
7. Массовый танец		
8. Массовые игры (2)		» » »
9. Бальные танцы (3)		

До конца вечера работают аттракционы, настольные и литературные игры и головоломки.

4 отделение

Заключительная часть вечера		
1. Конкурс на лучшее исполнение русской пляски	25	Баян или радиола
2. Коллективное пение	5	

Продолжительность вечера 4 часа.

Организаторы отдыха должны стремиться к тому, чтобы все присутствующие на вечере принимали активное участие в играх и развлечениях. Это будет одним из основных показателей успешно проведенной работы.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ВЕЧЕР МОЛОДЕЖИ

В течение зимы желательно провести 3—4 тематических вечера молодежи с разнообразной программой развлечений.

Все массовые мероприятия этих вечеров должны быть подчинены одной теме. Так, если взята тема борьбы за мир, то и песни и викторины и литературные игры должны говорить о мире и призывать к миру.

Для примера рассмотрим тематический вечер — «Молодежь мира в борьбе за мир».

Начиная вечер, организаторы-общественники приглашают гостей в комнату спортивных аттракционов и в комнату настольных и литературных игр. В фойе проводится викторина по материалам Всемирного фестиваля молодежи и студентов.

Затем идет официальная часть вечера — лекция или доклад. В заключение официальной части вся молодежь, присутствующая в зале, поет «Гимн демократической молодежи мира». Затем дается тематический концерт силами участников художественной самодеятельности.

Когда закончится концерт, снова начинают работать комната настольных и литературных игр, комната спортивных аттракционов, и в фойе проводятся балльные и массовые танцы и массовые игры. В перерывы между танцами и играми идут викторины по материалам: «Стройки мира» и «Всемирные студенческие игры».

За час до окончания вечера начинается интересный зрелищный аттракцион «Галерея картин». Этот аттракцион проводится в фойе на эстраде. Трое организаторов-общественников в установленной очередности предлагают вниманию зрителей ряд репродукций с картин советских художников. Показывая зрителям картину, организатор спрашивает, как называется эта картина и кто создал. Тот, кто первым даст правильный ответ, получает жетон. Победителем выходит тот, кто к концу аттракциона будет иметь больше жетонов.

Последовательность показа картин может быть следующая:

1. Картины, показывающие энтузиазм мирного довоенного строительства в нашей стране.
2. Героическая оборона в дни Великой Отечественной войны, разгром фашистских войск под Москвой и Сталинградом, далее «Триумф победившей Родины».
3. Переход к мирному послевоенному строительству.

Галерея заканчивается плакатом «Нам нужен мир!»

Этот аттракцион всегда пользуется большим успехом и имеет большое воспитательное значение.

Здесь же, в фойе, следует провести конкурс на лучшее исполнение русской пляски и закончить вечер масовым пением, исполнив 3—4 песни о мире.

Ниже мы поместили примерную программу тематического вечера: «Молодежь мира в борьбе за мир».

Программа

тематического вечера «Молодежь мира в борьбе за мир»

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
1 отделение		
Встреча гостей		
1. Комната спортивных аттракционов	30	Соответствующий инвентарь
2. Комната настольных и литературных игр		»
Одновременно в фойе		Оркестр, баян, радиола Жетоны
3. Бальные и массовые танцы, массовые игры		
4. Викторина по материалам Всемирного фестиваля молодежи и студентов		
2 отделение		
Официальная часть и концерт		
1. Лекция или доклад	90	Баян
2. Коллективное пение — «Гимн демократической молодежи мира»		
3. Тематический концерт художественной самодеятельности		
3 отделение		
Массовые игры, танцы и развлечения		
1. Комната спортивных аттракционов	60	Соответствующий инвентарь
2. Комната настольных и литературных игр		

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
Одновременно в фойе		
3. Бальные танцы и массовые игры		Оркестр, баян, радиола
4 Викторина по материалам: «Стройки мира»		Жетоны
5. Викторина по материалам: «Всемирные студенческие игры»		»
6. Бальные и массовые танцы		Оркестр, баян, радиола
4 отделение		
Заключительная часть вечера		
1. Зрелищный аттракцион: «Галерея картин»	60	Репродукции картин советских художников
2. Конкурс на лучшее исполнение русской пляски.		
3. Массовое пение (3—4 песни)		Баян, радиола Баян

Продолжительность вечера 4 часа.

ВЕЧЕР ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ НАУКИ

Группа организаторов-общественников с помощью библиотечного работника и преподавателей школы рабочей молодежи в состоянии подготовить и провести у себя в клубе вечер занимательной науки.

В программу вечера занимательной науки войдут опыты и фокусы, загадки и викторины, шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы, а также литературные игры и игры со словами, настольные игры и головоломки, поединки и аттракционы. Викторины могут быть составлены на различные темы: из области физики

и математики, истории и географии, литературы и искусства.

Хорошо продуманная и подготовленная программа вечера будет иметь большой успех у молодежи и принесет много пользы.

Для большей продуктивности в работе группу организаторов следует разбить на небольшие бригады. Каждая бригада готовит свой участок работы, например, бригада физиков готовит опыты, фокусы, игры и викторины по различным отделам физики. Консультируется по этому участку работы у преподавателя физики, а там, где это возможно, заимствует для вечера в физическом кабинете необходимые приборы и аппаратуру. Аналогичную подготовительную работу проделывают бригады географов, историков, математиков, астрономов, литераторов.

Часть материалов для проведения вечера занимательной науки организаторы найдут в нашем сборнике, а работники библиотеки помогут подобрать материал из книг: Я. И. Перельман — «Занимательная физика», «Занимательная механика», «Занимательная алгебра», «Занимательная геометрия», «Занимательная астрономия», «Живая математика»; С. Глязер — «Познавательные игры», Н. Бороздинов — «Юный географ»; Б. А. Кордемский и Н. В. Русалев — «Удивительный квадрат»; книги «5 минут на размышление» и другие, а также из журналов «Техника — молодежи», «Знание — сила», «Затейник».

При встрече гостей организаторы проводят различные настольные и литературные игры познавательного характера, например, «страноведы», арифметическое лото, занимательные задачи на черчение, литературное домино, «суворовская пословица», «изречение Мичу-

рина» и несколько аттракционов, основанных на законах физики: «метание дисков», «пуговицы-попрыгуны», «не урони шарик» и другие.

Второе отделение вечера проводится на сцене, как своеобразное представление, это — основная часть вечера занимательной науки. В эту часть программы войдут: опыты и фокусы — «фонтан на столе», «удивительное равновесие», «надорванная полоска», «капризная вода», «замечательная открытка», «загадочное исчезновение», аттракционы — «веселый счет», «капризная ноша», «возьми кольцо»; занимательные задачи и вопросы; викторины по физике, математике, географии, литературе и другие познавательные развлечения.

Для пропаганды книг научно-популярной библиотеки следует составить и задать слушателям по 3—4 вопроса из книг: И. А. Васильков и М. З. Цейтлин — «Кладовые солнца», К. А. Гладков — «Дальновидение», профессор С. Р. Рафиков — «Пластмассы» или других книг, а затем показать эти книги зрителям и порекомендовать прочитать их.

В третьем отделении программы возобновляются настольные игры, аттракционы и литературные игры. Дополнительно вводятся массовые малоподвижные и спокойные игры: «ветер и флюгера», «кто летает», «немая рифма», «меридиан», «посмотри и запомни», «краеведы», «15 названий», «игры с открытками», «игры с картинками» и другие.

На листах плотной бумаги крупным шрифтом пишут различные занимательные задачи и вопросы и развешивают эти листы на щитах в фойе клуба. Ответы на вопросы и решение задачи вручается жюри вечера в письменном виде.

Программа вечера занимательной науки

Что проводится	Время (в мину- тах)	Инвентарь
1 отделение		
Встреча гостей		
1. Настольные игры	40	Соответствующий инвентарь
2. Литературные игры		»
3. Аттракционы		»
4. Шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы		
2 отделение		
Развлечения на эстраде		
1. Опыты	60	»
2. Занимательные задачи и вопросы		
3. Аттракционы		
4. Викторины		»
5. Фокусы		
3 отделение		
Массовые игры и развлечения		
1. Настольные игры	60	Соответствующий инвентарь
2. Литературные игры		»
3. Аттракционы		»
4. Шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы		
5. Массовые малоподвижные и спокойные игры		
4 отделение		
1. Викторина «Изобретения и открытия наших соотечественников»	20	

Продолжительность вечера 3 часа.

В четвертом отделении организатор объявляет, что в заключение вечера занимательной науки проводится викторина: «Изобретения и открытия наших соотечественников».

Для того, чтобы вечер занимательной науки прошел живо, интересно и чтобы большинство присутствующей молодежи принимало активное участие во всех мероприятиях, необходимо дней за 15 до проведения вечера широко оповестить молодежь о программе его, указав в объявлении, по каким вопросам науки и техники будут проводиться викторины и по каким книгам желающие принять участие могут готовиться, чтобы претендовать на победу в соревнованиях.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ В ЗРИТЕЛЬНОМ ЗАЛЕ

В некоторых красных уголках и небольших клубах с маленьким по размерам фойе, непригодном для массово-затейной работы, все мероприятия проводятся в зрительном зале. Как правило, до начала официальной части (беседы или доклада) и концерта в зрительном зале установлены стулья для публики, и никакие подвижные игры и танцы проводить нельзя. Поэтому при встрече гостей и в антракте перед концертом прямо в зрительном зале следует проводить эстрадную форму развлечений: загадки, викторины, шуточные вопросы, сказки-загадки, занимательные задачи и вопросы; опыты, фокусы и массовое пение

Если есть возможность после концерта освободить часть зала от стульев, то можно будет провести массовые игры и танцы. А в заключительной части вечера спеть 2—3 массовые песни.

Ниже дается примерная программа такого вечера.

Что проводится	Время (в минутах)	Инвентарь
1 отделение		
Встреча гостей		
1. Загадки	5	Репродукции картин Бумага с полосками
2. Игры с картинами	7	
3. Фокус «Загадочное исчезновение»	3	
4. Фокус «Отгадываю месяц и день рождения!»	5	
2 отделение		
1. Доклад-лекция	60	
3 отделение		
Антракт		
1. Спокойные игры:		
а) «15 названий»	10	
б) «Кто самый наблюдательный?»		
4 отделение. Концерт	45	
5 отделение		
Массовые игры и развлечения		
1. Бальные танцы (2)	10	Баян или радиола » » » »
2. Массовая игра	5	
3. Бальные танцы (2)	10	
4. Массовая игра	5	
5. Массовый танец	5	
6. Вальс	5	

Что проводится	Время (в мину- тах)	Инвентарь
<p align="center">6 отделение</p> <p align="center">Заключительная часть</p> <p>1. Массовое пение</p>	<p align="center">5</p>	<p align="center">Баян или радиола</p>

Продолжительность вечера 3 часа.

БОЛЬШОЙ НОВОГОДНИЙ БАЛ

31 декабря каждого года во всех домах и Дворцах культуры, клубах и красных уголках проводятся традиционные балы и вечера, посвященные встрече Нового года.

Подготовка к проведению новогоднего бала начинается с 15 ноября. Прежде всего, из руководящих работников и членов правления клуба, представителей комитета ВЛКСМ и завкома создается оргкомиссия по подготовке и проведению бала.

Эта комиссия разрабатывает план сценария бала, а затем и сам сценарий.

Темой бала могут быть: «Наши стройки — стройки мира», «Мы за мир», «Широка страна моя родная», «И жизнь хороша, и жить хорошо!», «Всемирной надеждою стала советская наша страна» и другие.

Разрабатывая сценарий, необходимо добиться того, чтобы взятая тема красной нитью прошла через все мероприятия.

В план следует также включить художественное оформление клуба, встречу гостей, открытие бала, зрелищные мероприятия, различного рода массовые раз-

влечения, встречу Нового года, работу бригад массовиков-затейников, окончание бала и проводы гостей.

При составлении плана необходимо знать, какое количество публики будет присутствовать на вечере, и соответственно с этим планировать мероприятия массовых развлечений и загрузку отдельных помещений.

План сценария, а позднее — сценарий бала, следует обсудить и утвердить на заседании правления клуба.

Когда сценарий утвержден, все кружки, принимающие участие в проведении бала, приступают к подготовке программы, костюмов, инвентаря, оборудования и подготовке актива.

Вся программа бала укладывается в строгий регламент: что, когда и где проводится, кто проводит данное мероприятие.

Распорядитель бала. В одной из комнат клуба располагается штаб бала.

Во главе штаба находится главный распорядитель бала. В его распоряжение поступают руководители кружков, бригадиры и несколько связистов из числа клубного актива, которые передают его указания на места и приносят необходимые сведения о выполнении мероприятий.

Главный распорядитель следит за точным и своевременным выполнением всех мероприятий, намеченных в программе бала. В случае необходимости он имеет право сокращать или даже снимать то или иное мероприятие, заменять один аттракцион другим и т. п.

На время проведения бала мобилизуются все штатные работники клуба, члены правления клуба и клубный актив. На каждом объекте, в каждой комнате должен находиться дежурный член правления клуба или представитель комитета ВЛКСМ или завкома.

Группу массовиков-общественников следует разбить на бригады, закрепив каждую бригаду за определенным участком работы.

Рекламирование новогоднего бала начинается числа с 15 декабря через клубный актив, объявления, рекламные щиты, афиши, районную или заводскую газету, районный радиоузел и при распределении билетов. Все это заранее создает радостное, праздничное настроение.

Тематическое оформление начинается с фасада клуба. При входе в клуб устанавливаются елки, панно, лозунги, плакаты.

Вестибюль, фойе, все помещение клуба так же оформляется на тему бала.

В вестибюле устанавливаются бутафорские часы, показывающие 12 часов, а над ними надпись: «С Новым годом!»

Под потолком подвешивают гирлянды из зелени, флажков, бронзированных еловых шишек и разноцветных фонариков.

В фойе устанавливаются тематические панно, лозунги, Доска почета и поздравления с Новым годом. В зрительном зале над сценой — «С Новым годом!».

В зале, где находится елка, устанавливаются цветные прожекторы и другие световые эффекты.

Очень красиво выглядит вращающийся, большой склеенный из картона или бумаги шар, оклеенный мелкими кусочками зеркала.

Встреча гостей. Хорошо подготовленная встреча новогодних гостей создает веселое, праздничное настроение и позволяет с первых минут открытия бала активизировать всех присутствующих, вовлечь их в различные формы массовых развлечений. Для этого за полчаса или даже за час до начала программы бала

дается трансляция веселой, праздничной музыки у входа в клуб, в вестибюле, у гардероба и в фойе.

Члены правления клуба, кружковцы и активисты клуба, радушно встречая гостей в фойе, обращаются к ним с поздравлениями: «С наступающим праздником, товарищи!», «С наступающим Новым годом!», осыпают гостей конфетти.

В фойе работает бригада массовиков-затейников и баянистов. Участники кружка массовиков исполняют массовые песни, русскую пляску, девичий перепляс с частушками, загадывают новогодние загадки и т. д.

В вестибюле и фойе открыты киоски по продаже конфетти и серпантина, воздушных шаров, парфюмерных изделий, книг и газет, карандашей и блокнотов.

Работают буфеты.

Радиофикация клуба. Для своевременной и широкой радиoinформации о том, что и где проводится, желательно написать соответствующий радиоконферанс и из клубного радиоузла или из штаба бала через микрофон давать трансляцию по всему клубу.

А в 12 часов ночи у микрофона дать 12 ударов, имитируя бой часов, и представителю комитета ВЛКСМ или завкома или председателю правления клуба выступить с небольшой поздравительной речью, но для поздравления микрофон должен быть установлен на сцене, а публика находится в зрительном зале или, по местным условиям, в зале у елки.

Игровые комнаты и площадки. С момента появления первых гостей в клубе начинают работать различные игровые площадки: в комнате настольных и литературных игр встречает гостей «профессор головоломок», он предлагает посетителям различные головоломки, затейные смекалки, задает занимательные вопросы, ор-

ганизует турниры и соревнования по настольным и литературным играм.

А в соседнем помещении располагается комната «новогодних чудес». У входа в комнату, на красочно оформленном щитке дается расписание сеансов новогодних чудес:

С 21 до 22 часов желающие могут увидеть то, что еще никто никогда не видел и никогда больше не увидит.

С 22 до 23 часов проводится показ самого красивого человека сегодняшнего бала.

В 23 часа начинается новогоднее путешествие под землей, под водой и вокруг света.

У комнаты чудес гостей встречает «звездочет» с ассистентами.

В первом случае посетителю показывают большую коробку, из нее достают коробку поменьше, затем достают коробочку еще меньше и так 5—6 коробок, а из самой маленькой вынимают сверточек, в котором находится орех.

Звездочет берет орех, раскалывает его и показывает зернышко ореха зрителю. Этого зернышка, конечно, еще никто не видел. Затем звездочет съедает орешек. Этого зернышка никто больше никогда не увидит.

Во втором случае на столе перед посетителем лежит красиво оформленная папка с надписью «откройте папку, и вы увидите самого красивого человека сегодняшнего бала». Открыв папку, посетитель видит зеркало, а в зеркале изображение своего лица.

В третьем случае при входе в комнату звездочет завязывает глаза посетителю (подкладывая каждый раз чистый листок бумаги под повязку) и, придерживая за руку, проводит в комнату, в которой на сиденья стульев поставлен стол, на котором стоит тарелка с землей и

банка с водой. Звездочет проходит с посетителем под столом и обходит стоящий неподалеку столик, на котором стоит зажженная свеча. Затем у зрителя снимают повязку с глаз и показывают ему, что он прошел: под землей, под водой и вокруг света, то есть вокруг горящей свечи.

У комнаты «новогодних чудес» всегда стоит очередь желающих увидеть эти шуточные «новогодние чудеса», и, как правило, тот, кто побывает в комнате, не рассказывает секрета другим, боясь, что другие могут над ним посмеяться.

Безусловно, «новогодних чудес» можно придумать очень много, но всегда следует помнить, что посетитель не должен попадать ни в глупое, ни в обидное для него положение.

В отдельной комнате расположены аттракционы: «пуговицы-попрыгуны», «мяч в ложечку», «рыболовы», «бильбоке», «воронята», «охота на тигра», «срезание призов», «веселый счет» и другие.

Здесь же устанавливается стул, на котором лежит тарелка от барабана и колотушка. Желающему играть завязывают глаза и предлагают найти стул. Если ему это удастся, он садится на стул и ударяет колотушкой о тарелку.

Весь вечер по клубу разгуливают костюмированные массовики-затейники.

«Веселый фотограф» с бутафорским аппаратом производит моментальную съемку тех, кто три раза подряд скажет какую-либо скороговорку. Фотографии — это шуточные, новогодние карикатуры, заготовленные заранее одним из массовиков — любителем рисовать.

Во всех комнатах и залах периодически появляется новогодний «продавец конфетти» в светлом лыжном ко-

стюме, обшитом кружочками из разноцветной бумаги — крупное конфетти. На голове цветной картонный кружочек с резиночкой к подбородку заменяет шапочку, а на ленточке, перекинутой через плечо, висит сумочка, сделанная из двух цветных кружочков. Продавец конфетти загадывает веселые загадки и того, кто первым даст правильный ответ, осыпает горсточкой конфетти.

К засмотревшемуся или задумавшемуся посетителю подбегает в белом халате с красным крестом на рукаве сам знаменитый доктор «Айболит» и предлагает смерять температуру, протягивает бутафорский градусник в метр величиной. Или дает «медицинский» совет — сходить в комнату аттракционов или новогодних чудес.

А вот, пританцовывая и напевая шуточные частушки, приближаются три подружки в одном широком сарафане. Напевая, они кружатся хороводом, стоя спиной к спине и раскрывая руки в стороны.

За подружками идет их кавалер, трехметровый великан в длинном черном халате. А рядом с ним, держась за руку, идет юноша маленького роста, подчеркивая контраст. Под халатом великана находятся два человека: один юноша взобрался на плечи к другому.

Музыка и песни всегда создают бодрое, радостное настроение, поэтому следует использовать все виды музыкальных инструментов: балалайки, гитары, мандолины, гармошки, баяны, рояли, струнные и духовые оркестры, патефоны и радиолу.

Группа активистов гуляет по клубу, сопровождая музыканта. В любом свободном месте останавливаются, если есть возможность, садятся на стулья или диваны, беседуют, шутят и без всякого официального объявления музыкант начинает наигрывать мелодию популярной песни. Два-три человека запевают куплет, к ним

присоединяются остальные. Подходит гуляющая молодежь и тоже включается в коллективное пение — образуется хоровая заваulinка. Кто-либо из активистов как бы машинально начинает дирижировать, и песня принимает еще более организованный характер. Так исполняется 2—3 песни. Но вдруг музыкант переходит на исполнение русской пляски, и 2—3 человека из актива и из публики требуют: «дайте места, шире круг» — и вот застучали каблучки, вспыхивают глаза юношей и девушек. Хороша задорная пляска!

В перерывы в зале или в специально оборудованной комнате проводится разучивание новых песен и исполнение массовых популярных песен.

Организатор массового пения выходит на эстраду и, предлагая вниманию публики текст песни, написанной крупным шрифтом на фанерном щитке или на полотне, приглашает желающих принять участие в коллективном пении.

Желательно, чтобы из вокального или хорового кружка был выделен товарищ, который бы запевал или знакомил публику с мелодией новых песен, а в публике находились участники хора и активисты, хорошо знающие эти песни, тогда даже новая песня примет сразу массовый характер и быстрее завоеует популярность среди молодежи.

В танцевальном зале массовики-общественники разучивают с публикой русские хороводы с пением, массовые танцы, организуют показ и разучивают новые бальные танцы и конферируют всю танцевальную программу.

Новогодняя елка. Праздничная, красиво украшенная, новогодняя елка должна быть максимально использована в массово-затейной работе. Танцы, игры, хоро-

воды, массовое пение — все это желательно проводить вокруг елки, необходимо организовать показ елки и ее украшений, составив для этого и разыграв соответствующую новогоднюю интермедию с участием Деда мороза и его внучки Снегурочки.

Организаторы бала должны стремиться к тому, чтобы охватить массовыми мероприятиями всех присутствующих на вечера. Для этого должны быть использованы все возможности, все виды массовых затейных развлечений.

На балах, как правило, широко используется зрелищная форма затейничества: игры с картинками, игровые инсценировки, живые викторины из персонажей литературных произведений, театрализованные шарады — когда текст шарады предлагается зрителям в виде эстрадного представления и т. п.

Непосредственно в залах или у елки могут проходить инсценированные викторины или интермедии. Например, неожиданно в публике разыгрывается ссора Ленского с Онегиным, а организатор спрашивает у зрителей, из какого произведения и из какой главы взят этот отрывок; сцена из лермонтовского «Маскарада» или отрывки сцен из современных литературных произведений, или новогодние конфликты деда Мороза с бракоделами производства и т. п.

В вестибюле, в фойе, в зале следует развесить щиты с новогодними ребусами, загадками, занимательными вопросами, раздать посетителям листочки бумаги с надписью двух строчек куплета песни, чтобы играющий нашел другого человека, у которого есть на листке бумаги следующие две строчки этого куплета песни; и кто быстрее других даст правильный ответ или найдет товарища по песне, тот получает небольшой новогодний приз.

Но при составлении программы игр и развлечений необходимо следить, чтобы тема бала также по возможности проходила и через все эти мероприятия и чтобы все затейно-массовые развлечения укладывались в утвержденный сценарий бала.

Открытие бала. В намеченный по сценарию час в оркестре поднимаются трубачи и дают сигнал к открытию бала. К микрофону подходит главный распорядитель и, обращаясь с кратким приветствием к публике, объявляет: «Бал открыт!»

Концерты. На балах нецелесообразно устраивать продолжительные, полуторачасовые концерты. Значительно эффективнее давать небольшие 15—20-минутные выступления артистов в зале, в фойе или комнате отдыха. Совершенно необходимо устраивать небольшие концерты у елки, в танцевальном зале, но задерживать внимание публики не больше 15—20 минут, и только в момент встречи Нового года дать основную часть концертной программы в зрительном зале на 25—30 минут, включив в программу кульминационный тематический номер.

В лекционном зале, при наличии киноустановки, желательно демонстрирование короткометражных кинофильмов, журналов и диапозитивов видового и познавательного характера с кратким пояснением.

Встреча Нового года. За 3—5 минут до 12 часов ночи танцы, игры, аттракционы и все отделы массовых развлечений приостанавливают свою работу. Через микрофон главный распорядитель бала приглашает всех присутствующих в зал для коллективной встречи Нового года.

В 12.00 по радио передается импровизированный бой часов, затем следует поздравление с Новым годом.

Оркестр исполняет вступление, и все поют «Песню о Родине», музыка Дунаевского.

Конкурсы и соревнования. В течение вечера у елки проводится ряд новогодних конкурсов: на лучшее исполнение бальных танцев, русской пляски, песни, исполнение на музыкальном инструменте (баяне, балалайке, гитаре, мандолине) и т. п.

В состав жюри конкурса входят работники клуба и представители из публики.

Вплотную к елке ставят стулья и столик для жюри.

Перед каждым членом жюри кладут листок бумаги и карандаш.

Все делается так, чтобы публика и участники видели серьезное отношение к проводимому конкурсу.

При окончании соревнований устроить чествование победителей конкурса, а при выдаче призов оркестр или баянист играет туш.

Победителям шуточных соревнований выдаются шуточные призы.

Заккрытие бала. За 10—15 минут до закрытия бала всех гостей приглашают в зал к новогодней елке. Главный распорядитель бала еще раз обращается к публике с приветствиями и пожеланием успехов в новом текущем году. Оркестр исполняет вступление, и все присутствующие, в сопровождении оркестра, поют песню о мире. В это время из разных углов зала взлетают белые голуби, разворачиваются змейки серпантина, сыплется дождь конфетти.

Закончилась песня, распорядитель объявляет: «Новогодний бал закрыт».

Проводы гостей. Очень важно хорошо организовать проводы гостей. Они должны отличаться торжественностью, усиливая приподнятое праздничное настроение.

В фойе и вестибюле транслируется музыка бодрых советских песен и маршей.

Чтобы у гардероба не было скопления публики, в танцевальном зале и у елки продолжается исполнение бальных танцев, а в фойе или вестибюле работает затейная бригада массовиков-общественников.

Безусловно, все, что предложено в данной статье, осуществить в течение одного вечера не всегда можно. Составители программы выберут мероприятия, наиболее подходящие к условиям данного клуба и теме бала.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ СБОРНИКА

1. Сборник материалов по затейничеству, составили Р. М. Чернакова и А. М. Горбунов, Свердловский городской отдел культпросветучреждений, 1946.

2. Игры и развлечения, ЦПК и О им. А. М. Горького, «Московский рабочий», 1938.

3. Игры и развлечения, составители Л. Беляева, Н. Студенецкий, И. Чкаников, «Молодая Гвардия», 1947.

4. 500 игр и развлечений, составитель И. Н. Чкаников, Госкультпросветиздат, 1950.

5. Игры и развлечения колхозной молодежи, составители Л. Былеев, М. Табарко, С. Шитик, «Физкультура и спорт», М.-Л., 1948.

6. Игры в начальной школе, В. Г. Яковлев, Учпедгиз, 1952.

7. На досуге, составитель И. Н. Чкаников, Трудрезервиздат, Москва, 1949.

8. Физкультура школьнику, М. Черенков, В. Яковлев, В. Поликарпов, «Молодая Гвардия», 1949.

9. Пионерский лагерь, «Молодая гвардия», 1950.

10. Игры пионеров, составители Н. Студенецкий, В. Яковлев, «Молодая гвардия», 1950.

11. Маршрут неизвестен, И. Чкаников, Полиграфическая фабрика МРПК, 1949.

12. Подвижные игры, С. М. Шитик, Государственное издательство «Физкультура и спорт», Москва, 1952.

13. Игры и развлечения в клубе, составитель В. Компаниец, Государственное издательство культурно-просветительной литературы, Москва, 1952.

14. Познавательные игры, Самсон Глязер, Трудрезервиздат, Москва, 1951.

15. Игры со словами, И. Чкаников, Издательство ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия», 1951.

16. После уроков, Г. Мамаев, ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия», 1950.

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ В КЛУБЕ

Аттракционы и поединки. Метание дисков. На свое место! Пуговицы-попрыгуньи. Не урони шарик! Мяч — в ложечку! Капризная ноша. Лабиринт. Рыболовы. Позвони! Мяч — в ящик! Бильбоке. Мячи — в корзину! Воронята. Охота на тигра. Срезание призов. Возьми кольцо! Возьми мяч! Веселый счет. Поймай палки! Поймай мяч! Эстафета в комнате 4—16

Малоподвижные и спокойные игры. Щетка. Рыбы, звери, птицы. Колечко. Кольцо, ко мне! Тише — дальше. Ветер и флюгеры. Самый рассеянный. Стул не дается. Перелет. Немая рифма. Приглашение. Любопытный. Полслова за вами! Подарки. Соседние руки. Руки на стол! Меридиан. Составь фразу! Цепочка из слов. Посмотри и запомни! Музыкальная память. Десять вопросов. Краеведы. Кто самый наблюдательный? 15 названий. Игра с открытками. Игра с картинками. Живые тени 18—36

Настольные игры и головоломки. Арифметическое лото. Квадратное домино. Кружки и крестики. Вызов и отзыв. Страноведы. Китайские палочки. Вещи-игрушки. Занимательные задачи на черчение. Головоломки с шашками. Головоломки с палочками или спичками. Головоломки из картона. Проволочные головоломки 37—64

Литературные игры, игры со словами. Литературное домино. Суворовская пословица. Изречение Мичурина. Песня. Перевертыши. Знакомое стихотворение. За кем последнее

слово? Смотри в корень! Глаголы. «Сквозная» буква. Змейки. Первая и последняя. Пирамида. Перекрестки. Превращения слов 66—80

Шарады, метаграммы, логогрифы, анаграммы. Шарады. Метаграммы. Логогрифы. Анаграммы. Слова-анаграммы. 82—87

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ, ВОПРОСЫ, ЗАГАДКИ И ШУТКИ

Занимательные задачи и вопросы. Задачи и вопросы по математике. Задачи и вопросы по физике. Загадки. Шуточные вопросы. Народные сказки-загадки 88—107

Занимательные опыты, фокусы и забавы. Фонтан на столе. Удивительное равновесие. Надорванная полоска. Капризная вода. Мгновенный подсчет. Отгадывание чисел. Отгадываю месяц и день рождения! Неразлучные. Загадочные шнуры. Загадочные петли. Станный узелок. Замечательная открытка. Загадочное исчезновение. Исчезновение монеты. Пятачок и кольцо. Восстановление поломанной спички. Таинственные 10 000. Монету — в коробку. 110—123

Ответы и решения 124—153

ЗИМОЙ НА ВОЗДУХЕ

Игры и забавы на катке. За флажками. Пистолетик. Пятнашки на коньках. Догони ласточку! Бег цепочкой. Кто быстрее? Гонки парами. Рыбаки. Поезда. Мельница. Карусель. Командные салки. Встречная эстафета. Взятие города. Змейки. Набрасывание колец. По мишеням. Бег с препятствиями 155—174

Игры и забавы на снеговой площадке. Не ходи на гору! Снежный тир. Защита и нападение. Лунки. Шар за город! Кругляки. Юла. Гонка городков. Великан. Эстафета с клюшками. Крепость. Перебежки. Эстафета под обстрелом. Лисья тропа. По глубокому снегу 180—193

Катанье с горы 195

Игры и забавы на лыжах. Шнырялки. Пятнашки на лыжах. Соревнование шеренг. Спуск с препятствиями. Эстафета с палками. Между препятствиями. Состязания парами. Подъем в гору. Трудная дорога. По следам.

Охота на лисиц. По местам! Эстафета на лыжах. Встречная эстафета. По следу. 201—212

СОВЕТЫ МАССОВИКУ-ОБЩЕСТВЕННИКУ

Массово-затейная работа в цеховом красном уголке. Массово-затейная работа в красном уголке общежития. Вечера массовых игр и развлечений в красном уголке общежития. Вечер аттракционов и поединков. Вечер настольных игр. Вечер литературных игр. Работа в клубе. Вечер отдыха молодежи в клубе. Тематический вечер молодежи. Вечер занимательной науки. Развлечения в зрительном зале. Большой новогодний бал 218—247

Список литературы, использованной при составлении сборника 258

Редактор *И. Круглик*
Художественный редактор *И. Колмогорцева*
Оформление художника *Д. Шимилиса*
Технические редакторы *Л. Носова*
и *М. Ульянова*
Корректор *Р. Селянкина*





*

Подписано к печати 19/IV 1954 г. Уч.-изд. л. 10,5.
Бумага $70 \times 108 / 32 = 4,125$ бумажного — 11,3 печатно-
го листа. НС 26600. Тираж 30000. Заказ № 17.
Цена 4 р. 15 к.

*

5-я типография треста Росполиграфпром,
Свердловск, ул. имени Ленина, 49.

ЗАМЕЧЕННЫЕ ОПЕЧАТКИ

Страница	Строка или рисунок	Напечатано	Следует читать
118	10-я сверху	оставляете	отставляете
125	рис. 83		
129	2-я снизу (7-е условное обозначе- ние)	1 ² л	1 ² п
131	1-я снизу	антиметра	сантиметра
131	рис. 105		
161	Рис. 136-а (внизу рисунка)	70 см	20 см

Зимние игры, сост. Л. Корепанов

4р. 15к.

СВЕРДЛОВСКОЕ
КНИЖНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
1954