



КВН

Н.Студенецкий



веселых
состязаний
на клубной
сцене

Н. СТУДЕНЕЦКИЙ

100
ВЕСЕЛЫХ
СОСТЯЗАНИЙ
НА КЛУБНОЙ
СЦЕНЕ



ПРОФИЗДАТ. 1966

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

В ней содержится практический и методический материал для организаторов самодеятельных вечеров с программой веселых эстрадных состязаний, игр, поединков.

В книге представлены многообразные игровые формы, утвердившиеся в состязаниях клубов веселых и находчивых (КВН). Здесь всевозможные занимательные задачи, игры на внимание, ловкость, сноровку и аттракционы различной степени трудности.

Книга рекомендуется работникам и активистам клубов, домов и дворцов культуры, красных уголков, парков культуры и отдыха.

Издательство просит читателей посылать свои отзывы о книге по адресу: Москва, Центр, ул. Кирова, 13, Профиздат.



И ПУСТЬ ПОБЕДИТ СИЛЬНЕЙШИЙ!



КВН!.. Давно ли эти три буквы преподносились телезрителям как интригующая загадка, а сейчас, став эмблемой жизнерадостного племени веселых и находчивых, они шагнули с экрана телевизора на широкий простор клубной самодеятельности, повсеместно утверждая этот новый, полюбившийся всем вид культурного досуга. И уже не редкость теперь встретить команду КВН, растущая популярность которой не уступает славе местных спортивных коллективов, если мерить эту славу количеством болельщиков. Что ж, это вполне закономерно: хорошо организованное состязание в знаниях, ловкости и смекалке проходит обычно с меньшим, а порой и с большим спортивным накалом, чем иной футбольный или хоккейный матч.

Задача настоящей книжки — помочь молодой, быть может, только что сформировавшейся клубной команде КВН подготовиться к ожидающим ее боевым встречам. Ориентировать команду в выборе материала для состязаний, познакомить с многообразием игровых форм, которые могут быть положены в основу этих состязаний.

К сожалению, там, где речь идет о находчивости, смекалке и веселом настроении, возможности литературного пособия весьма ограничены. В «кавезновских» делах книга может быть всего лишь доброжелательным советчиком — и не больше. Все остальное, и

притом самое главное, должно, как говорится, идти от себя, создаваться на месте.

Программа вечера. Составляя программу такого вечера, нужно стремиться к тому, чтобы в ней чередовались разные игровые формы, менялись эстрадно-сценические приемы проведения состязаний. Программа, составленная, допустим, из одних лишь викторин, хотя бы и различных по тематике, равно как и программа, в которой преобладают состязания аттракционного типа, вряд ли окажется удачной. Однообразие утомляет, притупляя внимание зрителей, снижая интерес к состязаниям у самих участников встречи.

Программа вечера должна быть разнообразной и по содержанию. Состязание на внимание, зрительную память, глазомер; находчивость и смекалку, ловкость, меткость и сноровку; викторина любознательных, затрагивающая различные области науки и техники, литературы и искусства, — желательно, чтобы все эти разделы входили в программу.

Продолжительность состязаний далеко не одинакова. В иных случаях на решение поставленной задачи противникам дается одна минута или еще меньше. Такие молниеносные поединки (например, взаимный обмен загадками-шутками, требующими почти немедленного ответа) могут следовать один за другим, чередованию их ничто не мешает. Но бывают и длительные поединки, в них оценивается обычно не быстрота, а качество выполнения задания. Например, монтаж какого-либо механизма из деталей игры «Конструктор». Кто окажется более изобретательным? Здесь противников не торопят, разрешая им затратить на работу минут пятнадцать — двадцать. Но нельзя же заставлять зрителей ждать, пока оба механизма будут смонтированы! Поэтому следует показывать только начальную

и конечную фазу состязания, на что много времени не понадобится. А пока противники справляются с заданием (не обязательно оставаясь при этом на глазах у зрителей), можно провести два-три других состязания, более коротких.

Программа, таким образом, должна быть хорошо рассчитана во времени, а составляющие ее элементы так скомпонованы, чтобы между ними не возникало слишком затяжных пауз.

Несколько слов о том, чего читатель не найдет в этой книге, но что является существенной частью программы любого вечера КВН. Это творческие поиски и находки его участников. Состязания такого рода — не инсценировка, где роли заранее распределены и разучены, не игра в зазубренные вопросы и ответы. Все здесь полно импровизации, все вводит участников вечера в атмосферу веселого, разностороннего соревнования. И, разумеется, никакая книга, предназначенная служить руководством к проведению таких вечеров, не в состоянии исчерпать все возможные варианты «кавеэновской» программы, стержнем которой всегда будут служить выдумка и изобретательность ее составителей.

Уже повсюду стало традицией: перед началом состязаний противники приветствуют друг друга. Тем самым они представляются и зрителям. Обмен приветствиями — это не просто дань вежливости и взаимного уважения, а ритуал сугубо творческий. Уже с приветственных слов начинается соперничество команд и члены жюри сразу берутся за автоматические ручки: кто из противников в этом начальном периоде соревнований проявит больше выдумки, порадует оригинальным приемом, блеснет литературным мастерством?

Из опыта таких встреч мы знаем: приветствовать можно по-разному. Бывает, что команда ограничится

всего лишь коллективным выкриком — скупым пожеланием успеха своим противникам. А те, быть может, не один день готовились к такому выступлению и сочинили целую юмористическую декларацию, изложив в ней свои взгляды и прогнозы на предстоящее соревнование. Да еще подготовили бойкую частушку, задорную, сатирически заостренную песенку. Конечно, жюри, выслушав оба приветствия, отдаст преимущество той команде, которая заслуживает большей похвалы.

Желательно, чтобы в приветственных выступлениях отображалась местная тематика. Особенно ценно, когда все это делается своими силами, без заимствования текстов из «чужого» репертуара. Не следует, однако, впадать в крайность и накладывать слишком уж строгий запрет на «чужое». Кое-что из того, что запомнилось из телевизионных передач КВН, из выступлений различных ансамблей — рефрен к песенке, стихотворный лозунг, эстрадный прием и т. п., — можно, конечно, использовать.

Программу вечера КВН иногда подчиняют и какой-то одной, центральной теме, не забывая при этом, что она должна быть разнообразной по видам состязаний.

Заранее готовиться к возможным сюрпризам.
В каждой встрече противников таится неожиданность, и, чтобы не спасовать перед нею, нужно быть во всеоружии: в одном случае помогут начитанность и практическая осведомленность, в другом — вырочат находчивость и смекалка, в третьем — ловкость и проворство... Разве знаешь наперед, какие будут расставлены перед тобой ловушки, какие подвохи тебя ожидают! А в том, что они будут, сомневаться не приходится.

Конечно, при составлении программы вечера следует иметь в виду, что участники состязаний не гении и

не всезнайки. Задания должны быть не очень сложными. Это не значит, однако, что окажется утраченной спортивная острота поединка, — напротив, он пройдет в более энергичном темпе.

Если задание излишне усложнено, результаты встречи могут оказаться плачевными. Поединок, в котором нет победителей, не доставит удовольствия ни его участникам, ни зрителям.

Но и несложная задача — все-таки задача, и, быть может, даже каверзная. Значит, надо готовиться к сюрпризам. А для этого прежде всего нужно хорошо ознакомиться с программой предстоящих состязаний, чтобы наиболее разумно распределить свои силы.

Предположим, в программу вечера включена музыкальная викторина, и тема ее — русская классическая музыка. В программе должно быть уточнено, имеются ли в виду только вопросы из истории русской музыкальной культуры или предполагается прослушивание музыкальных произведений с последующим отгадыванием: что исполнялось, чье произведение? Вероятно, в каждой команде найдутся двое-трое, если не знатоков, то хотя бы любителей музыки, обладающих несколько бóльшим запасом знаний в этой области, чем другие их товарищи. Кому же, как не им, и защищать честь команды в этом состязании, заранее подготовившись к нему, заглянуть в книги, справочники, энциклопедию, проконсультироваться у знающих людей.

А вот другой пример. Иногда в порядке домашнего задания готовятся своеобразные доклады в рисунках, сопровождаемые кратким пояснительным текстом. Как бы ни был крупно сделан рисунок, из задних рядов зрительного зала его хорошо не разглядишь. Техническая смекалка и умелые руки помогут преодолеть это

неудобство: рисунки можно делать небольшого размера (что упрощает работу над ними) и воспроизводить их с помощью эпидиаскопа на большом экране.

Очевидно, так же будут расписаны между членами команды и все другие, вошедшие в программу вечера, состязания. Если команда невелика, а программа обширна, то без дела, надо полагать, никто не останется. Каждый получит по несколько заданий: тот сведущ в вопросах живописи, этот силен в географических науках, еще кто-то — мастер отгадывать загадки или обладает хорошо развитой наблюдательностью. Какие только таланты не обнаружатся при этом!

Готовясь к вечеру, нужно и самим придумать сюрпризы для своих противников, чтобы в критический момент не оказаться безоружными.

Организованная подготовка к вечеру избавит команду, и прежде всего ее капитана, от излишних хлопот во время состязаний. Потребует ведущий выделить двух-трех игроков для очередной встречи — они уже готовы и ждут только сигнала для выхода.

О ведущих, зрителях и судьях. Центральная фигура вечера КВН — ведущий. Он — его руководитель и «диспетчер». Роль ведущего во многом сходна с ролью конферансье в концерте, но хлопот у него куда больше, да и круг обязанностей шире. Главная из них — быть связующим звеном между участвующими в соревновании командами. А это значит: всякий раз ему нужно не только объявить очередной номер в программе состязаний и вызвать противников, но и поставить перед ними определенную задачу, растолковать, что разрешается и что запрещается правилами состязания. Он же, как судья на ринге, должен проследить за ходом поединка, а в конце его представить зрителям победителя.

Программа вечера КВН составляется из разнородных элементов, часто не имеющих между собой ничего общего. Задача ведущего — смонтировать из таких разрозненных состязаний интересное эстрадное зрелище с единой сквозной линией действия. Достигнуть этого он может, скрепляя отдельные части программы живым словом рассказчика-комментатора. Иногда это короткая, как бы мимоходом сказанная шутливая реплика, а порой и довольно пространный, обращенный к зрителям монолог, назначение которого — познакомить их с содержанием очередного состязания.

Именно так, в виде монологов ведущего, даны в этой книге описания некоторых встреч. Тем самым преследуется двоякая цель: познакомить читателя с предметом состязания и одновременно предложить один из вариантов устного сообщения о нем.

Нет необходимости дословно заучивать тексты, во всех случаях они приводятся только как примеры. Лучше, если исполнитель роли ведущего, уловив тон и смысл любого из таких монологов, постарается пересказать его своими словами, в своей, присущей ему разговорной манере.

Желательно, чтобы роль ведущего поручена была тому, кто в какой-то мере наделен даром рассказчика, кто обладает не только хорошей дикцией, но и способностью вести непринужденный разговор со зрителями, с которыми у ведущего должен быть постоянный контакт.

Зрители на вечерах КВН являются активными болельщиками и даже участвуют в отдельных соревнованиях, помогая своей команде добрать несколько нужных ей для победы очков. Такая возможность всегда должна быть предусмотрена программой в виде так называемых игр со зрителями.

Делается это следующим образом. В начале вечера зрителям посоветуют занимать места с таким расчетом, чтобы болельщики одной команды сосредоточены были, скажем, на правой половине зала, а болельщики другой команды — на левой. Конечно, среди собравшихся окажется немало и нейтральных, чьи симпатии к командам еще не определились. Вероятно, они «припишутся» к той или другой группировке автоматически, в зависимости от занимаемых мест.

На страницах этой книги встретится немало примеров активного вторжения зрителей в программу состязаний.

Если программа вечера намечается большая, целесообразно разделить ее на два отделения, а в антракте между ними организовать для зрителей в фойе и других помещениях клуба различные комические состязания, отвечающие общему духу вечера. Несколько рекомендаций такого рода даны в главе «Веселый антракт».

Вести программу вечера легче, когда ведущих двое. У них появляется возможность быть исполнителями коротеньких интермедий, оживляющих программу, разыгрывать в паузах юмористические сценки, связанные с темой проводимых состязаний. С большим интересом будет воспринят зрителями и пояснительный текст к поединкам, если он прозвучит как диалог двух ведущих.

Немалую роль в организации вечера КВН играют и так называемые помощники-ассистенты ведущего. Обычно их несколько. В обязанности помощников входит: подготавливать сценическую площадку для очередных состязаний, держать наготове отобранный для состязаний инвентарь, выполнять по ходу вечера различные поручения ведущего, например выступить в

роли знатока животных в аттракционном состязании «Смотри, не ошибись!» или в роли мудрецов в театрализованной викторине «Три мудреца».

Результаты поединка не всегда наглядны и убедительны для зрителей. На заданный вопрос противники могут дать разноречивые ответы. Кто из них прав? А может, оба ответа неверны? И участники поединка, и зрители, мнения которых, возможно, тоже разделились, с нетерпением ждут заключения, зная, что оно будет вполне квалифицированным и справедливым. Очень важно, чтобы в жюри вошли люди авторитетные — знающие и опытные, специалисты своего дела, на мнение которых вполне можно положиться.

Подобрать хороший состав судей по всем видам состязаний, вошедших в программу вечера, — одна из главных задач его организаторов. К примеру, в составе жюри могут быть: директор или главный инженер предприятия, если предусмотрено провести состязание, допустим, на тему «Что вы знаете о своем заводе?»; преподаватель географии, если проводится состязание у карты мира; художник, если заданием для противников служит исполнение какого-либо рисунка; производитель, если имеются в виду состязания для умелых рук, и т. д. Судьям доверяется право подвести итоговую черту под каждым состязанием, назвать имя победителя и по достоинству оценить достигнутые им успехи.

«Пусть победит сильнейший!» — таков девиз веселых и находчивых.



ДОЛОЙ РАССЕЯННОСТЬ!



В е д у щ и й. Участников наших состязаний мы привыкли называть веселыми и находчивыми. Это не значит, конечно, что каждый из них, помимо веселого нрава и счастливого дара находчивости, не обладает многими другими столь же ценными и приятными качествами. Хотя бы такими, как, скажем, внимание, наблюдательность, способность удерживать в памяти, запечатлевать увиденное и услышанное. Качества эти нужны всем. Я глубоко убежден: человек, умеющий, например, управлять своим вниманием, сосредоточивать его на деле, которым он в данный момент занят, всегда добьется лучших результатов, чем менее внимательный его сосед. А поэтому мы предлагаем командам провести несколько состязаний под девизом «Долой рассеянность!»

1. Запретная буква

Ведущий сообщает, что ему приснился сон: будто из азбуки исчезла буква А.

— Представляете, до чего я перепугался! Как быть без такой необходимой буквы? Можно ли без нее обойтись?

И ведущий предлагает произвести эксперимент.

— Итак, буква А объявляется запретной. Прошу первую пару противников, по одному от команды, по-

дойти ко мне. Вот сюда, пожалуйста. Станьте лицом друг к другу.

Условия состязания следующие:

1. Оба противника поочередно задают друг другу по три вопроса.

2. Тот, кто задает вопросы, ничем себя не ограничивает, для него существуют все буквы в алфавите. Иное дело его противник: во-первых, он должен дать ответ не позже чем через десять секунд и, во-вторых, избежать в ответной фразе слов с запретной буквой.

3. Не обязательно отвечать на вопрос по существу. Ответ может быть и уклончивым, но все же осмысленным, и состоять не менее чем из пяти слов.

4. За каждый правильный и вовремя поданный ответ участник состязания получает одно очко в пользу своей команды.

Ведущий. Условия состязания ясны? Тогда начинаем. (*Смотрит на часы.*) Имейте в виду: как только вопрос будет задан, я делаю взмах рукой; это означает, что счет секундам открыт. Но как только пройдет десять секунд, я говорю: «Стоп!» — и можно уже не отвечать, все равно очко потеряно. Жди следующего вопроса.

Для примера попробуем представить себе такой диалог, когда один из собеседников ограничен запретной буквой А.

Первый. Как я рад этой встрече! Надеюсь, вы здоровы?

Второй. Вполне здоров и чувствую себя превосходно.

(Тут ни к чему не придерешься, ответ выдержан в правилах игры).

Первый. Приятно слышать. Кстати, ваше имя, если не ошибаюсь, Андрей?

(Вопрос с ловушкой. Нельзя сказать «да», но нельзя ответить и отрицательно, если ваше имя действительно Андрей и это известно собеседнику. Вопрос задан в расчете на то, что противник, подбирая ответ, замешкается и просрочит положенные 10 секунд или второпях нечаянно произнесет слово с запретной буквой).

Второй. Совершенно верно, вы не ошиблись.

(Он все-таки нашел выход из положения. Этот игрок начеку, и его трудно поймать).

Первый. А меня зовут Иван. Я вас очень прошу: повторите, пожалуйста, мое имя вслух. Это позволит мне надеяться, что вы его не забудете.

(Последняя попытка подловить противника. Чтобы обойти и это препятствие, тот должен дать уклончивый ответ. И он его находит.)

Второй. Ну к чему же повторять? Поверьте мне, это совсем лишнее.

Первая часть встречи окончена. «Ответчик» проявил находчивость, был внимателен в поисках слов для своих ответных реплик и находил их быстро. Он ни разу не ошибся — три очка его команде обеспечены. Теперь его очередь задавать вопросы своему противнику, и мы еще не знаем, как тот поведет себя в нелегкой роли ответчика и принесет ли «доход» своей команде. Не всегда удастся благополучно обойти расставленные ловушки.

В программе вечера такое состязание нужно повторить три или четыре раза. Вызывая на «ринг» новую пару, можно менять и запретную (обычно гласную) букву.

В русской разговорной речи наиболее часто встречается буква О, поэтому обходиться без нее, пожалуй, особенно трудно.

На обязанности жюри — следить за разговором соревнующихся и вылавливать запретную букву в ответах. Жюри объявляет свое решение после каждой парной встречи: кому сколько засчитано очков, а также какие ответы и почему признаны неправильными.

2. Знаки-близнецы

Взглянем на эту пеструю таблицу, состоящую из 80 причудливых знаков (рис. 1). Много ли понадобится времени, чтобы с уверенностью сказать, какие из них представлены здесь дважды?

Решая задачу в одиночку, быстро, пожалуй, не ответишь на этот вопрос. Нужно очень внимательно рассматривать все знаки, чтобы выловить хотя бы пару близнецов. А ведь таких пар несколько!

Совсем другое дело, если на охоту за знаками-близнецами отправиться вдвоем или втроем. Коллективные усилия окажутся более результативными: что просмотрел один, то, глядишь, подметил другой. И конечно, чем больше группа, тем скорее справится она с задачей. Если же увеличить размеры знаков и сделать таблицу в виде большого плаката, она может стать предметом увлекательного состязания между двумя командами.

...Показав собравшимся, как выглядит такая таблица, и кратко охарактеризовав ее, ведущий вывешивает плакат на стенде, повернув его, однако, обратной стороной наружу. Рассматривать таблицу пока преждевременно, сначала надо договориться об условиях состязания, в котором обе команды будут участвовать одновременно и в полном составе.

Условия эти таковы:

1. Число игроков в обеих командах должно быть одинаковым.

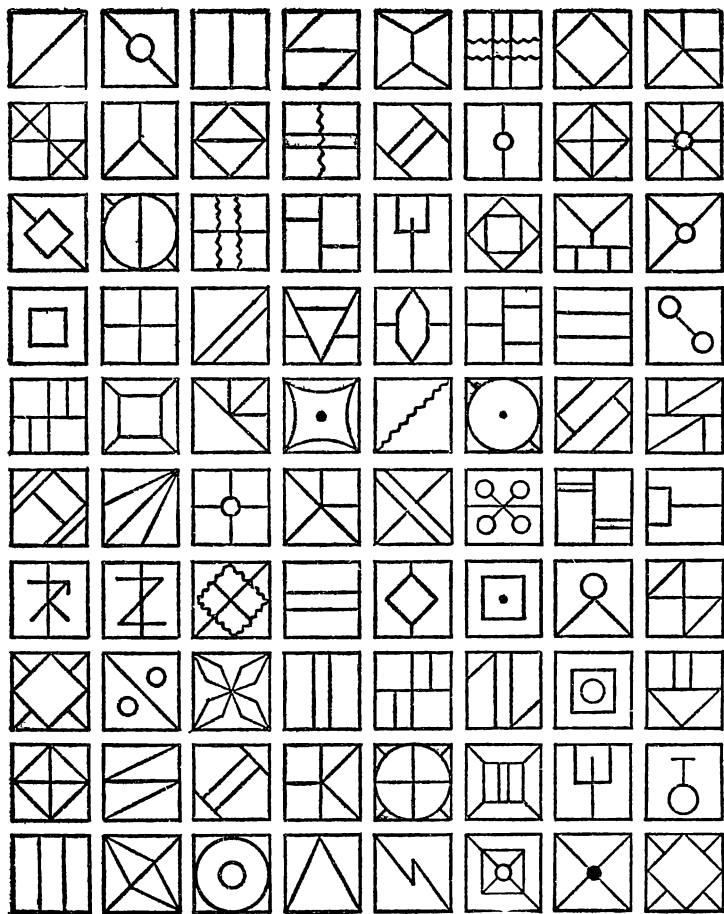


Рис. 1

2. На рассматривание таблицы дается не больше одной минуты, после чего ее снимают со стенда.

3. Во время осмотра таблицы зарисовывать знаки нельзя.

Как только таблица будет убрана, обе команды разойдутся в стороны для подведения итогов: что удалось заметить и запомнить? Каждый по памяти зарисует на листочке бумаги знаки, которые встретились ему в таблице дважды. Дело капитана — составить по этим зарисовкам сводный перечень всех знаков-близнецов, замеченных его командой, и передать этот список ведущему. А тот направит донесения обоих капитанов вместе с таблицей знаков членам жюри.

При оценке командных результатов принимаются во внимание различные показатели. Во-первых, общее количество парных знаков, найденных командой и правильно зарисованных. Во-вторых, наличие среди них таких знаков, которые остались незамеченными другой командой, — за это должны быть даны дополнительные очки. И, в-третьих, более быстрое выполнение задачи.

Таблица на рис. 1 составлена из 80 знаков, но общее количество их можно увеличить, как и количество повторяющихся знаков. Это тем более желательно, если в составе каждой команды более десяти человек.

3. Смотри, не ошибись!

Для этого эстрадного аттракциона необходимо соорудить специальный фанерный щит с четырьмя вертикально расположенными рейками и раздвигающейся в обе стороны занавеской. На рейках набиты гвоздики. Каждые четыре гвоздика образуют горизонталь-



Рис. 2

ный ряд, а всего на щите таких рядов должно быть десять.

На каждую пару гвоздиков навешивается фанерная или картонная табличка (всего десять штук) с названиями животных и столько же с характеристикой их голосов. Надписи на табличках делают крупные, с четко прорисованными буквами — они должны легко читаться издали. В верхней части таблички прорезают

два достаточно широких отверстия, чтобы она свободно навешивалась и снималась с гвоздиков.

Общий вид щита, а также размещение табличек к началу состязания показаны на рис. 2. Табличек никто пока не видит, так как они закрыты занавесками.

Чуть в стороне, справа и слева от щита, ставят стулья или скамейки, на которых размещаются обе команды.

Появляются помощники ведущего. Они встают по обе стороны щита и разворачивают над ним высоко поднятое на палках большое, сделанное в виде стяга, объявление:

ЖИВОМУ УГОЛКУ
ТРЕБУЮТСЯ ОПЫТНЫЕ РАБОТНИКИ

Объявление станет более броским, если украсить его изображениями животных, названия которых значатся на табличках щита.

Все подготовлено к состязанию. На сцену выходит ведущий.

— Здравствуйте, товарищи! (*Раскланивается с игроками той и другой команды.*) Вы все явились по объявлению? Очень рад. Давайте познакомимся. В моем лице вы видите представителя отдела кадров вот этого (*показывает на щит*) весьма солидного научно-исследовательского учреждения, изучающего голоса животных. Мы только что создали здесь для экспериментальных работ небольшой живой уголок. В нем всего десять различных видов животных. Полагаю, что все они вам хорошо известны. Тем легче, мне кажется,

нам удастся подобрать из числа присутствующих вполне квалифицированных работников для живого уголка. Начнем хотя бы с вас...

Он просит игрока, которого сам выбрал, подойти к щиту и устраивает ему небольшую проверку, чтобы выяснить, пригоден ли тот к занятию вакантной должности.

— Вы, конечно, знаете, — начинает ведущий, — что лошадь ржет, собака лает, корова мычит... А воробей?.. Лягушка?.. Утка?..

На все вопросы испытуемый отвечает, понятно, без запинки, и ведущий не скрывает своей радости. Раздвинув занавески на щите, он предлагает всем удостовериться, что ответы правильны (см. рис. 2).

— Я думаю, вы подходящая кандидатура и справитесь со своими обязанностями, — говорит он, снимая при этом таблички с правой стороны щита, а левую сторону закрывая занавеской. — Можете приступить к работе, но, разумеется, с испытательным сроком. Имейте в виду, что небрежного отношения к животным мы не потерпим. Вот вам первое задание: развесьте все эти таблички с голосами животных в том порядке, как они висели раньше. И смотрите, чтобы не было ошибок, обидных для наших питомцев, чтобы не получилось, что курица хрюкает, а воробей лает или наоборот. Прошу вас.

Развесить все таблички в том же порядке довольно сложно, поскольку задание дается внезапно. Скорее всего новый работник допустит ошибку, которая неизбежно повлечет за собой другую, и все это обнаружится, как только ведущий откроет левую сторону щита.

— К сожалению, вынужден вам отказать, — скажет тогда ведущий, — вы недостаточно опытни.

Перед тем как вызвать к щиту следующего участника состязания (из другой команды), надо навести порядок в «живом уголке» — в иной последовательности разместить таблички и задернуть щит занавеской. Затем следует уже знакомая нам процедура «приема на работу». Для разнообразия вопросы при проверке можно ставить по-другому: «Хрюкает кто?.. А мяукает?.. Крякает?.. Лаает?» Можно не сомневаться, что и на этот раз последуют безукоризненно точные ответы. Следовательно, и этот претендент на вакантное место будет принят с испытательным сроком. Задание ему можно поставить по-иному: снять таблички с левой стороны щита, а правую (с голосами животных) закрыть занавеской.

Оценивать следует только правильные решения, и если первая пара противников выступит неудачно, можно разрешить командам сделать еще по одной попытке.

4. Недостающая деталь

Для очередной встречи понадобятся художники-комбинаторы, по одному от команды. Что же от них требуется?

— Представьте себе, — поясняет ведущий, — что перед вами картинка, на которой, как вас уверяют, что-то недорисовано. Вы присматриваетесь — и верно: в рисунке действительно чего-то не хватает. Вам показывают другие картинки — опять та же история: в каждой нет какой-то существенной детали. Но, говорят вам, дело поправимое. Все недостающие в картинках детали в виде нарисованных и вырезанных из бумаги фигурок находятся перед вами, на этом вот столе. Нужно только разобраться в них и каждую фигурку приклеить на свое место. В этом и состоит задача ху-

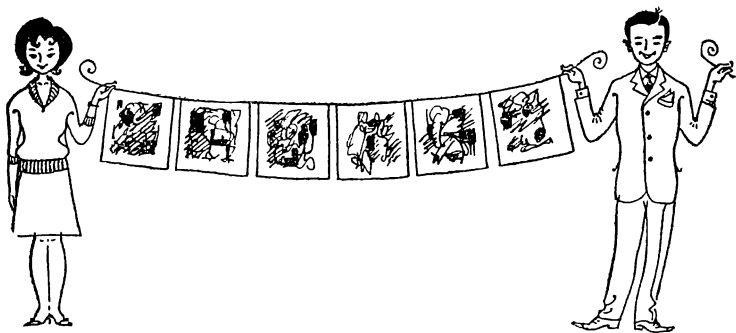
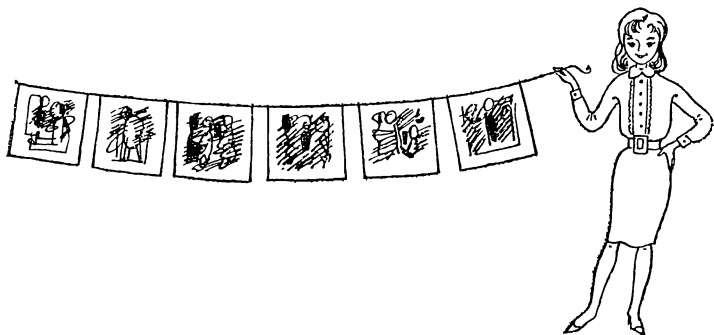


Рис. 3

дожника-комбинатора. Разумеется, он должен проявить при этом свой художественный вкус. Выбрать именно ту деталь, которая наиболее подходит к той или иной картинке. Умело расположить ее. Кое-что, быть может, придется подрисовать, добавить два-три штриха, чтобы придать картинке вполне законченный вид. Учтите, что жюри будет оценивать не только быстроту выполнения работы, но и ее качество.

Убедившись в том, что суть предстоящего состязания усвоена, ведущий просит внести «картинную галерею». О внешнем виде ее можно судить по рис. 3. Все картинки (а их четное количество, штук 12—14) крупнофигурные, ярко раскрашенные и весьма лаконичные по сюжету. Каждая нарисована на листе плотной бумаги размером в газетную страницу. Картинки нанизаны на длинную бечевку, концы которой два помощника ведущего растягивают в стороны, а третий, поддерживая бечевку посередине, как бы делит выставку на две равные части. Соответственно разложены и недо-



стающие детали: для одного — на правой, для другого — на левой стороне стола. Кому из противников достанется правая, а кому — левая половина, решит жребий.

Как только все приготовления закончены, ведущий дает сигнал к началу состязания, и художники-комбинаторы принимаются за работу.

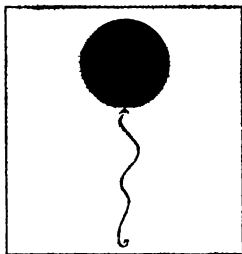
Понаблюдаем за одним из них. Вот он остановился перед картинкой, на которой изображена маленькая девочка с несколько приподнятой рукой (рис. 4, а). Похоже, что она что-то держит в руке, но никакого предмета мы не видим. Художник-комбинатор отправляется к столу за недостающей деталью и, как ему кажется, находит ее: воздушный шарик! (рис. 4, б). Приклеить его в надлежащем месте и подрисовать нитку от шарика к руке — дело нескольких секунд.

Что ж, получилось, пожалуй, неплохо! (рис. 4, в).

Ну, а если к этой картинке подходит и другая недостающая деталь — цыплята, которым та же девочка крошит хлеб (рис. 5 — крошки, падающие из руки



а



б



в

Рис. 4

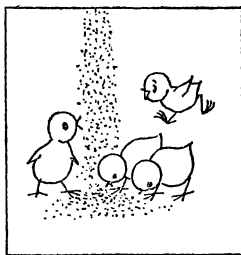


Рис. 5

девочки, надо подрисовать)? Тут дело осложняется. Когда возникает возможность выбора детали, надо хорошенько продумать оба варианта. А то ведь может так получиться, что деталь с цыплятами подходит к двум картинкам, а воздушный шарик, кроме как здесь, и пристроить больше некуда.

На рис. 6 (стр. 25) предложено еще несколько сюжетов для картинок с недостающей деталью: 1. Фокусник вытягивает из своего цилиндра... гирлянду цветов. 2. На пне не показан... срез с годичными кольцами. 3. Человек Рассеянный несет ручку ... от чемодана. 4. Дрессированный морской лев жонглирует ... мячом. 5. Цапля собирается схватить ... лягушку. 6. Гусь с угрожающим видом устремляется ... за перепуганным щенком. 7. Мальчик нагнулся, чтобы взять в руки ... цыпленка. 8. Собака прыгает ... в обруч. 9. Лисица и ... Ворона (по басне И. А. Крылова). 10. Лев и ... Заяц (по басне С. В. Михалкова).

Выставку картинок, когда работа над ними закончена, выносят на суд зрителей, а затем передают жюри.

5. Сигнальный пост делает вызов...

Где-то в глубине зрительного зала ставят лестницу-стремянку. На нее взбирается человек с двумя флажками в руках. Это сигнальщик-морзист. Подняв флажки вверх, он делает вызов: попеременно скрещивает и разводит их в стороны.

Ведущий. Я вижу, что вот там, в конце зала, появился сигнальный пост и делает нам вызов, требуя, чтобы мы приняли какое-то важное сообщение. А у нас, как на грех, нет ни одного сигнальщика! Но ничего, мы найдем выход из положения.

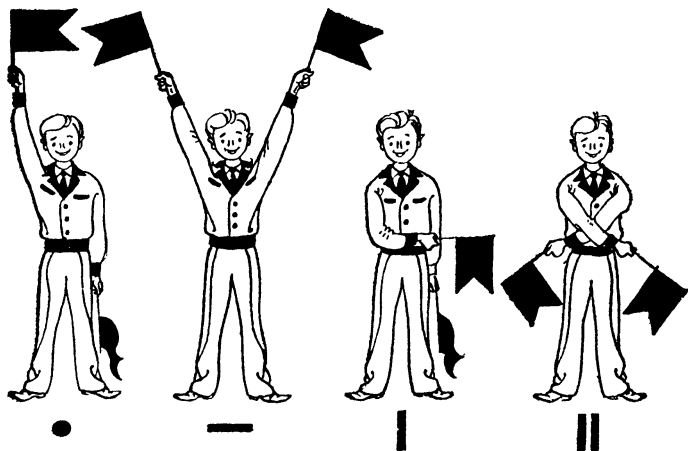


Рис. 7

Он обращается к капитанам команд с просьбой немедленно выделить по три человека, чтобы подготовить из них сигнальщиков-морзистов.

Сцена превращается в аудиторию. Усадив своих шестерых слушателей на стулья, ведущий приступает к лекции, которая носит сугубо практический характер. «Курсантам» предлагается запомнить следующее:

взмах одним флажком вверх-вниз означает точку;
взмах двумя флажками вверх-вниз означает тире;
горизонтальный отмах одним флажком на уровне груди означает, что закончена передача буквы; в записи это отмечается одной вертикальной черточкой;

горизонтальный отмах двумя флажками, когда их скрещивают на уровне груди, означает, что закончена передача слова; в записи это отмечается двумя вертикальными черточками.



Рис. 8

Лекция иллюстрируется наглядными примерами: как передать флажками точки и тире, как делать горизонтальные отмахы (рис. 7) и как все это выглядит в записи (рис. 8). Одновременно идет расшифровка текста пословицы, записанной телеграфным кодом.

— Вот, собственно, и вся премудрость, — говорит ведущий, — ничего сложного. Вы можете совсем не знать азбуки Морзе и все же без ошибок принять телеграмму, переданную флажками. Вот как это делается...

Ведущий поясняет, что нужно разделить между собой обязанности на приемном посту. Один следит за сигналами, поступающими с передающего поста, и вслух говорит то, что видит: точка, тире, точка, отмах, точка... и так далее. Ему незачем вникать в суть передаваемых знаков, он диктует их механически. Второй так же механически записывает то, что услышит, даже не глядя на сигнальщика: назовут «точку» — поставит точку, назовут «тире» — поставит тире, скажут «отмах» — вертикальная черточка, «двойной отмах» — две вертикальные черточки. И так до конца передачи. А третий тоже не сидит без дела. У него под рукой таблица с азбукой Морзе. По ней он расшифровывает передачу, надписывая над телеграфными знаками обозначаемые ими буквы. Для удобства запись делают на бумажной ленте, склеенной из бумажных полосок.

— Все это хоть и несложно, — заканчивает ведущий, — но потренироваться немного не мешает.

Участники состязания уходят. Минут через десять или пятнадцать их снова вызовут на сцену.

6. Загадочный ящик, или приз от болельщиков

(Состязаются зрители)

...Тем временем два носильщика вносят большой ящик и ставят его у самого края сцены. Отпустив носильщиков, ведущий обращается к зрителям:

— Пока мои «курсанты» заняты серьезным делом, я хочу предложить вам принять участие в небольшом конкурсе. Пора и вам, друзья мои, сделать разминку. Тем более что каждый сможет при этом помочь команде, за которую болеет: прибавит к ее счету два лишних очка и приобретет для нее ценный подарок. О подарке вам незачем беспокоиться, он уже есть и находится вот в этом ящике. Что там такое, вы должны сами отгадать. В этом и состоит суть состязания, которое мы сейчас проведем между левой и правой половиной зала. Кто раньше отгадает, тот и получит право сделать подарок своей команде.

Вероятно, зрители попытаются сразу найти ответ на заданный вопрос. И если окажется, что кто-то из них угадал, то состязание на этом и закончится. Объявив, какая половина зала победила, а следовательно, и какая команда удостоена приза от своих болельщиков, ведущий вручает его по назначению.

Но это вынужденный вариант. Желательно выбрать такой предмет, отгадать который было бы нелегко. Это

позволит ведущему провести игру с полуподсказками — игру на внимание.

Предположим, что предмет, находящийся в ящике, — глобус. Для него и в самом деле понадобится крупная тара, а чтобы замаскировать малый его вес и с тяжелым стуком опустить ящик на пол, на дно можно положить несколько кирпичей. Слово «глобус» ведущий должен подсказать зрителям по частям, то есть каждую букву в отдельности. Разумеется, не прямо, а намеками, при помощи вспомогательных слов.

Делается это так. Первая буква в загаданном слове Г. Подсказать ее можно при помощи трех таких вспомогательных слов, в каждом из которых она обязательно присутствует, в то время как никакая другая буква не встречается во всех трех словах. Так же произносятся и остальные буквы слова «глобус». Тот, кто очень внимательно вслушивается в названные вспомогательные слова, сможет выделить и запомнить трижды повторяющуюся в них букву.

— Подсказываю первую букву, — говорит ведущий, убедившись, что зрители поняли, что́ от них требуется. — Слушайте внимательно: «Бумага, городок, фотограф». Повторяю: «Бумага, городок, фотограф». Подсказываю вторую букву: «Лисица, плакат, колдун»...

И так далее. Ведущий дважды повторяет вспомогательные слова на каждую подсказываемую букву и тотчас же, без паузы, переходит к следующей. Времени на обдумывание у играющих в обрез, соображать надо быстро, вылавливая подсказываемую букву «на ходу». Но, как говорится, «сто голов — сто умов» — и, конечно, найдутся среди зрителей такие, что буква за буквой соберут все загаданное слово. Впрочем, собирать все слово целиком, пожалуй, и не понадобится, о нем можно догадаться уже по нескольким выловлен-

ным буквам. Как только кто-нибудь назовет загаданный предмет — судьба приза будет решена.

Готовясь к проведению такого состязания, нужно тщательно подобрать вспомогательные слова, хорошенько проверить, не повторяется ли в них трижды какая-либо другая буква, кроме подсказываемой.

7. Кто быстрее примет телеграмму?

Вновь замелькали флажки в глубине зрительного зала — передающий сигнальный пост настойчиво повторяет вызов¹. Ведущий посылает за своими сигнальщиками.

Как мы уже знаем, их шестеро: трое от одной, трое от другой команды. Объявив каждую тройку сигнальным постом, ведущий размещает их на противоположных сторонах сценической площадки. Его указания кратки: оба поста будут принимать передачу одновременно, соревнуясь в точности ведения записи телеграфных знаков и скорости их расшифровки.

Как вести запись передаваемого текста, мы говорили.

Если можно принять передачу и не зная азбуки Морзе, то вести ее должен лишь опытный сигнальщик-морзист. Ошибки в передаче текста недопустимы.

Текст передачи сигнальщик передающего поста получает от жюри. Как уже говорилось, он должен быть небольшой, слов на десять — двенадцать. Учитывая неопытность в этом деле участников состязания, передачу следует вести в умеренном темпе, отчетливо производя все движения.

Победу одержит тройка, которая раньше вручит ведущему бланк с текстом расшифрованной телеграммы.

¹ Начало состязания см. на стр. 26.

8. Срочная инвентаризация

Ведущий приглашает четырех участников состязания (по два от команды) к столу, накрытому газетой, и высказывает надежду, что они справятся с делом, которое он намерен им поручить.

— Прежде всего прошу вас внимательно осмотреть этот небольшой склад хозяйственных и культурно-бытовых предметов, — говорит ведущий, снимая газетный лист со стола.

Что же находится на «складе»? Стакан, авторучка, флакон духов, мыло, коробка спичек, открытка, зубная щетка... и целый ряд других мелких обиходных предметов (общим количеством до 20—25 штук), представляющих собой весьма пестрый набор.

— Дело в том, что необходимо произвести срочную, даже молниеносную инвентаризацию всех этих вещей, — продолжает ведущий, наблюдая за секундной стрелкой своих часов. — На осмотр их я не могу дать вам более одной минуты. Поэтому вновь обращаюсь к вам с просьбой: знакомьтесь со складом внимательно, постарайтесь запомнить все, что тут находится... Вот уже пятьдесят секунд прошло... пятьдесят пять!.. пятьдесят девять — кончено! Склад закрыт!

Ведущий накрывает столик газетой и дает участникам состязания по листочку бумаги для составления инвентарного списка. В него должны быть внесены названия выставленных для осмотра предметов — всех, которые удалось удержать в памяти.

Составляя такой список вдвоем, можно добиться неплохих результатов. Однако время, отпущенное на запись тоже невелико: надо уложиться в 3 минуты.

Много это или мало? А вот попробуйте! Пожалуй, особенно-то предаваться воспоминаниям не придется, впору успеть переписать то, что сразу бросилось в глаза.

Чтобы выиграть состязание, нужен перевес хотя бы на один лишний предмет в списке.

9. Почти решенная задача

Посреди сцены ставят стенд, на нем вывешивают загадочный плакат. Это большой лист бумаги, разливанный на клетки. В некоторых клетках поставлены крупные, издалека заметные точки, а весь средний ряд заполнен буквами (рис. 9).

Ведущий объясняет назначение плаката:

— Перед вами головоломка, в ней зашифрован текст одной поговорки. Головоломка несложная, однако, чтобы не тратить времени на разгадывание секрета, я расскажу вам, как надо ее расшифровывать. Каждая точка обозначает ту букву, которая вписана в тот же вертикальный ряд, где эта точка находится. Вот смотрите: эта точка и эта точка (*показывает на плакате*) обозначают букву *Е*, потому что обе они находятся в одном вертикальном ряду с буквой *Е*. А вот эти... — раз, два, три, четыре, пять — эти пять точек обозначают букву *В*, потому что именно эту букву находим мы в их вертикальном ряду. Полагаю, что это всем понятно. Сделать же нужно вот что: двигаясь сверху по горизонтальным рядам фигуры — вот так (*показывает*), собрать одну за другой все указанные буквы, из которых и составитя текст поговорки. Буквы, которые уже вписаны в средний ряд фигуры, не входят в текст, их назначение — служить ключом к ре-

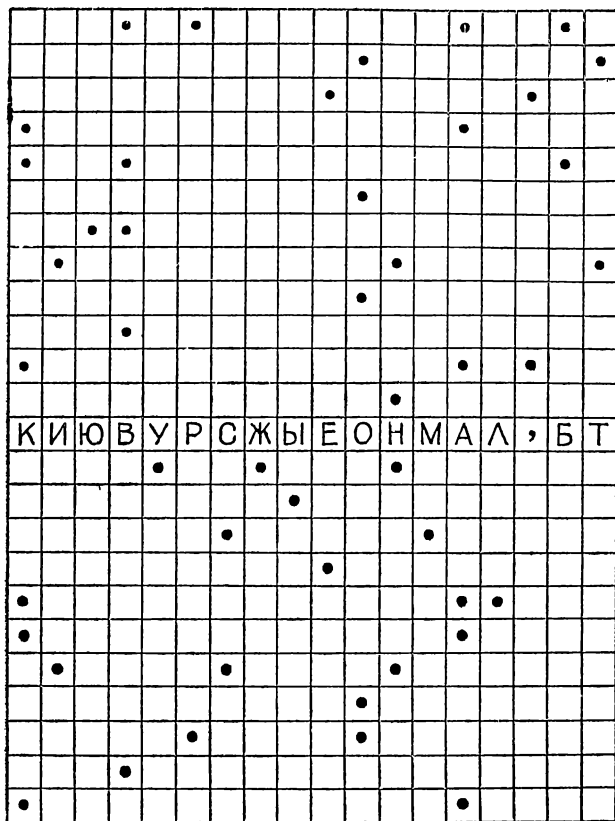


Рис. 9

шению головоломки. Остается записать свое решение на листочке бумаги и передать его мне. Кто быстрее справится с задачей, тот выигрывает встречу. А уж жюри даст оценку победителям состязания.

Для участия в состязании ведущий просит выделить по два человека от команды. Конечно, можно было бы и одному заняться расшифровкой головоломки, но вдвоем все-таки надежнее. И вот почему. Правилами состязания запрещается пользоваться какой-либо указкой, чтобы водить ею от точки к букве — путь этот можно проследживать только глазами, что требует повышенного внимания. Приходится запоминать также последовательность, в которой расшифровываются точки, не пропуская ни одной из них. Необходимо очень тщательно следить за горизонталями и вертикалями клеточной фигуры, иначе легко в них запутаться, а это грозит потерей времени. Когда расшифровкой заняты двое, то, сверяя свои записи, они, возможно, предостерегут друг друга от ошибок.

10: Немая сцена

В зрительном зале, у самой авансцены, ставят несколько стульев. Их занимают игроки одной из команд. Другой команды пока не видно. Перед закрытым занавесом появляется ведущий.

— Вы помните, конечно, чем заканчивается последнее действие в комедии Гоголя «Ревизор»? — говорит он. — Совершенно верно, немой сценой. Так вот, нечто подобное вы увидите сейчас в исполнении наших команд. Должен, однако, вас предупредить: выступая в таком жанре, команды преследуют не столько художественные, сколько узко практические цели: для них это всего лишь состязание в наблюдательности.

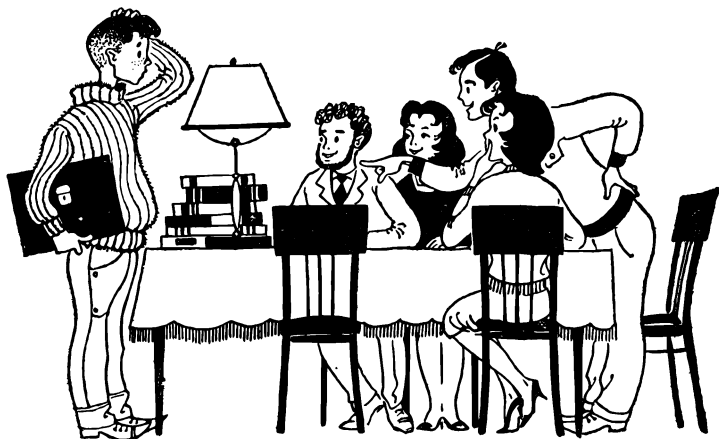


Рис. 10

Ведущий рассказывает, как будет проводиться объявленное им состязание. Команды выступают поочередно: пока одна из них показывает немую сцену, другая в это время находится в зрительном зале. Потом, как обычно, противники меняются местами.

Команда сама придумывает сюжет немой сцены и показывает ее дважды — каждый раз в течение одной минуты. Между двумя показами занавес ненадолго закрывается. Дело в том, что в обоих случаях немая сцена в целом не меняется, но при втором показе в нее, по заранее намеченному плану, вносятся некоторые изменения, не сразу бросающиеся в глаза. Вот несколько примеров. Предположим, при первом показе у одного из исполнителей была поднята правая рука, а при втором показе — левая рука, хотя поза исполните-

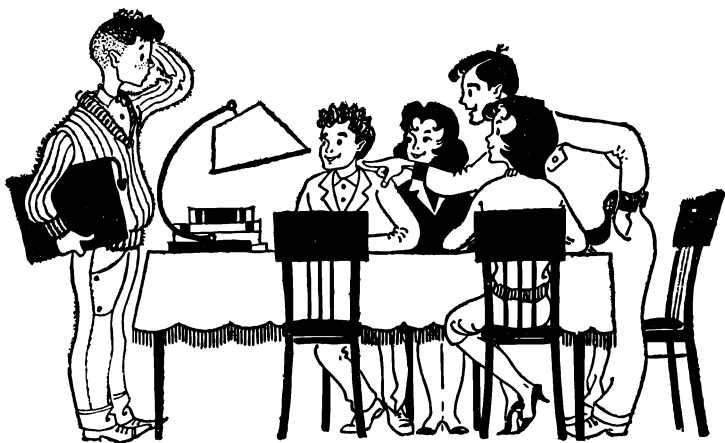


Рис. 11

ля не изменилась. Или у девушки была в волосах черная лента, а потом она сменила ее на ленту другого цвета или сняла совсем. На столе лежала стопка книг — она осталась на том же месте, но книг стало меньше.

На рис. 10 и 11, изображающих первый и второй показ немой сцены, при внимательном разглядывании можно обнаружить ряд несовпадений.

При 8—10 исполнителях таких малозаметных перемен может быть внесено в немую сцену довольно много, и, возможно, ни той, ни другой команде все их подметить не удастся. Но это, пожалуй, не так уж важно: для победы достаточно иметь хотя бы минимальный перевес над противником. Определять же его следует количеством не обнаруженных изменений, а тех,

которые остались незамеченными. Если, скажем, у одной команды из 15 внесенных ею в немую сцену изменений 4 остались незамеченными, а у другой команды из 10 внесенных изменений незамеченными остались 2, то перевес первой команды над второй очевиден, хотя в количественном отношении вторая, как будто, и добилась успеха, обнаружив больше перемен в немой сцене, показанной противником.

11. „Живой арифмометр“ или „всех не сосчитаешь!“

Ведущий выясняет у капитанов команд, не смогут ли они выделить по одному человеку, умеющему вести счет в пределах первых двух десятков. Получив от обоих утвердительный ответ, он вывешивает на стенде большой плакат с изображением петухов, зайцев и бабочек (рис. 12) и просит намеченных игроков подойти к нему.

Ведущий. Ваша задача — пересчитать этих петухов, зайцев и бабочек, но, разумеется, не каждого в отдельности — это было бы слишком просто, — а одновременно и тех, и других, и третьих. Я вам покажу, как это делается.

(Берет указку и по горизонтальным рядам считает вслух, переходя от фигуры к фигуре: «Первый петух, первый заяц, второй петух, первая бабочка...»)

— И так далее, пока не собьетесь. То есть, я хочу сказать, пока не пересчитаете всех, хотя, откровенно говоря, я не очень-то уверен, что кому-нибудь из вас удастся это сделать. Впрочем, не будем гадать...

Контролеры (двое помощников ведущего) садятся за столик возле стенда. У них уже заготовлены спе-

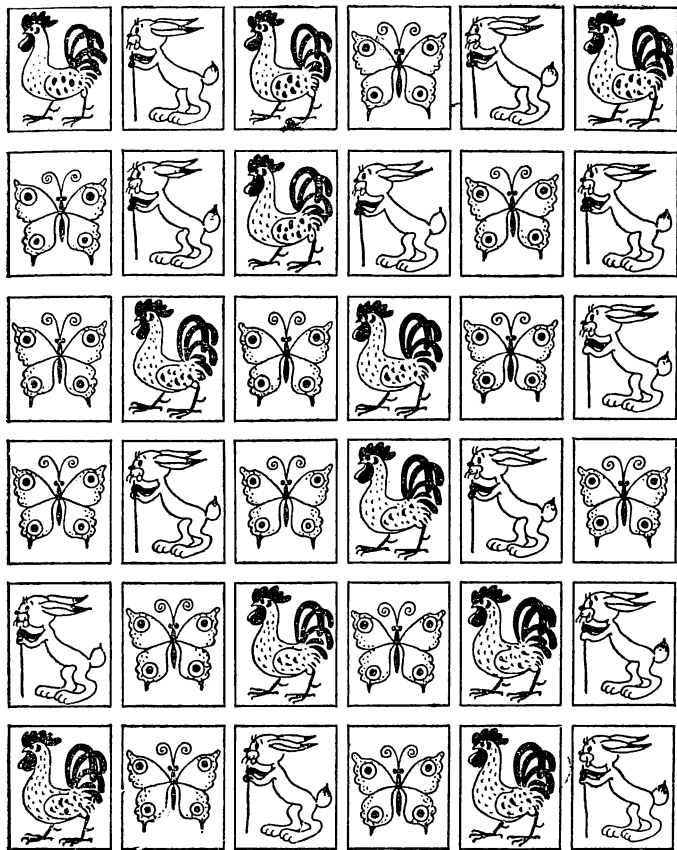


Рис. 12

циальные контрольные списки, по которым они будут проверять работу счетчиков. Списки неодинаковы: в одном перечисление петухов, зайцев и бабочек идет по горизонтальным рядам, в другом — по вертикальным, сверху вниз.

Участники состязания выступают поочередно. Каждому предоставляется право произвести счет дважды: сначала одним (список *А*), потом другим (список *Б*) способом.

Список *А*

1. Первый петух
 2. Первый заяц
 3. Второй петух
 4. Первая бабочка
 5. Второй заяц
 6. Третий петух...
- и т. д. до № 36

Список *Б*

1. Первый петух
 2. Первая бабочка
 3. Вторая бабочка
 4. Третья бабочка
 5. Первый заяц
 6. Второй петух...
- и т. д. до № 36

Контролеру легко проследить по списку, до какого порядкового номера счет доведен безошибочно. Это число он и запишет.

Предположим, при первом пересчете игрок споткнулся на «шестой бабочке», которая в контрольном списке *А* помечена порядковым номером 17. Следовательно, на протяжении предыдущих шестнадцати номеров счет велся правильно. Это число — 16 — и будет зачтено игроку как результат, достигнутый им при первой попытке. При вторичном пересчете его проверяют по контрольному списку *Б*. Оба результата составят в сумме некое итоговое число, которое и явится показателем его успеха.

Победитель состязания определяется сопоставлением итоговых чисел.

Возможно, оба противника закончат свой поединок с хорошими результатами, хотя, быть может, и не совсем равными. Надо полагать, что в этом случае жюри найдет возможным по достоинству оценить успехи не только победителя, но и его сильного соперника.

12. Приятная встреча, оканчивающаяся сюрпризом

Со стороны взглянуть — все это похоже на инсценировку. Двум участникам состязания ведущий так и говорит: «Вообразите, что вы встречаетесь впервые, друг другу понравились и хотите познакомиться. Так вот, вам предоставляется эта счастливая возможность, знакомьтесь!»

Дело как будто нехитрое, однако в условиях состязания, когда знаешь, что за каждым твоим словом и жестом внимательно следит строгое жюри, невольно задумаешься: так ли говоришь, так ли держишь себя, как это предписывается правилами хорошего тона?

Итак, оружием противников на этот раз будут навыки культурного поведения: хорошие манеры, приветливость и непринужденность в разговоре с собеседником.

Не будем гадать, как завяжется у них беседа — начнется ли она с банальных фраз типа «как поживаете» и столь же избитых рассуждений о погоде, или кто-то из двоих, нарушая эту скучную традицию, порадует нас свежим, оригинальным словом, — сейчас все это выяснится.

Если ведущий умело поведет это деликатное состязание, то и самые неразговорчивые, застенчивые собеседники благополучно выдержат его и расстанутся как добрые знакомые.

Но где же обещанный сюрприз?

А вот он. Когда противники, сердечно распрощавшись, уже готовы разойтись в стороны, ведущий неожиданно задерживает их и просит повернуться спиной друг к другу.

— Вот так стойте и не оборачивайтесь, — требует он. — Состязание между вами еще не окончено. Впрочем, остались сущие пустяки: хотелось бы выяснить, так же ли вы наблюдательны, как были взаимно любезны при встрече. Проверим мы это следующим образом: каждый должен ответить на три вопроса о внешности собеседника. Вопросы будут задавать капитаны команд противников — сначала один, потом другой.

Вот бы когда хоть мельком взглянуть на того, кто стоит у тебя за спиной! К сожалению, это уже невозможно. Зато капитаны весьма внимательно рассматривают каждый своего игрока, отыскивая в его наружности и одежде какие-нибудь не очень бросающиеся в глаза детали. Порой самый незамысловатый вопрос может оказаться каверзным. Например:

1. Не напомним ли вы нам, как выглядит рубашка (платье) вашего собеседника, точнее, каков рисунок материи — в клеточку, в полоску, в горошек, цветочками? А может быть, материал гладкий, совсем без рисунка?

2. Какого цвета его ботинки (туфли)?

3. Нет ли на костюме какого-либо украшения или значка?

И так далее. Цвет галстука, сумочки, ленты в волосах; бусы, брошка, колечко; цвет волос, вид прически, авторучка в нагрудном кармане пиджака — все эти мелочи при мимолетной встрече могут не запомниться.

Поскольку состязание проводится в два приема (процедура знакомства и проверка наблюдательности), результаты первой и второй частей встречи оцениваются отдельно, а затем очки, полученные каждым, суммируются.

13. Битые числа

На стенде — большой плакат, на котором крупно, в один ряд написаны числа от 1 до 10, раскрашенные в разные цвета. Ведущий предлагает участникам состязания (по трое от команды) при помощи этой таблички испытать свое внимание и память.

Задача состоит в том, чтобы, ударяя указкой по числам, подсчитывать вслух: раз, два, три... и так далее — до двенадцати, а отсчет начинать с того числа, которое будет задано противниками. Так как чисел в таблице всего десять, а считать нужно до двенадцати, то, дойдя до последнего числа в ряду, вы переходите к числу, которое стоит в ряду первым, и продолжаете вести счет.

Ведущий поясняет это на примере. Допустим, предложено начать отсчет с числа 7. Ударяя указкой по этому числу, он говорит «раз», ударяя по числу 8, говорит «два», третий удар падает на число 9, четвертый — на число 10, пятый — на число 1... Двенадцатый удар придется на число 8. Это число (как и всякое другое число в дальнейшем, на которое придется двенадцатый удар) считается «битым», оно как бы исчезает из таблицы, и это надо запомнить, так как при последующих отсчетах все «битые» числа пропускаются. С очередного числа 9 отсчет продолжается в том же порядке — раз, два, три... — до двенадцати, но минуя «битое» число 8, и на этот раз двенадцатый удар

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

						1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
3	4	5	6	7	8	9	X	10	11
12	1	2	3	4	5	6	X	7	8
X	9	10	11	12	1	2	X	3	4
X	5	6	7	X	8	9	X	10	11

Рис. 13

придется на число 1. Оно также становится «битым». Снова продолжается отсчет, минуя теперь уже два «битых» числа, и так далее. Чем дальше, тем труднее становится вести счет. На таблице нельзя делать пометки, чтобы отличать «битые» числа от «небитых», все это приходится удерживать в памяти.

Ряды мелких цифр на рис. 13 наглядно поясняют, как ведется счет, начатый с числа 7. «Битые» числа, пропускаемые при всех последующих отсчетах, всюду помечены крестиком.

Редко кому удастся довести счет до конца, то есть прийти к положению, когда в таблице останется лишь одно «небитое» число. Такого человека можно смело объявить абсолютным чемпионом.

Игрока проверяет судья — один из членов жюри. У него заготовлено несколько листочков с тем же рядом чисел от 1 до 10 — по одному на каждого участника состязания. По листочку, пометив его фамилией игрока, он следит за тем, как ведется счет, и вычеркивает «битые» числа. Это позволяет ему обнаружить ошибку, допущенную игроком. Лишь только тот кос-

нется указкой «битого» числа, как судья говорит «стоп», и очередь вести счет переходит к следующему.

Когда представители обеих команд пройдут испытание, судья подводит итоги встречи. Результат каждого игрока определяется полученными им баллами. А расчет тут простой: при каком количестве «битых» чисел игрок закончил свою попытку, столько баллов и будет ему засчитано. Остается сложить баллы той и другой группы, чтобы выяснить, кто же одержал победу в этом состязании.

14. С каждым шагом...

Двое стоят рядом. Это соперники, они приготовились к поединку.

— Начнем хотя бы с вас, — предлагает ведущий одному из них. — Внимание! Слушай мою команду. На месте шагом марш! Раз, два! Раз, два!..

Ведущий задает ритм шага — спокойный, неторопливый.

Маршировать, не сходя с места, — это умеет каждый, ничего мудреного тут нет. Куда сложнее то, что с каждым шагом нужно произносить какое-либо слово, обязательно имя существительное. И произносить отчетливо, чтобы всем было ясно, какое слово названо. И не замедлять при этом ритма маршировки. Всякий раз, поднимая ногу, надо уже иметь наготове очередное слово: «Лошадь, белка, клен, телега...» Слов таких — тысячи, а попробуй-ка, не запинаясь, произнести подряд два-три десятка их в заданном темпе — не так-то это просто!

Как в детских считалках, некоторые слова разрешается разбивать на две части, если это подсказывает-

ся ритмом речи, то есть можно делить иное слово на два шага: «Слон, корыто, трансформатор, гром, троллейбус, барабан...» Не всегда короткое слово придет на память, может подвернуться и многосложное. Главное, чтобы в маршировке не возникало перебоев и чтобы ни один шаг не был сделан вхолостую.

Помощник ведущего ведет счет словам. Он перестает считать их, как только марширующий споткнется на каком-нибудь слове.

Теперь его противнику подается та же команда. До какого счета сумеет он благополучно домаршировать?

Каждому разрешается сделать три попытки, а засчитан будет наилучший результат. И тогда нетрудно установить, кто выиграл.

А можно вести состязание и по-иному. Команды выделяют по три игрока, но каждый из них получает право только на одну попытку. Результаты, показанные тремя игроками, суммируются, и победительницей становится группа, имеющая перевес.

Конечно, больше шансов одержать победу будет у того, кто более или менее подготовился к состязанию и постарался запомнить десятка три слов. А запоминаются они легче, когда перечень их представляет собой ритмически построенную речь.

15. Коллективный рисунок

Помощники ведущего вносят четыре небольших столика со стульями и ставят их на некотором расстоянии один от другого в виде четырехугольника.

Ведущий (обращаясь к зрителям). Вас, очевидно, интересует, для чего поставлены здесь эти столики. Могу вас порадовать: сейчас состоится не совсем

обычный поединок — встреча художников-моменталистов. Не берусь рассуждать о творческом методе этих художников — думаю, вы разберетесь в нем и сами. На столах имеется все необходимое для участников соревнования: лист бумаги, тушь, кисточка, клей, ножницы... Состязание будет проводиться бригадами — двое на двое.

По вызову ведущего выходят «художники-моменталисты». В какой-то мере они уже подготовлены к предстоящему состязанию, хотя и не знают, что именно придется рисовать.

— Так вот, друзья, — говорит им ведущий, — требуется нарисовать носорога. Вы припоминаете, как выглядит это почтенное животное? Рисунок может быть выполнен в любой манере, но при одном условии: чтобы носорог был хоть сколько-нибудь похож на носорога. Каждая пара делает вдвоем один рисунок, добросовестно разделив работу поровну: если один на своем листе бумаги рисует переднюю часть носорога, то другой должен рисовать его заднюю часть. И предупреждаю, обмениваться замечаниями и советами во время работы не разрешается. Рисовать вы будете молча, сидя спиной друг к другу и не оборачиваясь. Когда оба нарисуете то, что положено, склейте обе половинки, отрезав ножницами все лишнее. Времени на работу дается ровно три минуты. Вообще-то маловато, конечно, ну да ведь на то вы и художники-моменталисты, мастера-скоростники! Итак, если вопросов ко мне нет, принимайтесь за дело. Быстро договаривайтесь друг с другом, кто что рисует, — и к столам! Каждый берет в руки кисточку, окунает ее в тушь... Начали!

Звучит веселая музыка. Ведущий, поглядывая на часы, прохаживается от стола к столу, наблюдая за работой «мастеров». Те, разумеется, спешат, стараясь

уложиться в срок. Через три минуты тушь и кисточки у них отберут, и они вынуждены будут склеивать свои фрагменты хотя бы и в незаконченном виде.

Обе работы показывают зрителям, а потом передают жюри для оценки.

16. Еще один вид коллективного творчества

Ведущий. Я буду краток, товарищи. Кукрыниксы работают втроем — три художника делают один рисунок. И получается у них, ей-ей, неплохо. Мы прикинули, а что, если за один рисунок приняться сразу шестером? Не будут ли результаты еще лучше? Что тут долго раздумывать: сказано — сделано! И вот, как видите, уже сформированы две бригады художников по шести человек в каждой. Сейчас начнется высокохудожественное состязание между ними.

Пока ведущий ведет разговор со зрителями, его помощники готовят сцену для творческого поединка художников, отстаивающих бригадный метод в изобразительном искусстве. Возле стенда, по обе стороны от него, ставят столы и стулья. Бригады размещаются одна против другой. Перед каждым участником состязания — лист чистой бумаги и черный тушевой карандаш.

— Дело, друзья, новое, опыта у нас еще нет, — продолжает ведущий, обращаясь уже к художникам, — поэтому для начала мы поставим перед собой задачу поскромнее: попробуем скопировать готовый рисунок. Вот хотя бы такой...

На стенде появляется крупнофигурный юмористический рисунок размером в газетный лист. Прямыми черными линиями он разделен на шесть равных час-

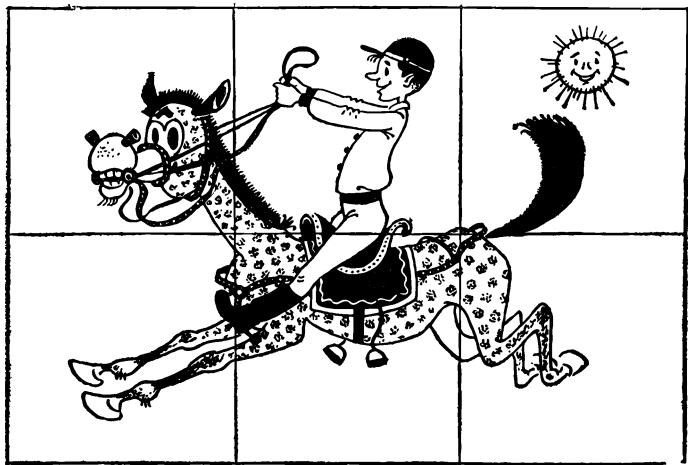


Рис. 14

тей (рис. 14). Ведущий предлагает капитанам команд распределить работу между членами их бригад таким образом, чтобы на долю каждого досталось перерисовать только одну какую-либо часть рисунка. Все шесть раздельно нарисованных частей затем монтируются при помощи клея и ножниц. Разрешается кое-что подправить, не прибегая, однако, к переделке. Вся работа должна быть закончена в течение пяти минут.

Подается сигнал к началу состязания. Ведущий засекает время.

Самое главное — это возможно более точно скопировать свою клетку с модели. Если всем шестерым будет сопутствовать удача, выигрыш им обеспечен. Нередко выполненные таким путем рисунки получают на славу.

Однако не будем предугадывать результат встречи и, пока обе бригады усердно трудятся, проведем еще одно небольшое состязание.

17. Все помню!

От участников этого веселого состязания требуется только одно: способность внимательно слушать и запоминать слова в заданном порядке. Соревнование можно провести между двумя противниками, но куда интереснее, если в нем примут участие четверо или даже шестеро претендентов на звание победителя — по два-три игрока от команды.

Разместив соревнующихся полукругом, чтобы они могли видеть друг друга, ведущий называет тему, в пределах которой должны подбираться слова.

Допустим, что предложенная им тема — названия городов. Зачин предоставляется сделать тому, кто стоит крайним справа. Он может назвать любой пришедший ему на память город.

— Тула! — объявляет он.

Теперь слово за его соседом. Повторяя названный город, он присоединяет к нему название какого-нибудь другого города:

— Тула, Полтава!

— Тула, Полтава, Горький! — слышим мы голос третьего.

— Тула, Полтава, Горький, Омск! — продолжает наращивать цепочку слов следующий участник состязания.

Если их всего четверо, то очередь снова переходит к правофланговому. К четырем объявленным городам он добавит название пятого.

Так, всякий раз в свой очередной ход каждый должен повторить все названные раньше города, не про-

пуская ни одного и перечисляя их в том же порядке. Разумеется, тут не обойтись без строгого контроля за репликами игроков. Кто-то из членов жюри, на кого будут возложены обязанности судьи, должен по ходу состязания вести контрольный список всех названных слов, всякий раз пополняя его новым. Удобнее всего выписывать слова колонкой, одно под другим. Следя по такому перечню, легко установить, кто допустил ошибку, нарушив последовательность слов или пропустив хотя бы одно из них.

Поначалу все идет довольно гладко, без перебоев. Соперники внимательны и точны. Но вот перечень названий городов перешагивает за десяток, и тут уже возникают затруднения — то один, то другой начинает запинаться. Что ж, человек не кибернетическая машина, и мы не будем торопить того, кто слегка запамятовал, пусть подумает немного, постарается вспомнить. Однако если пауза слишком затянулась или, перечисляя города, игрок что-то напутал, ведущий просит его покинуть сцену, и состязание продолжается без него. По мере взросления цепочки слов отсеиваются и другие участники, пока не остается кто-то один, самый стойкий. Он и принесет своей команде заслуженные победные очки.

Темой состязания могут быть также названия растений или животных, мужские и женские имена, названия профессий, бытовых предметов и т. п.

18. Цифры-невидимки

Перемножить два двузначных числа, пользуясь карандашом и листочком бумаги, не представляет сложности. Затруднения, и притом довольно ощутимые, возникнут лишь в том случае, если вас попросят сделать то же самое с цифрами-невидимками, то есть,

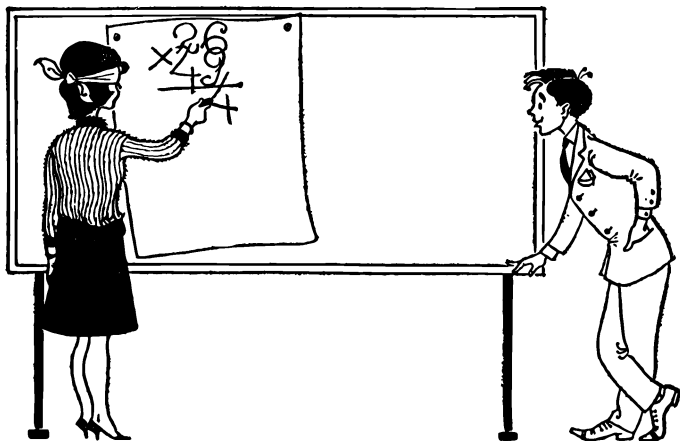


Рис. 15

проще говоря, с повязкой на глазах, не позволяющей контролировать, что́ и как пишет рука.

Придется преодолеть два нелегких барьера. Во-первых, понадобится удерживать в памяти все написанные цифры и их взаимное расположение в арифметическом примере — над чертой и под чертой. Во-вторых, производя действие по всем правилам умножения, цифры нужно выписывать так, чтобы они не налезали одна на другую, а размещались на своих местах.

Невелик клочок бумаги, но и на нем легко заблудиться, когда находишься в условиях полной невидимости. Ориентиром может служить только одно: точка соприкосновения карандаша с бумагой. Потерял этот зыбкий ориентир — и все пойдет кривь и вкось.

Что и говорить, цифры-невидимки — коварный противник. Но, готовясь к схватке с ним, не обрекайте

себя заранее на неудачу. Судьи не будут приди-
раться к мелочам. А волевая собранность, концентри-
рованное внимание — верные и надежные помощники
в решении поставленной задачи.

...Ведущий прикалывает к стенду кнопками лист
бумаги. Вызывая очередного участника состязания, он
просит его, пока еще «зрячего», написать свою фами-
лию в верхней части листа. Затем завязывает ему гла-
за платком, дает заостренную угольную палочку и
предлагает записать столбиком пример на умножение.
Хотя бы такой, как на рис. 15. Ведущий советует
цифры писать покрупнее, чтобы из зала видно было,
как решается задача.

19. Ряды чисел

25	25	21	21	17	17
1	2	4	8	16	32
21	18	16	13	11	8
12	14	13	15	14	16
16	12	15	11	14	10
25	24	22	21	19	18
3	4	6	9	13	18
1	4	9	16	25	36
15	16	14	17	13	18
21	18	16	15	12	10

На таблице изображены ряды чисел, расположен-
ных в различных закономерностях. Во всех рядах по
шесть чисел. Нужно добавить в каждый ряд еще по
два числа, не нарушая заданного порядка. Кто сделает
это быстрее?

□
□
□
□
□

БЕЗ ДОГАДКИ НЕТ ОТГАДКИ!

Ведущий. «Ум да смекалка, что брат с сестрой» — гласит народная пословица. А в другой говорится: «Догадка не хуже разума». Обе пословицы напоминают нам, что, кроме знаний, в любом деле не менее важны сообразительность, находчивость, догадка. Конечно, не все в равной мере наделены этими завидными качествами, однако бесспорно, что каждый стоит только захотеть, может развивать и укреплять их в себе. И, уверяю вас, друзья мои, если вы последуете моему совету и часть своего досуга будете уделять такой вот умственной тренировке (кто-то весьма удачно назвал ее «гимнастикой ума»), да еще проявите при этом упорство и настойчивость, — первое место в состязаниях по смекалке вам обеспечено. Но это, очевидно, в будущем. А пока... пока выступающие сегодня команды продемонстрируют здесь свои скромные достижения в той самой области, о которой я только что говорил.

20. До-ре-ми-фа-соль-ля-си

«Музыкальная»
викторина-шутка

Обе команды занимают на сценической площадке отведенные им места. Звучит музыка: проигрывается гамма.

Ведущий (обращаясь к зрителям). Вы, наверное, уже догадываетесь, что предстоящее состязание

будет иметь музыкальную окраску. Так оно и есть: вас ожидает музыкальная викторина. Возможно, всем вам придется принять в ней участие, так как не исключено, что та или другая команда временами будет обращаться за подмогой к вам, зрителям. Должен, однако, предупредить, что для команды это не очень выгодно: пользуясь подсказкой своих друзей-болельщиков, команда в каждом таком случае теряет ровно половину очков, которые она получила бы, отвечая на вопрос самостоятельно. Поэтому не подсказывайте, пока вас не попросят об этом, иначе окажете своей команде медвежью услугу. Итак, музыкальная викторина! Не пугайтесь: петь никого не заставят, играть тоже. Чтобы принять участие в нашей викторине, не требуется музыкального образования. Вполне достаточно знать названия нот, составляющих всем известную гамму: *до-ре-ми-фа- соль-ля-си*. Зато, как это ни кажется странным, в значительно большей мере понадобится знакомство с животным и растительным миром. Что поделаешь, жизнь полна неожиданностей, и программа нашего вечера — не исключение. Тем не менее викторина все-таки му-зы-каль-на-я. Сейчас вы в этом убедитесь.

Звучит музыка — снова проигрывается гамма. Обе команды дружно подтягивают. Ведущий задает первый вопрос, обращаясь, допустим, к «левой» команде:

— Назовите: 1) домашнее животное, 2) птицу и 3) травянистое растение, в названиях которых есть нота *до*.

(Для ясности поначалу можно сослаться на отвлеченный пример: в слове «коляска», скажем, есть нота *ля*; в слове «встреча» — нота *ре* и т. п. Убедившись, что способ решения понят, ведущий должен повторить заданный вопрос, перед тем как засечь время).

На отгадывание дается одна минута, после чего капитан команды должен дать ответ: назвать все три загаданных слова. Если ответ верен, команда получает два очка. Но возможно, что названы будут только два или даже одно слово из трех, тогда ведущий, обращаясь к зрителям, спросит, не подскажут ли болельщики своей команде недостающие слова. Если подсказка правильна, команде засчитывается одно очко; если же никто не выручит команду, она не получает ни одного очка.

Следующий вопрос (на слова, в которых есть нота *ре*) задается «правой» команде, затем опять «левой» и так далее. По образцу первого вопроса составляются и все остальные. В них могут быть загаданы такие, например, слова:

1) пресмыкающееся, 2) птица и 3) зерновая культура, в названиях которых есть нота *ре*;

1) птица, 2) рыба и 3) плодовое дерево, в названиях которых есть нота *ми*;

1) рыба, 2) птица и 3) змея, в названиях которых есть нота *фа*;

1) млекопитающее, 2) масличное растение и 3) рыба, в названиях которых есть нота *ля*;

1) птица, 2) плодовое дерево и 3) растение-сорняк, в названиях которых есть нота *си*.

В этом перечне нет только ноты *соль*, и, вероятно, ведущего спросят, почему ее нет. Придется сказать, что с этой нотой дело обстоит сложнее, и вряд ли тут найдется что-либо подходящее, кроме слова «фасоль». Но зато в этом слове не одна, а целых две ноты! По этому признаку можно, пожалуй, составить еще один, дополнительный вопрос: в названиях каких растений (кроме, разумеется, «фасоли») и животных встречаются по две каких-либо ноты? Задать такой вопрос мож-

но одновременно двум командам и за каждое «двухнотное» слово давать по очку даже в том случае, если оно подсказано зрителями.

21—22. Заманчивое предложение или две минуты на раздумье

Капитан одной из соревнующихся команд просит разрешить ему обратиться с вызовом к своим противникам. Ведущий, конечно, не возражает.

— Мы предлагаем нашим противникам, — говорит капитан, — внимательно рассмотреть рисунок, который будет им показан, и ответить на два вопроса, связанные с содержанием этого рисунка. Так как это состязание, то мы предлагаем провести его на следующих условиях:

1. Если правильные ответы на оба вопроса нам дадут не позже чем через две минуты, после того как рисунок будет вывешен для обозревания, мы уступаем своим противникам три очка из общего количества полученных нами в сегодняшней встрече.

2. Если в течение двух минут правильных ответов не последует, то наши противники уступают нам два своих очка.

Предложение заманчивое. Выигрывая это состязание, не только прибавляешь три очка к своему счету, но и снимаешь три очка со счета противников, то есть фактически удваиваешь свой выигрыш. Но зато в случае неудачи удваивается и проигрыш. Все же команда, делающая вызов, рискует большим, а потому вызов ее будет, очевидно, принят.

Задача должна быть доступной для скоростного решения (это определяет жюри).

Как пример приводим две задачи в рисунках.

Ночной пейзаж (21)

Двухминутный показ рис. 16 сопровождается следующим пояснительным текстом:

— Художник нарисовал ночной пейзаж: Москва, памятник Пушкину. Свой рисунок он подписал строчками из стихотворения Вл. Маяковского «Юбилейное»: «В небе вон луна такая молодая, что ее без спутников и выпускать рискованно». Внимательно посмотрите на рисунок и ответьте на следующие вопросы: 1. Не противоречит ли содержание рисунка тексту поэтической подписи? 2. Судя по рисунку, ночь только что наступила или она уже на исходе?

Кто сильнее! (22)

Эта задача несколько посложнее. Может быть, следует дать не две, а три минуты на раздумье. К тому же и рисунков здесь несколько (рис. 17). Правда, они однотипны.



Рис. 16

Тема их — спортивное состязание. Предоставим слово комментатору. Он вооружен указкой.

— Прежде всего я должен познакомить вас с нашими четвероногими спортсменами: Топс, шотландский терьер; Шарик, обыкновенный дворняга; пудель Кудряш и шпиц-непоседа Вертун. Состязание, в котором они выступают, — перетягивание веревочного кольца. Итак, первая схватка — двое против одного. Ну, разве не молодец Топс? Он не только не уступает в силе двум своим противникам, но и одерживает над ними верх. Вот и вторая схватка — двое на двое. Ни та, ни другая пара не может добиться перевеса, силы противников оказались равными. И вот, наконец, третья и последняя схватка — снова двое на двое, но уже в другом составе. И результат схватки не вызывает сомнений: правая группа явно сильнее.

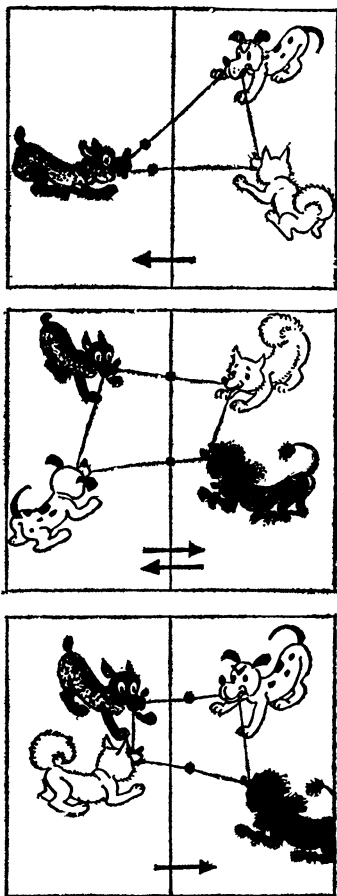


Рис. 17

В заключение комментатор предлагает ответить на такие вопросы: 1) кто из четырех щенков самый сильный? 2) кому следует присудить второе и третье места?

23. Кто быстрее ответит?

Вопросы задаются одновременно двум командам. Время на обдумывание — не больше трех минут. За правильный и раньше поданный ответ команде засчитывается очко. Окончательную оценку жюри выносит по общим результатам состязания.

1. В русском алфавите 33 буквы, каждая буква имеет свой порядковый номер. Исходя из этого, зашифруйте цифровым кодом буквы КВН.

2. Назовите сумму двух чисел, из которых одно — год рождения, а другое — год кончины великого русского поэта А. С. Пушкина.

3. Название какого столичного советского города начинается с буквы Й?

4. Прежде всего запомните фразу: «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Возможно, она покажется вам странной, но не придавайте этому значения. Постарайтесь удержать ее в памяти, когда будете отвечать на вопрос. А вопрос такой: Всем знакомо выражение «семь цветов радуги»; в какой последовательности расположены эти цвета? Фраза, которую советовали вам запомнить, поможет легко найти правильный ответ.

5. Припомните какую-либо стихотворную цитату, состоящую из семи слов.

6. Какова наибольшая продолжительность дня в году и какова наименьшая его продолжительность?

24. Человек за ширмой

В глубине сцены установлена ширма. За нею, показавшись на мгновение зрителям, скрывается некая загадочная фигура, с головы до ног закутанная в покрывало. Кто это?

Двое отгадчиков — оба из одной команды — подходят к ширме.

Ведущий. Таинственная личность, находящаяся за ширмой, вам хорошо знакома: это один из ваших противников. Но отгадывать вам придется не его, а того героя всем известного литературного произведения, которого он в настоящий момент изображает. Ваша беседа с ним будет происходить в форме вопросов и ответов. Вопросы будете задавать вы. Предупреждаю, они должны иметь такую форму, чтобы на них можно было ответить кратко: да или нет. Иных ответов вы не получите.

Итак, задача поставлена: при помощи вопросов угадать своего неизвестного собеседника. По условиям состязания отгадчикам разрешается задать не более десяти вопросов. Когда этот лимит будет исчерпан, они должны сказать свое решение.

Будем надеяться, что ведущий даст дельный совет отгадчикам избегать беспорядочной постановки вопросов, а задавать их, пользуясь методом исключения. Например: «Вы наш соотечественник?» (Нет.) «Персонаж из пьесы?» (Да.) «Жили в прошлом веке?» (Нет.) «В более раннюю эпоху?» (Да.) И так далее. Конечно, располагая всего лишь десятью вопросами, надо расходовать их очень экономно, тщательно продумывая.

Как только будет задан последний вопрос и отгадчики выскажут свое предположение, их собеседник

выйдет из-за ширмы, на этот раз без таинственного покрывала, в костюме и гриме того литературного героя, от лица которого он только что отвечал на вопросы. И представится зрителям. Теперь дело за жюри, оно даст оценку находчивости отгадчиков.

А минуту спустя еще одна таинственная личность мелькнет перед зрителями и исчезнет за ширмой. Состязание продолжится. На этот раз экзамен будет держать другая команда.

25. Загадки и отгадки

(Состязаются зрители)

Беседуя со зрителями, ведущий высказывает уверенность, что все они знают, очевидно, немало загадок, но для него еще неясно, кто знает их больше: те, которые сидят в правой половине зала, или те, что сидят по левую сторону? Чтобы не мучиться сомнениями, ведущий предлагает это выяснить теперь же и начинает задавать загадки поочередно той и другой группе.

— «Висит сито, не руками свито», — обращается он к правой группе.

Следует ответ, вероятно, коллективный: «Паутина». Одного из тех, кто дал верную отгадку, ведущий просит подняться на сцену и вручает ему картонную табличку с крупно написанной буквой *П*.

— Слово «паутина» начинается с буквы *П*, и на табличке у вас та же буква, — поясняет он. — Встаньте здесь, против своей группы, и держите эту букву так, чтобы все ее видели.

Левой группе дается другая загадка. Например: «Ростом невеличка, а весь мир одевает». Одного из тех, кто даст правильный ответ (*игла*), ведущий также при-

глашает на сцену, просит встать против левой группы и вручает ему такого же размера табличку, но с буквой «И» — начальной буквой загаданного слова.

Затем поочередно предлагаются, допустим, такие загадки:

Правая группа

Не зверь, не птица, а нос
как спица (*комар*).

Бел как снег, в чести у всех;
в рот попал, так и пропал
(*сахар*).

Без рук, без ног, а ворота
открывает (*ветер*).

Сам верхом, а ноги за уша-
ми (*очки*).

Левая группа

Сам худ, а голова с пуд
(*молоток*).

Летит — молчит, лежит —
молчит; когда умрет, тогда за-
ревет (*снег*).

Два конца, два кольца, по-
середине гвоздик (*ножницы*).

Под стеклом лежу, во все сто-
роны гляжу (*компас*).

Вызванные на сцену в той же последовательности становятся в ряд против своих групп, держа перед собой таблички с буквами. О назначении табличек ведущий обещает рассказать после того, как все загадки будут разгаданы.

Если на какую-нибудь загадку не последует верно-го ответа, Ведущий загадывает той же группе другую загадку, но с ответом на ту же начальную букву.

Покончив с загадками, ведущий поздравляет с успе-хом группу, которая, по его мнению, быстрее справи-лась с заданием.

— Впрочем, — говорит он, — левой (или правой) группе предоставляется возможность отыгаться. Не зря же мы вызывали на сцену всех этих товарищей, которые стоят с табличками в руках. Состязание про-должается. Будем считать, что перед нами образова-лось две команды, представляющие правую и левую половины зала. Но им придется иметь дело уже не с

загадками, а с задачей на смекалку. Должен вам сказать, что из букв, которые они держат в руках, каждая команда может составить название крупного советского города. Для этого надо только поменяться местами в своей шеренге. Какая команда быстрее это сделает, та и победит. Задача ясна? Действуйте!

Разумеется, обе команды постараются как можно скорее разобраться в своих буквах. Из букв правой группы (П, К, С, В, О) составляется слово «Псков»; из букв левой группы (И, М, С, Н, К) — слово «Минск».

Головоломки, конечно, несложные, но бывает, что второпях и простое решение не сразу придет в голову. К тому же, чтобы одержать победу по всем правилам, нужно не только найти название города, но и раньше другой команды перестроиться в шеренге так, чтобы составленное из табличек слово читалось из зрительного зала.

26. Из какой песни?

— Предметом следующего состязания будет пантомима. Вы увидите несколько мимических сценок, сначала в исполнении одного, потом другого артиста — представителей соревнующихся команд. Так как вам, зрителям, в известной мере предстоит быть судьями этого оригинального состязания, разрешите несколько подготовить вас к нему.

После такого краткого предисловия ведущий переходит к сути дела. Он объясняет зрителям, что каждая мимическая сценка, которую они сейчас увидят, служит иллюстрацией к какой-либо популярной песне. Воспроизводя с помощью жестов и мимики один из куплетов песни, исполнитель как бы задает зрителям

молчаливый вопрос: откуда это? Чем быстрее последует ответ, тем лучшую оценку получит исполнитель. Чтобы несколько облегчить отгадывание, мимическая сценка будет дана в музыкальном сопровождении. Правда, музыки как таковой зрители не услышат, но ритмически мелодия песни отстукивается на барабане.

При исполнении сценки допустимы и даже желательны гротескные приемы.

Предположим, загаданы следующие строки из известной песенки об отважном капитане из кинофильма «Дети капитана Гранта»:

«Жил отважный капитан (1), он объездил много стран (2), и не раз он бороздил океан (3); раз пятнадцать (4) он тонул (5), погибал среди акул (6), но ни разу (7) даже глазом не моргнул (8)».

Текст разбит на восемь частей, каждая из которых может быть «рассказана» исполнителем без слов. Предположим, что он решил дать им следующее действенно-изобразительное толкование:

1) приняв бравый «капитанский» вид, исполнитель всматривается в «морскую даль», сложив кисти рук наподобие бинокля; 2) указывает на все четыре стороны горизонта; 3) волнообразное движение рук; 4) показывает на пальцах число 15; 5) кисть руки стремительно опускает вниз; 6) энергично отбивается от воображаемых акул; 7) решительный жест отрицания; 8) молодежато подмигивает зрителям.

Составив для себя сценарную канву, исполнитель должен постараться так рассчитать свой показ, чтобы каждая часть мимической сценки уложилась в отведенное для нее количество музыкальных тактов, выстукиваемых барабанщиком. Мелодия песенки выстукивается в несколько замедленном темпе, чтобы дать возможность исполнителю показать все, что им задумано.

Поскольку продолжительность любой такой сценки невелика, каждая команда может предложить зрителям по три-четыре «песенные загадки». Выбирать надо песни, пользующиеся широкой известностью и притом сюжетные, в которых есть что показывать.

27—35. Турнир смекалистых

Состязания в смекалке — один из ведущих разделов в программе вечера КВН. Весьма разнообразные по форме, они проводятся и как групповые состязания и как парные поединки. И тот и другой прием имеет свои преимущества. При групповых встречах противников за вопросом, обращенным сразу ко всем, обычно довольно быстро следует и ответ, если задача не очень сложна; из десяти — пятнадцати участников состязания всегда найдется один, которого осенит догадка раньше, чем остальных. Но довольно быстрый ответ — понятие относительное, это отнюдь не мгновенный ответ, а следовательно, пауза, вызванная поисками решения, порой может затянуться дольше, чем этого хотелось бы.

Проведение состязаний путем парных поединков (иногда и по двое от команды) позволяет избегать нежелательных пауз, так как зрителям показываются только начало и конец каждого поединка. Самый же процесс отгадывания (5—10 минут) происходит заочно, где-то рядом, за кулисами.

Практически это выглядит примерно так. Двум противникам дают задачу, объясняя ее достаточно подробно, чтобы все находящиеся в зале поняли ее и заинтересовались ею. Затем участники встречи уходят в соседнюю комнату, где могут, не мешая друг другу,

спокойно поразмыслить над поставленным в задаче вопросом. Наблюдать за ними нет надобности — не в их интересах делиться друг с другом своими находками. Тем временем на сцену выходит очередная пара противников. Им дают другую задачу и тоже разрешают удалиться на некоторое время — до вторичного вызова.

Отправив таким образом две-три пары за кулисы, первую вызывают обратно. Снова вывешивается плакат с задачей, которая была задана этой паре. Ответ, обычно короткий, каждый из противников представляет в письменном виде и передает жюри. Но ответ интересует и зрителей: они помнят содержание задачи и хотят знать ее решение. По назначению жюри ответ сообщает один из противников — обычно победитель, или кто-то из жюри, если оба ответа несостоятельны.

Исход парного поединка может быть разный: 1) оба нашли правильный ответ; 2) решение найдено только одним из противников; 3) оба потерпели неудачу. В первом случае призовые очки начисляются обоим, возможно, с учетом некоторых преимуществ одного перед другим. В двух остальных случаях оценка результатов не вызывает сомнений.

В качестве примера приведем описания некоторых несложных состязаний для «Турнира смекалистых».

Арифметическая угадка (27)

Рис. 18, увеличенный до размеров большого плаката, вывешивают на стенде для всеобщего обозрения. Так как большинству зрителей он, вероятно, сразу не будет понятен, ведущему придется дать к нему краткое пояснение.

— Перед вами арифметический пример на вычитание, не очень сложный: действия с целыми двузнач-

$$\left(\begin{array}{c} \text{оо} \\ \blacksquare - \blacksquare \end{array} \right) - \left(\begin{array}{c} \blacksquare - \blacksquare \\ \text{оо} \end{array} \right) = 34$$

Рис.

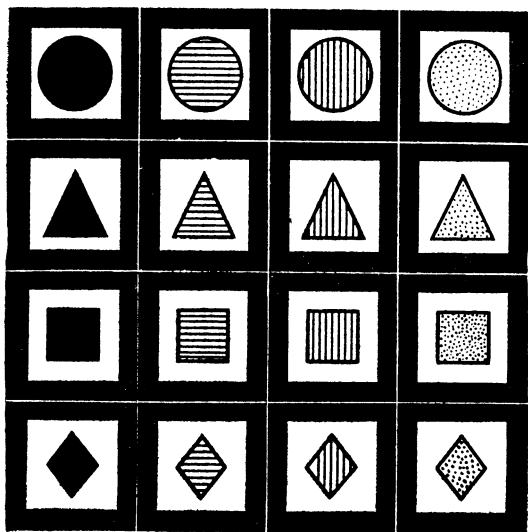
ными числами. Его не назовешь и простым, потому что все цифры, как видите, играют в прятки: на три четверти они скрыты за черными плашками. В левой части примера, заключенной в скобки, видны только верхушки цифр. Каких? Это могут быть двойки и тройки, восьмерки и девятки, а может быть, и ноли. В правой части примера, тоже заключенной в скобки, видны лишь нижние оконечности цифр; и тут картина столь же путаная: цифры могут оказаться тройками и пятерками, шестерками и восьмерками или нолями. Единственное, что имеется налицо, конечный результат всех действий над числами — 34. Остается выяснить: какие числа прячутся в скобках?

Забрав с собой плакат, противники уходят¹. На стенде появляется новый плакат-задача.

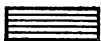
Искусное размещение (28)

На листе плотной бумаги (а еще лучше, если это картон) вычерчен большой (примерно в 1 квадратный метр) квадрат, четко разлинованный на 16 клеток. В них, как показано на рис. 19, размещены 16 табличек с изображениями простейших геометрических фигур, окрашенных в разные цвета: черный, красный, синий и зеленый. Таблички крепятся при помощи ото-

¹ Здесь, как и в последующих состязаниях этого цикла, приведенных в книге, имеются в виду парные поединки.



ЧЕРНАЯ



КРАСНАЯ



СИНЯЯ



ЗЕЛЕНАЯ

Рис. 19

гнуемых назад язычков, для чего в клетках плаката сделаны прорезы соответствующего размера.

Требуется переместить таблички в клетках плаката таким образом, чтобы во всех горизонтальных и вертикальных рядах, а также в двух больших диагоналях не повторялись ни изображение, ни цвет фигур.

Головоломка может быть решена на листочке бумаги, расчерченном на 16 клеток. Когда жюри даст оцен-

ку тому и другому противнику, один из вариантов размещения табличек можно воспроизвести на плакате как доказательство того, что задача решена правильно.

Туда или обратно! [29]

Рис. 20 нужно увеличить до размеров большого плаката, чтобы ознакомиться с ним могли и зрители.

Показав картинку участникам очередного поединка, ведущий кратко прокомментирует ее сюжет:

— Эти спортсмены совершают велопробег по маршруту Москва — Варшава — Москва. Художником запечатлен момент, когда трое гонщиков проезжают мимо небольшой деревушки. Остальные участники пробега, быть может, где-то впереди, а возможно, и отстали — это не имеет значения. Внимательно рассмотрев картинку, попытайтесь установить, какую часть маршрута гонщики в настоящий момент преодолевают? На-

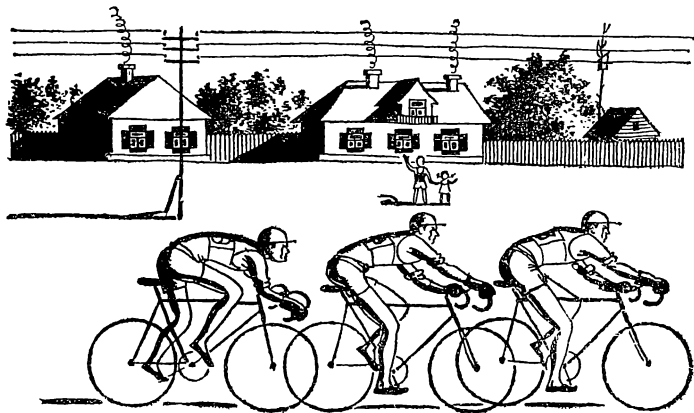


Рис. 20

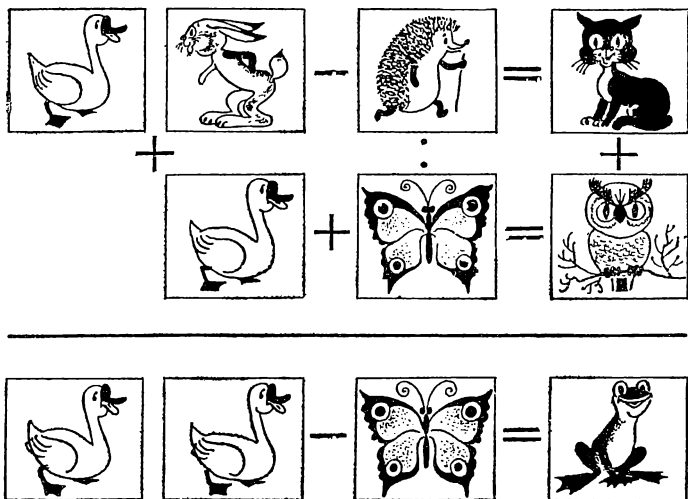


Рис. 21

ходятся ли они сейчас на пути из Москвы в Варшаву или возвращаются из Варшавы в Москву?

Советуем не спешить с ответом, а тщательно рассмотреть все детали рисунка и, сопоставляя результаты своих наблюдений, постараться сделать правильные выводы.

Маскарад чисел [30]

А вот еще логическая задача, но уже иного характера. Как и в предыдущих случаях, иллюстрирующий ее рис. 21 необходимо увеличить в несколько раз, чтобы можно было разглядеть его издали.

Поначалу многих, очевидно, удивит, что изображенные на картинке гуси, зайцы, бабочки странным

образом взаимосвязаны знаками арифметических действий. Что может означать эта математика без чисел? Предвидя такой вопрос, ведущий сам же и задаст его, чтобы ответить затем следующее:

— В том, что мы имеем тут дело с математикой, вы можете не сомневаться. Чисел не видно только потому, что они как бы в маскарадных костюмах. Конечно, из гуся с зайцем нельзя вычесть ежика, да еще чтобы получилась при этом кошка, точно так же, как невозможно и деление ежика на бабочку. Однако стоит только гуся, зайца, ежика, кошку, бабочку, филина и лягушку заменить цифрами, которые они обозначают, и все станет на свое место — получится перекрестный (слева направо и сверху вниз) арифметический пример в уже решенном виде.

Участникам состязания нужно напомнить, что в этом примере одна фигурка обозначает однозначное число, а две рядом стоящие фигурки — двузначное число.

Как распределить краски! [31]

В перечне состязаний для умелых рук (см. стр. 132) в одном из заданий рекомендуется изготовление картонной елочной игрушки — фигуры додекаэдра, двенадцатигранника (там же, рис. 38). Фигура склеивается по готовой развертке. Чтобы вычертить развертку в увеличенном масштабе, следует сделать с рисунка фотопропродукцию, а с нее наколами перенести размеры и расположение граней на лист белой плотной бумаги или на тонкий картон. К состязанию понадобится склеить две такие фигуры — по одной для каждого из противников.

Перед участниками этой встречи ставится задача на первый взгляд, казалось бы, и несложная: раскрасить

многогранник четырьмя разными красками, но распределить их таким образом, чтобы смежные грани всюду различались по цвету. Однако первая же попытка расположить так краски скорее всего закончится неудачей. Поэтому, прежде чем приступать к раскрашиванию, рекомендуется делать вначале легкие карандашные пометки на гранях, обозначая одной буквой цвет краски. При неудачном распределении красок эти пометки можно стереть резинкой.

Может случиться, что ни один из противников не найдет в назначенный срок решения этой хитроумной задачи. Тогда ведущему придется пойти на уступки и, дав противникам дополнительное время, разрешить им пользоваться не четырьмя, а пятью красками, что значительно упрощает дело, и, очевидно, вскоре же один из участников состязания станет победителем.

Думается, нелишним будет, если у организатора этого состязания окажется в запасе еще один экземпляр такой же фигуры, раскрашенной четырьмя красками с соблюдением оговоренного выше условия. Эту фигуру (развертка ее с распределением красок приведена на стр. 179, после того как состязание закончится, полезно показать его участникам, чтобы у них не возникло сомнений в разрешимости поставленной вначале задачи.

Поиски второго варианта (32)

(Состязаются зрители)

Зрителей тоже можно приобщить к «турниру смекалистых».

Пододвинув стенд к самому краю сцены, ведущий вывешивает на нем плакат с крупно написанным арифметическим примером:

$$78 \times 2 = 39 \times 4 = 156$$

И поясняет при этом: два разных примера на умножение, а в произведении одно и то же число!

«Что же тут особенного?» — возразят, вероятно, многие из зрителей. — «Если множимое уменьшить вдвое, а множитель вдвое увеличить, то произведение, конечно, не изменится».

Ведущий только и ждет этой реплики.

— Да ведь не в этом дело! — восклицает он. — Разве вы не заметили, что цифры в этом примере все разные, начиная с единицы и кончая девяткой? Ни одна не повторяется!

А ведь верно! На эту особенность никто, пожалуй, и не обратил внимания.

— Однако, — продолжает ведущий, — я привел этот пример не для того, чтобы только позабавить вас. Мне хочется, чтобы и вы сейчас немного подумали. Дело в том, что из тех же девяти цифр можно составить еще один аналогичный пример, но с другими числами. Вооружайтесь-ка карандашами и авторучками, у кого они с собой, и попробуйте решить эту задачу. Не безвозмездно, конечно. Кто раньше предложит второй вариант, получит два очка.

Без карандаша, клея и ножниц (33)

Двоих участников состязания вызывают к стенду. На нем плакат с головоломкой (рис. 22).

Ведущий. На этом плакате наклеены отрезки бумажной ленты, на которой записан текст загадки. Частицы ленты представлены тут в беспорядке, но вы видите, что линии разреза у них всюду различны. Это поможет вам найти ту последовательность, в которой обрывки слов могут быть правильно соединены.

Отрезков всего одиннадцать, и задача, пожалуй, была бы по силам даже октябренку, если бы разреша-

лось аккуратно вырезать эти кусочки ленты и подобрать их по совпадающим контурам. Но ведущий предлагает все это проделать в уме: не прикасаясь к плакату, мысленно переставить отрезки, прочитав текст загадки и разгадать ее!

Выходит, что на пути к успеху не одно, а целых два препятствия. И может случиться поэтому, что противники поделят успех поровну: одному удастся быстрее прочитав текст загадки, другому — найти ее решение.

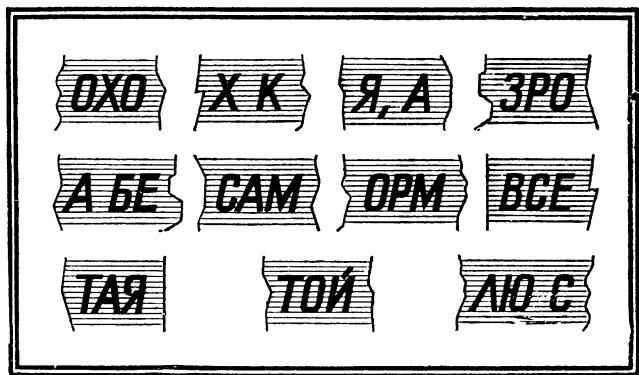


Рис. 22

Случай на переправе [34]

— Представьте себе положение двух путников, встретившихся у переправы через речку! Сильным паводком разрушило мостик. Только и осталось от него, что две доски, случайно застрявшие в прибрежных кустах. Оба в растерянности: как перебраться через речку?

ку? Вброд не перейдешь — глубоко. А обе доски оказались коротки — ни та, ни другая не достает до противоположного берега... Как тут быть?

Впрочем, положение не такое уж безвыходное. Требуется подсказать путникам, как, не замочив ног, тому и другому переправиться через речку. Для этого надо только вспомнить кое-что из школьного учебника физики.

Вопросы с подвохом [35]

Обе команды становятся по сторонам сцены, одна против другой. Между ними, посередине, столик для жюри.

В е д у щ и й. Предлагаем завершить турнир смекалистых финальным поединком между командами. Объявляю правила поединка, соблюдение которых обязательно:

1. Каждая команда может задать своим противникам шесть каверзных вопросов, иначе говоря, шесть загадок-шуток. Предупреждаю: если заданный вопрос не относится к категории загадок-шуток, а является обычной задачей на смекалку, жюри вправе отклонить его и предложить заменить другим вопросом.

2. На обдумывание ответа дается не больше одной минуты. Если в течение минутного срока ответа не следует, команде, задавшей вопрос, засчитывается одно очко. В этом случае ответ оглашают те, кто задавал вопрос. Если же ответ дан вовремя и признан правильным, очко засчитывается команде, отвечавшей на вопрос.

3. Вопросы задают та и другая команда поочередно¹.

Схема этого состязания примерно такова:

¹ К такому состязанию команды должны заранее подготовиться.

Ведущий (*обращаясь к команде, стоящей слева*). Вам предоставлено право задать первый вопрос.

Капитан этой команды. Вопрос такой: «Горело семь свечей. Две свечи потушили — сколько осталось?»

Жюри. Вопрос принимается. Засекаем время.

Отгадчики быстро совещаются, затем один из них отвечает:

— Две свечи и осталось — те, которые были потушены. Остальные, очевидно, сгорели.

Ведущий спрашивает, удовлетворяет ли такой ответ команду, задавшую вопрос. Возражений нет — ответ правильный. Отгадчикам засчитывают одно очко. Теперь очередь задавать «каверзный» вопрос переходит к ним.

Вот несколько загадок-шуток для такого поединка.

1. Может ли страус назвать себя птицей?
2. Что общего между барыней и рабыней, помимо того, что обе они женщины?
3. Полторы трети километра — это сколько?
4. Что дороже — килограмм гривенников или полкилограмма двугривенных?
5. До каких пор можно в лес идти?
6. Где находится край света?
7. Какой зверь бежит всегда только под уклон?
8. Какое время показывают часы, когда они бьют тринадцать?
9. Где пятница предшествует четвергу?
10. Чего нет ни в капусте, ни в свекле, ни в репе, но есть в помидорах и огурцах?
11. Какие корни не нужны растению?
12. Что можно сделать из жаворонка?
13. Всегда ли предложения зависят от вопроса?
14. Какие кошки сроду мышей не ловили?

15. Какую гитару не купишь в музыкальном магазине?
16. В какую бочку не нальешь воды?
17. Какую вилку не возьмешь в руки?
18. Какие часы показывают верное время только два раза в сутки?
19. Что можно сделать из крапивы?
20. Что находится внутри гармоники?
21. Из каких двух частей состоит тарантас?
22. Какое животное состоит из четверти крокодила и одной трети шпроты?
23. Какое животное состоит из четверти кузнечика, четверти ставриды и половины овцы?

36. „Музей редкостей“

Посреди сцены ставят стол, над ним растягивают полотнище с надписью «Музей редкостей». Звучит музыка. С двух сторон выходят представители команд и становятся за столом. У каждого в руках какой-либо предмет, с виду непонятный, о назначении которого можно только догадываться: сверток, коробочка, ящичек.

Музыка смолкает. Выходит ведущий.

Ведущий. Юмор и остроумие ценились во все века. Я готов утверждать, что и в наши дни люди не утратили интереса к смешному. Да вот и сейчас вы видите здесь представителей команд, которых мне хочется отрекомендовать вам как людей жизнерадостных и веселых, людей, обладающих счастливой способностью даже в самых заурядных явлениях нашей жизни находить повод для забавной шутки. Позвольте мне и от вашего имени пожелать им успеха в предстоящем состязании. Как видите, мы открываем здесь «Музей редкостей», и все эти товарищи выступят перед вами

в роли поставщиков экспонатов для нашего музея. Так как у меня нет сведений о том, что за вещи принесли они с собой, то к сказанному мне добавить больше нечего. Я могу лишь вместе с вами выразить надежду, что вещи эти, как и подобает экспонатам «Музея редкостей», окажутся действительно уникальными.

Участники состязания, поочередно выступая, подходят к рампе. Экспонат в руках, но пока еще в нераскрытом виде. Каждый должен дать неожиданную, рекламно-юмористическую характеристику какому-нибудь весьма обыденному предмету, который он выставляет как редкостную вещь. Так, скажем, обыкновенный карандаш может быть преподнесен «Музеем редкостей» как «безотказный самопишущий прибор системы К-Ш, блестяще выдержавший испытание временем. В отличие от распространенных ныне авторучек, он «не требует заправки чернилами, не пачкает рук, не оставляет клякс на бумаге...» После «хвалебной речи» экспонат показывают зрителям. Несоответствие между скромным назначением предмета и непомерно высокой оценкой его якобы исключительных качеств обычно и создает тот комический эффект, к которому стремится участник такого состязания.

37. Эстафета с буквами

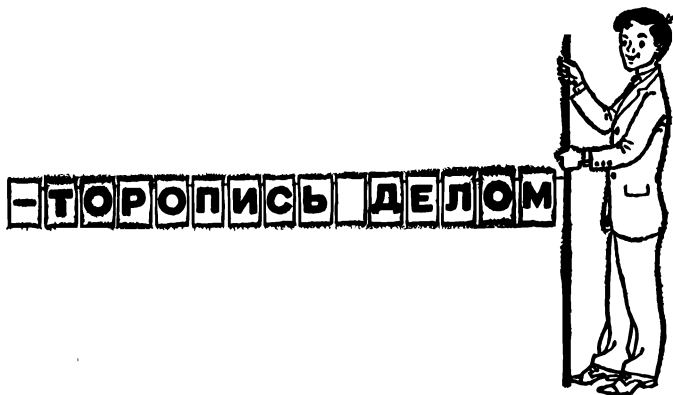
Ведущий. Редкий спортивный праздник обходится без эстафетных соревнований, и у нас нет причин нарушать эту превосходную традицию. Не подумайте только, что я предлагаю затеять беготню по проходам зрительного зала. Вполне достаточно будет нашей сценической площадки, чтобы провести эстафету, которую вам вряд ли приходилось раньше видеть.



Рис. 23

Суть объявленной эстафеты в следующем. Обе группы, участвовавшие в «турнире смекалистых», должны собрать по буквам и выложить на виду у зрителей текст народной пословицы: половину текста — одна группа (назовем ее «левой»), вторую половину — другая группа («правая»). Как во всякой эстафете, победит та группа, которая быстрее справится со своей работой. Но вот что, пожалуй, самое интересное в этом состязании: ни те, ни другие не знают, какую пословицу они будут собирать, и, возможно, догадаются об этом только в конце состязания.

Пока ведущий разговаривает со зрителями, его помощники подготавливают площадку для предстоящего состязания. В глубине сцены ставят стол и раскладывают на нем эстафетные знаки. Это листочки одного формата, размером 15×30 сантиметров, нарезанные из плотной бумаги: 27 штук с буквами и 3 пустых.



Буквы пишутся крупные, размером не менее 13×18 сантиметров, они должны легко читаться даже из дальних рядов зала. На оборотной стороне все эстафетные знаки помечают порядковыми номерами от 1 до 30. Верхний край листочка отгибают.

Все эстафетные знаки, тщательно перемешанные, раскладывают на столе лицевой стороной вверх, то есть буквами наружу. Для игроков это пока ничего не говорящий набор букв, поскольку текст пословицы им неизвестен. Ориентироваться они могут только по номерам эстафетных знаков, выбирая их по порядку: левая группа с № 1 по № 15 и правая группа — с № 16 по № 30. Но так как номера знаков не видны, каждому участнику эстафеты придется перебрать немало листочков, особенно вначале, пока в руки попадет тот, который нужен.

Обо всем этом ведущий должен рассказать зрите-

лям, чтобы они имели ясное представление о тех препятствиях, с которыми участники эстафеты будут встречаться в ходе состязания.

Но вот все приготовления закончены. Два помощника ведущего становятся на авансцене по бокам. У того и другого в руках шест. Их задача — держать бечевку, концы которой привязаны к шестам и находятся в натянутом положении. На бечевку будут навешиваться эстафетные знаки с буквами.

По сигналу ведущего по одному игроку от каждой группы подходят к столу. Один из них ищет эстафетный знак № 1, другой — № 16 *. Отыскав нужный номер, игрок вешает эстафетный знак за отогнутый край на бечевку и скалывает его булавкой, чтобы прочнее держался. Ведущий указывает тому и другому место на бечевке, где должны быть выставлены первые знаки.

Порядок следующий: выставил эстафетный знак — становись на левый фланг своей группы; другой игрок отправляется за очередной буквой. Каждому придется по три раза подойти к столу, пока весь текст пословицы не соберется на натянутой бечевке (рис. 23).

* Нужно проследить, чтобы игроки, просматривая эстафетные знаки, клали их на прежнее место и обязательно лицевой стороной кверху.

МНОГО ЛИ СЛОВ У ВАС В ЗАПАСЕ?



Ведущий. Тем, кто читал увлекательный сатирический роман Ильфа и Петрова «Двенадцать стульев», конечно, запомнилась цивилизованная дикарка людоедка Эллочка. Кратко характеризуя этот персонаж, авторы прибегают к следующему сравнению: если словарь Шекспира по подсчету исследователей составляет 12 000 слов, то Эллочка Щукина свободно обходилась тридцатью.

С того времени, когда впервые увидел свет этот роман, прошло без малого сорок лет. И кто же не знает, что страна наша, ставшая ныне страной сплошной грамотности, за эти четыре десятилетия так далеко шагнула вперед в своем развитии, что повсеместно признана одной из передовых стран мира. Вот почему, друзья мои, я далек от мысли, что в нашем обществе есть еще духовные родичи пресловутой людоедки Элочки. Но все-таки... все-таки... Вы не подумайте только, будто я на что-то намекаю — этого у меня и в мыслях нет. Но все-таки, повторяю, почему бы нам с вами в порядке самокритики, что ли, а вернее, в виде безобидной самопроверки не задать самим себе вопрос: а у нас много ли слов про запас? И постараться на него ответить. Не возражаете? Вот и отлично!

Тем временем на сцене ведется подготовка к очередным состязаниям. Два стенда ставят почти рядом. На каждом — по четыре больших листа бумаги, нало-

женных один на другой в виде огромного блокнота. Верхний лист служит как бы обложкой; на нем изображен затейливо украшенный знак вопроса.

Ведущий объясняет, что на этих двух щитах представлено несколько наипростейших буквенных головоломок, настолько несложных, что решать их можно наперегонки друг с другом, почти не задумываясь. В том, что это действительно так, зрители убедятся сейчас на собственном опыте.

38. Слова с многократно повторяемой гласной

(Состязаются зрители)

Ведущий. Мы проведем небольшое состязание между правой и левой половинами зала. Задача будет поставлена вам примерно такой же сложности, как и те, что находятся на стендах. Так вот: кто назовет больше слов, в которых гласная буква *А* повторяется не менее трех раз, а других гласных нет?¹ (*Повторяет текст задачи.*) Приведу пример: са-ра-фан. Или ба-ла-лай-ка. Как видите, кроме *А*, других гласных в этих словах нет. Учтите, однако, что это должны быть только имена существительные, нарицательные или собственные. Задача ясна? Договоримся теперь об условиях состязания.

Предлагаю такой порядок: во-первых, стороны называют слова поочередно; во-вторых, тот, кто хочет назвать слово, должен молча поднять руку, и, так как

¹ Проводя состязание, при котором многократно повторяемой гласной назначена буква *О*, можно оставить в силе то же правило: буква должна повторяться в слове не меньше трех раз. Для гласных *Е, И, У* достаточно и двукратной повторяемости.

желающих вначале будет много, отвечать разрешается лишь тому, на кого я укажу; в-третьих, слово, кем-либо уже названное, вторично приниматься не будет. Ну, а победителем станет та сторона зала, за которой в этом споре останется последнее слово.

Слов с многократно повторяемой гласной не так уж много в русском языке, но все же поначалу по два-три слова всем придут на память, так что на первых порах недостатка в отгадчиках не будет. Но очень скоро запас таких слов начнет иссякать и уже немногие представители соревнующихся сторон будут участвовать в дальнейшей борьбе. В конце концов какая-то из сторон не сможет воспользоваться своим правом назвать очередное слово и тем самым вынуждена будет признать себя побежденной.

Закончив состязание между зрителями, ведущий выражает уверенность, что обе команды не менее успешно справятся с решением тех буквенных головоломок, которые он им собираются предложить. Для начала он просит капитанов команд вызвать к стендам по два своих игрока.

39. Сквозные буквы

— В предстоящем поединке вам придется иметь дело со сквозными буквами, — говорит ведущий участникам состязания, снимая при этом с обоих стендов верхние листы — «обложки». Под ними — первый лист с тремя задачами: № 1, № 2, № 3 (рис. 24). Как видите, представителям обеих команд дается по три совершенно одинаковые задачи. Решать вы их будете на скорость. Но сначала несколько слов о том, что такое сквозные буквы и как такие задачи решаются.

В буквенных головоломках сквозной называется

ся буква, которая в определенной последовательности проходит через все слова, вписанные в клеточную фигуру. Так, например, в прямоугольной клеточной фигуре сквозная буква может проходить «змейкой», «столбиком», «диагональю» (рис. 25). Если сквозными объявлены две буквы, одинаковые или разные, то в прямоугольной фигуре они могут образовать «перекресток» или «воротца» (рис. 26). Сквозные буквы удобно вписываются и в такие клеточные фигуры, как «пирамидка» или «лесенка» (рис. 27).

Возможны, конечно, и более усложненные виды головоломок со сквозными буквами, но для эстрадных состязаний они вряд ли пригодны, так как неизбежно окажутся причиной затяжных и потому

крайне нежелательных раздумий над задачами. На решение такой головоломки в среднем должно отводиться не больше двух минут. Из этого следует, что сквозные буквы для головоломки надо назначать с таким расчетом, чтобы обеспечивался достаточно обширный выбор слов, отвечающих поставленной задаче. Каждая головоломка должна быть проверена перед состязанием: возможно ли «скоростное» ее решение? Так, в головоломке типа «перекрестка» более или

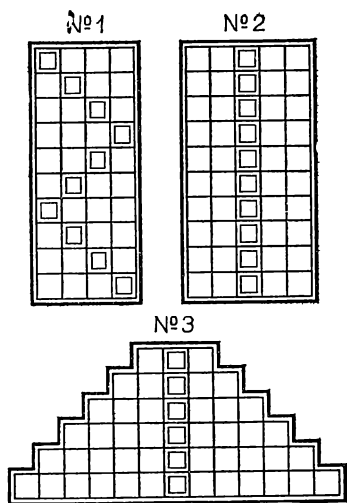


Рис. 24

менее легко подбираются слова лишь со сквозной буквой А. Попытка применить здесь другую букву вряд ли будет успешной — она заставит надолго задуматься всякого, кому довелось бы решать такую задачу.

П	Л	А	Н
С	П	О	Р
Л	И	П	А
			П
		П	
	П		
П			
	П		
		П	
			П

«ЗМЕЙКА»

С	Т	Е	Н	А
С	Л	Е	З	А
С	У	Е	Т	А
		Е		
		Е		
		Е		
		Е		
		Е		
		Е		
		Е		

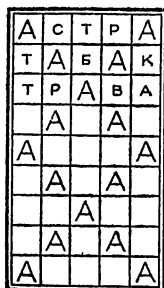
«СТОЛБИК»

Б	А	Р	К	А	С
У	Б	О	Р	К	А
К	А	Б	И	Н	А
			Б		
				Б	
					Б

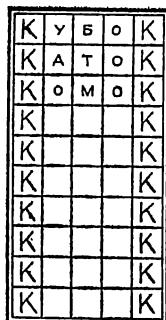
«ДИАГОНАЛЬ»

Рис. 25

...Но вернемся к участникам нашего состязания. Перед каждой парой — лист с тремя головоломками на сквозные буквы. В приведенном на рис. 24 примере это «змейка» (№ 1), «столбик» (№ 2) и «пирамидка» (№ 3). Впрочем, здесь еще не головоломки, а только клеточные фигуры для них. Выделенные клетки, в которые должны быть вписаны сквозные буквы, пока еще пусты, буквы не назначены. Ведущий объявит их в последний момент, перед тем как дать сигнал к началу состязания. Предусмотрительность не лишняя, она позволяет ему сейчас, не спеша, познакомить противников с правилами поединка. Вот они:



«ПЕРЕКРЕСТОК»



«ВОРОТЦА»

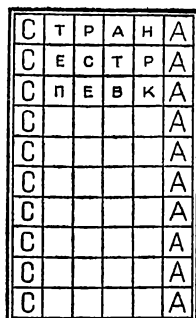
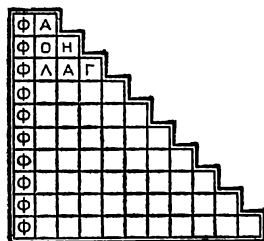


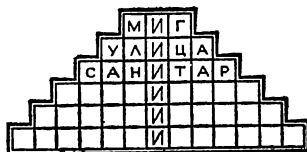
Рис. 26

1. В клетки горизонтальных (или вертикальных — по условию) рядов буквы вписываются с таким расчетом, чтобы вместе со сквозной буквой образовались слова: имена существительные, нарицательные, в единственном числе.

2. На решение одной головоломки дается две минуты. Если головоломок несколько, срок соответственно



«ЛЕСЕНКА»



«ПИРАМИДКА»

Рис. 27

увеличивается. Однако, когда отгадчиков двое или трое, то и время, предоставленное им для решения задач, должно быть уменьшено вдвое или втрое.

3. По истечении положенного срока оба листа снимаются со стендов и независимо от того, полностью или частично решены на них задачи, передаются жюри для оценки.

4. Жюри исключает слова, повторяющиеся в обоих решениях одной и той же задачи, а также те, что не отвечают условиям состязания; остальные слова подсчитываются. У кого их окажется больше, тот и объявляется победителем. Возможен, конечно, и ничейный результат.

40. Противники задают друг другу задачу

Если на предыдущем листе было сразу три головоломки, то на следующем может оказаться всего лишь одна. Такая, скажем, как на рис. 28,а. Одна, но довольно капризная, и мы не удивимся, если для решения ее ведущий опять вызовет по два человека от команды: ум — хорошо, а два — лучше. Пусть советуются, друг другу помогают.

Противникам ведущий скажет:

— Особенность этой головоломки в том, что задачу вы будете задавать друг другу сами. Делается это таким образом. Нужно выбрать слово — имя существительное, нарицательное, в единственном числе, — состоящее из семи букв, и вписать его в выделенную вертикаль клеточной фигуры, но не на своем листе, а на листе противника. Дальнейшее, надо полагать, ясно: пустые клетки — теперь уже в своей головоломке — на-

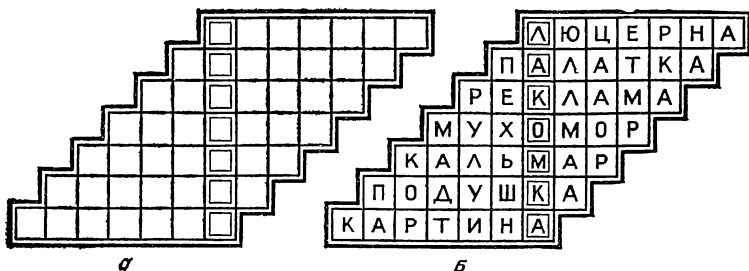


Рис. 28

до заполнить буквами так, чтобы в горизонтальных рядах образовалось семь слов, и это тоже должны быть существительные, нарицательные, в именительном падеже, единственном числе.

Пример решения такой головоломки мы видим на рис. 28,б. К стержневому слову, заданному противником, найдены и вписаны в горизонтальные ряды фигуры все семь слов.

Состязание не ограничивается временем, но заканчивается, как только одна из соревнующихся сторон заявит, что задача решена ею полностью. Оба листа снимают со стенда и передают жюри для оценки.

41. Десять слов на одну букву

Очередной лист с задачей № 5 внешним своим видом напоминает деловой бланк, разделенный на две части: слева — вопросы, справа — место, оставленное для ответов на заданные вопросы.

Задача
№ 5

Команда _____



1. Столичный или областной город 1. _____
2. Река 2. _____
3. Животное (млекопитающее) 3. _____
4. Рыба 4. _____
5. Птица 5. _____
6. Растение 6. _____
7. Продукт питания 7. _____
8. Предмет домашнего обихода 8. _____
9. Имя (полное) мужское или женское 9. _____
10. Профессия 10. _____

В правом верхнем углу обозначен квадрат, куда вписывается заданная буква. С этой буквы должны начинаться все слова-ответы.

В состязании участвуют двое — по одному от команды.

— Победителем будет тот из вас, кто быстрее ответит на все вопросы, — говорит ведущий. — Однако вы не можете начать состязание, пока не будете знать, на какую букву подбирать слова для ответов. Так вот, пока могу сказать вам одно: буквы у вас будут разные. А у кого какая, это мы сейчас решим жребием.

У ведущего в каждой руке — записка с буквой. Какую букву вытянешь на счастье, ту и вписывай в свой угловой квадрат. И, не теряя времени, принимайся за дело.

Не всякая буква пригодна для проведения такого состязания, иные очень редко встречаются в начале слов, они должны быть исключены. Буквы, отобранные для этого состязания, необходимо проверить на ответ. Важно, чтобы шансы противников на выигрыш по возможности были равные.

42. Кроссвордные окошки

На последнем листе (рис. 29) — две простейшие кроссвордные фигуры: верхняя — для четырех слов, выбор которых ограничен заданными буквами в пересеченных клетках; нижняя для пяти слов, выбор которых ничем не ограничен, кроме обычного требования, что это должны быть имена существительные, нарицательные, в единственном числе.

Задача состоит в том, чтобы быстрее заполнить словами горизонтальные и вертикальные ряды обеих фигур.

К стендам вызывают по два человека от команды. Если в течение трех минут никто из противников не объявит о выполнении задания, ведущий прерывает состязание и оба листка с кроссвордными окошками передает жюри для оценки.

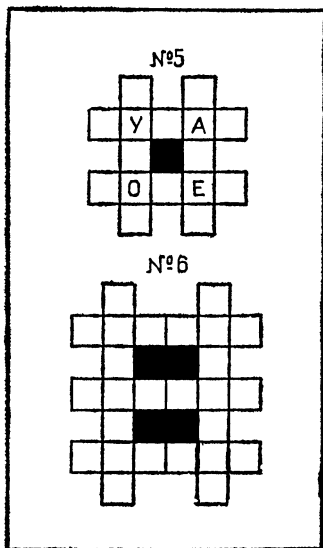


Рис. 29

43. Конечная буква

Стенды убирают, вместо них на середине сцены ставят стол и стулья. За столом усаживаются члены жюри.

Ведущий просит капитанов построить команды шеренгами — справа и слева от стола. Количество игроков в командах должно быть одинаково.

Обращаясь к зрителям, ведущий говорит:

— Как вы думаете, если вас попросят назвать три слова, всего только три слова, оканчивающиеся... ну, скажем, на букву *Н*, сможете ли вы сразу, не задумываясь, дать ответ? По-вашему, это пустяковое дело? Как знать, как знать... Откровенно говоря, я не очень-то разделяю ваш оптимизм. Но не будем спорить, а проверим это на деле, устроим состязание между нашими командами. Они уже наготове и ждут только сигнала к бою.

Вначале игроков знакомят с правилами состязания:

1. К столу вызывают по одному человеку от команды, начиная с правофланговых в шеренгах. Им объявляют букву, которой должны оканчиваться слова — имена существительные, нарицательные, в единственном числе, — и с этого момента противники вступают в единоборство. Задача состоит в том, чтобы громко, отчетливо назвать три слова, оканчивающиеся на заданную букву, опередив при этом своего противника. Слово, названное одним, от другого уже не принимается.

2. Тот, кто выиграл поединок, возвращается в строй и становится на левом фланге своей шеренги; он остается участником состязания и будет вызван опять к столу, когда вновь дойдет до него очередь. Проигравший выбывает из состязания.

3. Если оба противника заканчивают поединок в одно и то же время, то есть последнее, третье, слово будет названо ими одновременно, то по решению жюри оба возвращаются в строй или между ними снова проводится поединок на слова с другой конечной буквой.

Не следует назначать конечными буквы, которые редко употребляются в конце слов, например *Е, У, Ы, Э, Ю*. Не мешает исключить и такие буквы, которые, наоборот, слишком часто встречаются в конце слов: *И, К, Л, Н, Д, Б*. Остается более двадцати букв, позволяющих ставить противникам задачи примерно средней сложности.

Парные встречи продолжаются до тех пор, пока перевес одной команды над другой не окажется достаточно убедительным. Но можно вести состязание и до полной победы одной команды над другой, то есть до того момента, когда последний игрок одной из команд будет выведен из строя. Такой финал тем более интересен, что тут возможны сюрпризы: этот последний игрок может оказаться таким стойким, что, несмотря на «превосходящие силы противника», выйдет из неравной схватки победителем.

44. Маршрутный чайнворд

Что такое чайнворд, знают многие. Это цепочка слов, соединенных особым образом: «Заяц — цапля — ястреб — барсук...» и так далее. Любая пара смежных слов в чайнворде скреплена буквой сцепления, то есть конечная буква впереди стоящего слова и начальная буква следующего за ним всегда одна и та же. Поэтому в чайнворде все слова, вытянутые в цепочку, пишутся слитно: «...ЗаяЦапляЯстреБарсук...»

Все это просто. Ну, а что же такое маршрутный чайнворд?

Ведущий объяснит это примерно так:

— В любом маршруте есть пункт отправления и пункт назначения.

В чайнворде тоже есть начало и конец, если, разумеется, цепочка слов не замкнута в кольцо. Если вам скажут «Вот слово, с которого должен начинаться ваш чайнворд, и вот другое слово, которым вы должны его закончить», то, подбирая промежуточные слова, вы и будете прокладывать своеобразный маршрут в заданном направлении. И чем короче будет маршрут, чем меньше понадобится промежуточных слов, чтобы связать начало с концом, тем выше будет оценка.

В этом и состоит суть состязания, которое мы проведем между командами: каждая из них должна составить три маршрутных чайнворда по заданным начальным и конечным словам.

К сказанному нужно добавить, что чайнворды обычно составляются только из тех слов, которые по своему значению отвечают заданной теме. Выбор слов при этом несколько затрудняется, но зато задача становится более интересной.

На сцену выносят два столика. На каждом — несколько листов бумаги и карандаши. Команды выходят к столикам в полном составе.

Ведущий просит капитанов записать задания:

Первый маршрут — «морской»: требуется «теплоход» (начальное слово) привести в «порт» (конечное слово). Все промежуточные слова в этом чайнворде должны прямо или косвенно отображать мореходную специфику. (К примеру, одно из возможных решений: «теплоход — дрейф — флагман — нос — сейнер — румб — борт — трап — порт».)

Второй маршрут — «железнодорожный»: предстоит «поезд» (начальное слово) довести до «станции» (конечное слово). Все промежуточные слова в этом маршруте должны отображать железнодорожную специфику. (Одно из возможных решений: «поезд — диспетчер — рельс — станция».)

Третий маршрут — «зоологический»: требуется из «мухи» сделать «слона». Все промежуточные слова от мухи до «слона» должны быть названиями различных представителей животного мира. (Одно из возможных решений: «муха — аист — таракан — носорог — грач — чибис — слон». Но есть и самое экономное: «муха — альбатрос — слон». Короче не придумаешь!)

Вот еще несколько тем для маршрутных чайнвордов:

1. Из «капусты» сварить «щи» — с промежуточными словами, отображающими кулинарное дело. 2. Загнать «мяч» в «ворота», используя для промежуточных слов спортивную терминологию. 3. Довести «книгу» до «читателя» — с промежуточными словами, отображающими редакционно-издательское дело и процесс книгопечатания. 4. Пришить «пуговицу» к «платью» — с промежуточными словами из практики текстильно-швейного производства. 5. Из «зерна» вырастить «колос» — с промежуточными словами из практики сельского хозяйства.

В маршрутном чайнворде может быть использован и литературный материал, когда начальное слово — фамилия автора, а конечное — кто-нибудь из героев его произведений. Так, скажем, в теме «Лермонтов — Печорин» промежуточными словами могут быть названия лермонтовских стихотворений и поэм, географические названия, упоминаемые в произведениях поэта или

связанные с его биографией, имена и фамилии персонажей его произведений. В такой же мере содержанием маршрутного чайнворда может стать географический или исторический материал.

Для составления маршрутных чайнвордов командам понадобится, вероятно, не так уж много времени, хотя вполне понятное стремление противников к поискам наиболее коротких маршрутов, возможно, несколько и затянет этот процесс.

Чтобы зрители не заскучали в ожидании результатов состязания, ведущий может предложить им тоже посостязаться — всем залом против него одного!

45. Один против всех!

(Состязаются зрители)

Ведущий. Товарищи! Мне передали записку. Анонимное лицо спрашивает меня: как я сам выгляжу в свете всех этих состязаний? Много ли у меня самого в запасе слов? Что ж, давайте посоревнуемся...

В этом состязании ведущий, с одной стороны, и его многоликий противник — зрительный зал, с другой стороны, поочередно называют слова — имена существительные. Условие: каждое слово должно начинаться с заданной буквы и отвечать заданной теме.

Дело нехитрое, если на обдумывание хода, то есть очередного слова, дается достаточно времени, но ведущий предлагает очень жесткое правило: думать не более пяти секунд! Не уложился в этот срок — проиграл.

На что же он рассчитывает? Не считает же он себя всерьез «живой энциклопедией»!

Казалось бы, на стороне коллектива все преимущества, а одиночка может полагаться лишь на себя, на

свою память и находчивость. Но зато за ним остается право выбирать тему и назначать букву, а это тоже преимущество, и немалое, так как позволяет ему подготовиться к состязанию. Коллективный же противник вынужден выступать экспромтом. Так что схватка не такая уж неравная.

Чтобы не возникло путаницы у тех, кто выступает противником ведущего, нужно установить порядок, о котором раньше уже говорилось (см. «Слова с многократно повторяемой гласной», стр. 84): придумал слово — подними руку и жди, когда ведущий предложит тебе вступить в игру.

Предположим, тема, объявленная ведущим, — «Животный мир» (звери, птицы, рыбы, насекомые), а все слова должны начинаться с буквы К.

Ведущий, несомненно, одержит верх, если предусмотрительно составит для себя достаточно обширный список слов, отвечающих условиям затейного им состязания, и постарается их запомнить.

Но может, конечно, случиться, что в какой-то момент ведущего вдруг подведет его память и он сам окажется жертвой им же назначенного пятисекундного срока. Тогда тот из зрителей, за кем останется последнее слово, вправе потребовать от жюри вознаграждения, исчисляемого некоторым количеством очков. Надо полагать, он не без гордости передаст их команде, за которую болеет.



ВЕСЕЛЫЙ АНТРАКТ



Зрителям можно предложить немало интересных развлечений в антракте: организовать в клубных комнатах различные игровые аттракционы; открыть прием «поздравительных телеграмм», обеспечив их доставку адресатам; создать Бюро добрых услуг и т. п.

Если успехи соревнующихся команд оцениваются бóльшим или меньшим количеством присуждаемых им очков, то для зрителей, не организованных в команды, желательна иная система поощрения. Например, лотерея призов. Суть ее в том, что победителю в каком-либо состязании или тому, кто выполнил любое аттракционное задание, выдается специальный призовой талон на право участия в лотерее — беспроигрышной или с определенным количеством выигрышей, в большинстве своем мелких (конфета, цветок, открытка и т. п.), но также и с двумя-тремя главными выигрышами. Призовые талоны изготавливаются одного образца и различаются только по номерам.

46. Рассыпанные пословицы

Коллективная игра-невидимка

В конце первого отделения вечера, перед тем как объявить антракт, ведущий поручает своим помощникам раздать зрителям несколько десятков билетов лотерейной игры «Рассыпанные пословицы», отпечатанных под копирку на пишущей машинке.

Здесь представлены два образца таких билетов: одни, как следует из текста, напечатаны на зеленой бумаге, другие (в том же количестве) — на красной.

**«РАССЫПАННЫЕ
ПОСЛОВИЦЫ»**

Лотерейная игра-невидимка

«НЕ ЗНАЯ БРОДУ...

Найдите обладателя
красного билета
с окончанием этой послови-
цы.

Вместе с ним обратитесь в
Бюро добрых услуг за полу-
чением призового талона ло-
терей.

**«РАССЫПАННЫЕ
ПОСЛОВИЦЫ»**

Лотерейная игра-невидимка

...НЕ СУЙСЯ В ВОДУ»

Найдите обладателя
зеленого билета
с началом этой пословицы.

Вместе с ним обратитесь в
Бюро добрых услуг за полу-
чением призового талона ло-
терей.

На каждом билете четким почерком должно быть написано начало или окончание текста какой-либо общеизвестной пословицы: начало — на билетах одного цвета, окончание — на билетах другого цвета.

Зеленые билеты

«ЧТО ПОСЕЕШЬ, ...

«МАЛ ЗОЛОТНИК, ...

«СТАРЫЙ ДРУГ ...

Красные билеты

... ТО И ПОЖНЕШЬ»

... ДА ДОРОГ»

... ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ»

Перечень общеизвестных пословиц можно дополнить и менее известными: «Пустой колос ...всегда вверх лезет»; «И пень хорошо одень, ...так красивым покажется»; «Где посеял репу, ...там малина не вырастет» и т. п. Соединять разрозненные части малоизвестной, а может быть, и вовсе незнакомой пословицы придется уже не по памяти, а по смыслу.

Так как никаких предварительных пояснений к игре ведущий не делает, то, очевидно, все, кому предложены будут билеты, примут их и, таким образом, будут втянуты в общую игру. Заботы организаторов ее на этом пока и заканчиваются. Игравшим предоставляется полная инициатива в поисках начала или окончания пословицы.

Но вот начало и конец пословицы сведены воедино. Что же дальше? Об этом ясно сказано в билете: обним вместе надо отправиться в Бюро добрых услуг (см. стр. 116), чтобы обменять свои игровые билеты на призовые талоны лотереи.

30—40 разделенных надвое пословиц — это 60—80 «запланированных» участников игры. Столько же нужно заготовить для них призовых талонов.

Возможно, не все, у кого окажутся игровые билеты, включатся в игру. Да и не все включившиеся в нее, быть может, успеют во время антракта разыскать своих партнеров по пословицам. На лотерее это не отразится. Неиспользованные призовые талоны можно передать для участников аттракционов или вовсе исключить их из «тиража» лотереи, провести который лучше всего в конце вечера.

47—57. Аттракционы для всех желающих

В любой клубной комнате или в достаточно широком коридоре можно организовать аттракционы.

Речь тут идет о самых простейших и в большинстве своем самодельных аттракционах. Охотников на них обычно находится немало: одно дело смотреть на поединки со стороны, другое дело — когда сам в них участвуешь!..

Перед помещениями, где отведено место для подобных состязаний, желательно вывесить яркие, бросающиеся в глаза плакаты, привлекающие внимание зрителей.

Заглянем в некоторые из этих комнат.

Меткий удар [47]

Легкий волейбольный мяч, привязанный на не длинной веревке к ножке стола (можно и не привязывать, а просто держать кому-то другой конец веревки в руках), ставят на меловой черте. Посетитель этой комнаты, претендующий на звание «снайпера», становится перед чертой вплотную к мячу, касаясь его пятками. Ему завязывают глаза платком или предлагают надеть карнавальную маску, в которой прорези для глаз заклеены изнутри. После этого он должен сделать пять шагов вперед, попрыгать на месте, повернуться кругом, затем сделать столько же шагов в обратную сторону и ударить ногой по мячу, если это ему удастся. Чаще всего удар приходится по воздуху.

Кондитерская-автомат [48]

Через всю комнату, от стены к стене, протянут шнур. К нему, на небольшом расстоянии друг от друга (10—15 сантиметров), подвешены на ниточках пряники, печенье, конфеты. Под ними установлены вплотную столы, покрытые листами чистой бумаги.

Это витрина вполне современного магазина-автомата. Перед нею примерно на расстоянии одного шага проведена меловая черта (ее можно заменить протянутой по полу ленточкой). Посетителя «кондитерской» просят встать у черты перед любым приглянувшимся ему лакомством.

— Смогли бы вы, не переступая черту, разрезать ножницами нитку, на которой подвешен этот пряник? — спрашивают его.

— Да, конечно, — уверенно отвечает он.

В самом деле, стоит только протянуть руку — и готово!

— В таком случае все в порядке, — говорят ему. — Если вы это сделаете, пряник ваш. Но сначала придется выполнить кое-какие формальности. Так, сущие пустяки.

«Формальности», предшествующие получению пряника или конфеты, состоят в том, чтобы с повязкой на глазах проделать примерно то же, что требовалось от посетителя аттракциона «Меткий удар»: пять шагов в одну, столько же в обратную сторону. Вернувшись в исходное положение, то есть у меловой черты, посетитель получит ножницы. Остается разомкнуть их, протянуть руку и перерезать нитку.

Всякий, кто проходит через этот аттракцион, должен соблюдать следующие правила:

1. Пройдя положенное количество шагов туда и обратно, нужно остановиться перед чертой; если игрок не рассчитал и наступил на черту или перешагнул через нее, его попросят отодвинуться назад ровно настолько, чтобы занять исходное положение, не внося никаких других поправок в занятую им позицию.

2. Протянув руку вперед, нужно сразу сомкнуть лезвия ножниц. Не разрешается перемещать руку вправо-влево, нащупывая подвешенный предмет.

Нарушивший любое из этих правил может сделать повторную попытку.

«Кондитерская-автомат» — единственный аттракцион, где не дают призовые талоны. Расчеты с посетителями здесь производятся на месте.

Вдоль большой комнаты, на высоте 1,5 метра от пола, в три или четыре ряда натянуты прочные нити. Расстояние между рядами — 1 метр. Это трасса полета. А летательными аппаратами будут служить легкие бумажные колпачки, покрашенные в яркие цвета и насаженные по одному на каждую нить.

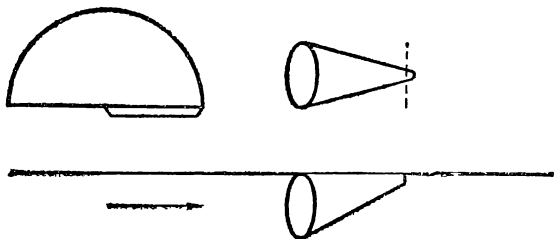


Рис. 30

На рис. 30 показано, как выкроить и склеить бумажный колпачок. Если равномерно дуть в него, он заскользит по натянутой нити с той скоростью, которую сумеет сообщить ему гонщик. Дело как будто и несложное, однако требует особой сноровки. Иной дует что есть силы, а колпачок упрямится, застревает в пути. Другой же, приноровившись и отнюдь не напрягая своих легких, заставляет колпачок плавно и почти безостановочно продвигаться вперед.

Итак, летающие колпачки выстроены в ряд и ждут гонщиков. Попросим же их занять свои места. Прозвучит сигнал, и все одновременно возьмут старт. А вот

к финишу вряд ли придут все вместе: кто-то, опередив соперников, первым доведет свою «машину» до противоположной стенки. Он и получит призовой талон лотереи.

Проверьте свой глазомер! (50—51)

В этой комнате посетитель, пожелавший испытать свой глазомер, может проделать это любым из двух способов: I. Решить какую-либо одну из предложенных ему задач по глазомерному определению. II. Принять участие в соревновании по глазомеру.

В первом случае, чтобы получить призовой талон, нужно в решении задачи достигнуть определенной степени точности, во втором — призовой талон получает победитель состязания.

I. Вот некоторые из практических задач по глазомеру, которые можно предложить посетителям:

1. На полу в противоположных сторонах комнаты стоят две кегли. Требуется третью кеглю поставить точно в середине между ними. Допустимая ошибка — не более 3 сантиметров.

2. Карандаш, положенный на стол, объявляется меркой. Требуется на глаз определить, сколько раз эта мерка уляжется на крышке стола по его длине. Допустимая ошибка — не более $\frac{1}{4}$ длины карандаша.

3. Определить длину или поперечник стола, площадь подоконника, высоту шкафа или двери, пользуясь подручными «мерами длины» (свой рост, длина руки от локтя до кончиков пальцев, ширина ладони, спичечный коробок, монета и т. п.). Допустимая ошибка — не более 2 сантиметров.

4. Определить на глаз емкость кувшина, не доверху наполненного водой, принимая за единицу измерения

стоящий рядом стакан. Допустимая ошибка — не более половины стакана.

5. Определить на глаз, сколько раз уместится 5-копеечная монета на поперечнике газетной страницы. Допустимая ошибка — не более единицы измерения.

6. Дан предмет, вес которого не превышает одного килограмма. Определить точный вес этого предмета, не пользуясь какими-либо измерительными приборами. Допустимая ошибка — не более 50 граммов.

7. Определить на глаз количество орехов на тарелке. Допустимая ошибка — не более $\frac{1}{7}$ части общего их количества.

8. Определить вес сахарного песка, насыпанного на тарелку, пользуясь чайной ложкой для измерения некоторой части этого песка. Допустимая ошибка — не более 50 граммов.

Аналогичных задач можно предложить множество. Успешное решение их зависит не только от навыка в глазомерных определениях, но и от умения пользоваться подручными мерами длины, веса, объема.

II. Те же задачи можно положить в основу состязаний по глазомеру между двумя-тремя участниками. Призовой талон получит тот из них, кто допустит наименьшую ошибку.

Нет таких предметов, которые нельзя было бы считать, измерить, взвесить. Многие из них в той или иной мере могут быть использованы для проведения состязаний по глазомеру.

Даже с простым листом бумаги можно провести интересное состязание. Например, такое. Двум или трем участникам его дают по три листа чистой, нелинованной бумаги одного формата. Нужно сложить их гармошкой так, чтобы каждый лист делился на нечетное количество полосок, одинаковых по размерам: пер-

вый лист — на пять равных частей, второй — на семь и третий — на девять.

Задание выполняется следующим образом: прикинув на глаз, какой величины должна быть заданная частица листа (пятая, седьмая или девятая доля его), нужно отогнуть первую полоску, а по ней, как по выбранной мерке, делать последующие сгибы. Если ширина первой полоски определена правильно, то и последняя полоска при заключительном сгибе окажется такого же размера и края ее совпадут с остальными. Если же первый сгиб сделан неточно, то последняя полоска в сложенном гармошкой листе окажется уже или шире всех других. Разницу в обоих случаях легко измерить линейкой с миллиметровыми делениями.

Когда все три листа будут сложены, допущенные каждым ошибки (нехватка, излишек) суммируются. Сравнивая окончательные результаты состязания, трудно установить, у кого глазомер лучше.

Строгие экзаменаторы [52]

«Здесь принимают экзамены академик Загадкин и профессор Головоломка» — извещает плакат у входа в комнату. За столом — строгие экзаменаторы. Оба загромождены: парики, бороды, очки. В комнате — классная доска. Пачка экзаменационных билетов на столе.

— Следующий! — приглашают они к столу сидящих поодаль посетителей этой комнаты.

Тому, кто подойдет, предлагают выбрать наудачу билет, прочитать его вслух, чтобы все слышали, и ответить на поставленный в билете вопрос. Разрешается подумать. Тем временем вызывают следующего. Все как на настоящих экзаменах.

Сумел правильно ответить — получай за это призовой талон.

Вопросы в билетах подбираются самые разнообразные из области так называемых занимательных задач. Например:

1. Можно ли сегодня получить телеграмму, которая послана будет завтра? Привести пример.

2. Что происходит на Луне в то время, когда мы наблюдаем лунное затмение?

3. Трое играли в шахматы. Каждый сыграл с обоими партнерами. Сколько всего было сыграно партий?

4. Летели галки, садились на палки. На каждую палку село по галке — для одной галки не хватило палки. Село по две галки на каждую палку — для одной палки не хватило галки. Сколько было галок и сколько было палок?

5. Шарада: «К двум нотам прибавь предлог — и сразу услышишь гудок». Что это такое?

6. «Ветер, ветер! Ты могуч, ты гоняешь стаи туч, ты волнуешь сине море, всюду веешь на просторе...» Откуда эти строки и кто их автор?

7. Многие строки из басен Крылова стали поговорками. Подтвердить это пятью примерами.

8. По заболоченному грунту идти тяжело. При каждом шаге, вытаскивая ногу из трясины, приходится затрачивать много сил на преодоление... чего?

9. Из букв, составляющих слово «наборщик», составить семь других слов — имен существительных, каждое из которых должно состоять не менее чем из четырех букв.

10. Поставить ударения в словах: простыня, силос, сантиметр, псевдоним, портфель, расклинить, мусоропровод, диалог, обеспечение, ободрить, полуденный.

В этой подборке — примеры различных по своему характеру задач, которые могут быть предложены экзаменирующимся. К ним можно прибавить загадки, ре-

бусы, скороговорки, метаграммы, анаграммы, логогрифы. Всего надо заготовить штук тридцать — сорок «экзаменационных билетов», а может быть, и больше, в зависимости от численности аудитории. Билеты, на которые даны правильные ответы, следует изымать из пачки.

Все «экзаменационные билеты» делаются с номерами. У экзаменаторов имеется список задач с ответами. Такой же список и в Бюро добрых услуг, куда академик Загадкин и профессор Головоломка будут направлять всех «провалившихся» за консультацией. Им разрешается вторично сдавать экзамен по тому же билету, что они на этот раз, получив необходимые сведения в Бюро добрых услуг, разумеется, выполняют успешно.

Жмурки-носильщики [53]

Для этого аттракциона отведена большая просторная комната. В одном конце ее стоит длинная скамейка, на противоположной стороне — две табуретки. Расстояние между скамейкой и табуретками — примерно 10 шагов; между табуретками — 4 или 5 шагов. На скамейке уложены в ряд десять спичечных коробков.

Объявление у дверей: «Складу требуются опытные носильщики» — никого не отпугивает, скорее возбуждает любопытство. Посетители охотно сюда заглядывают.

Отобрав двоих, «заведующий складом» усаживает их на табуретки.

— Главное, не волнуйтесь, — говорит он. — Если вы даже и не работали раньше носильщиками, не беда. Ручаюсь, что вы скоро овладеете этой профессией.

Остальных он просит встать вдоль стены и удовлетвориться пока ролью зрителей. А там видно будет.

Перед «носильщиками» ставится задача перетаскать

по одному все спичечные коробки со скамейки на табуретки. Норма — пять штук. Чтобы выполнить ее, понадобится совершить пять рейсов туда и обратно. Оплата сдельная: выполнишь норму — получишь призовой талон; перевыполнишь — получишь два призовых талона.

— Но, — предупреждают «носильщиков», — перетаскивать коробки вам придется несколько необычным способом — с повязкой на глазах. Поэтому повнимательней изучите обстановку, в условиях которой вам придется работать: местонахождение скамейки и табуреток, расстояние между ними и тому подобное. Главное — не перепутать табуретки. А то ведь и так может получиться, что свой коробок на чужую табуретку положишь — ваш партнер, конечно, спасибо вам за это скажет.

Участникам состязания завязывают глаза или надевают «слепые» маски. Затем подаются команды: «Встать!» и «Начинай!»

Вначале жмурки-носильщики чувствуют себя уверенно и шагают почти в ногу. Вскоре, однако, чувство ориентирования утрачивается и оба начинают плутать по комнате, с трудом отыскивая конечные пункты своих маршрутов, а натолкнувшись на табуретку, неуверенно кладут на нее коробок, опасаясь ошибки. Ошибки, конечно, будут, что вызывает всегда смех у зрителей.

Состязание заканчивается, как только последний коробок будет перенесен на чью-то табуретку.

Расплатившись с «носильщиками» (или с одним из них, если окажется, что на его табуретке собралось больше пяти коробков), «заведующий складом» приглашает следующую пару попытать счастья в соревновании.

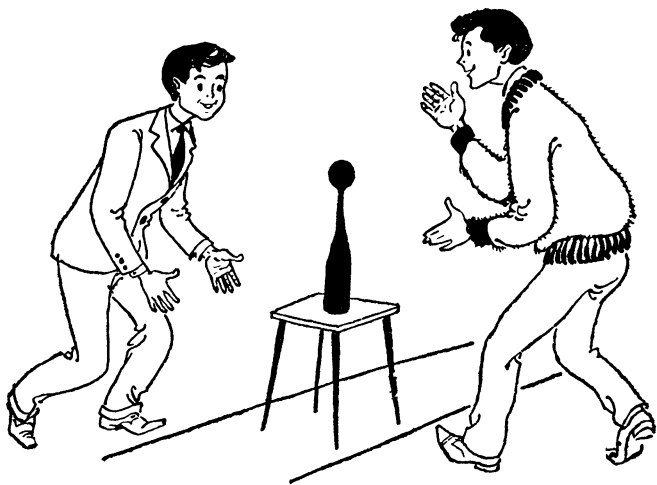


Рис. 31

Защита кегли [54]

В середине комнаты ставят табуретку, на нее — кеглю. (Если кегли не найдется, ее можно заменить обыкновенным городком или мягкой игрушкой.) Справа и слева от табуретки на расстоянии шага от нее прочерчивают мелом линии, переступать которые нельзя (рис. 31).

Состязаются двое: один — нападающий, другой — защитник. Они встают по обе стороны табуретки, не переступая меловой черты. Задача защитника — охранять кеглю и успеть осалить нападающего, как только тот попытается схватить и унести ее с табуретки. Что-

бы перехитрить противника и вынудить его занять положение, менее удобное для защиты кегли, нападающему приходится прибегать к особым приемам. Дело в том, что защитник обязан в точности повторять вслед за нападающим различные движения и фигуры, которые тот проделывает. Так, скажем, если нападающий присел на корточки, то и защитник должен принять ту же позу; нападающий прыгает на месте — и защитник следует его примеру. При этом они не переступают за черту и, конечно, не сводят глаз с кегли. Улучив момент, нападающий постарается схватить кеглю и унести ее из-под носа противника. Если ему это удастся, он выигрывает одно очко. И, наоборот, выигрывает одно очко защитник, если он осалит нападающего, когда тот попытается завладеть кеглей. В том и другом случае кеглю ставят на место и соревнование возобновляется. Игроку, переступившему черту при нападении или защите, выигрыш не засчитывается.

Во втором периоде игроки меняются ролями: нападающий переходит на защиту кегли, а защитник становится нападающим. Встречу выигрывает тот, кто наберет больше очков. Победитель получает призовой талон.

Капризный попутчик (55)

На полу нарисованы мелом два больших круга. В каждом из них — палка длиной около метра.

Противники становятся каждый в свой круг и берут в руки палку. Против того и другого на противоположных сторонах становятся дежурные по этому аттракциону; их задача — указать место поворота на дистанции, которую каждый из противников должен преодолеть. Выполняется это так: выйдя из круга, пройти к противоположной стороне, обойти дежурного

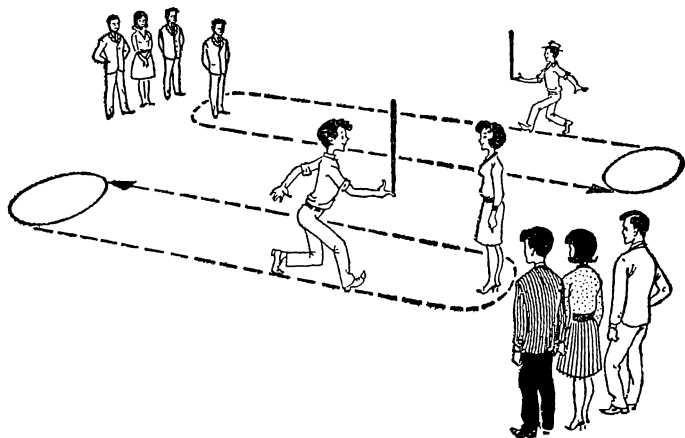


Рис. 32

и вернуться в круг. Дистанция невелика, но пройти ее нужно, держа палку стоймя на кончике пальца (рис. 32). А палка в таком положении — очень капризный попутчик. Уронил ее или слегка придержал рукой — и тебя оштрафуют, то есть пошлют обратно в круг. Начинай все сначала! Это единственное, однако весьма жесткое правило. Игрок, трижды нарушивший его, выбывает из состязания, а его противник оказывается победителем, даже если он и не пришел еще к финишу.

Пропавшая табуретка (56)

В помещении, где проводится этот аттракцион, ставят две табуретки на расстоянии 4—5 шагов одну от другой. На табуретки лицом в одну сторону и боком

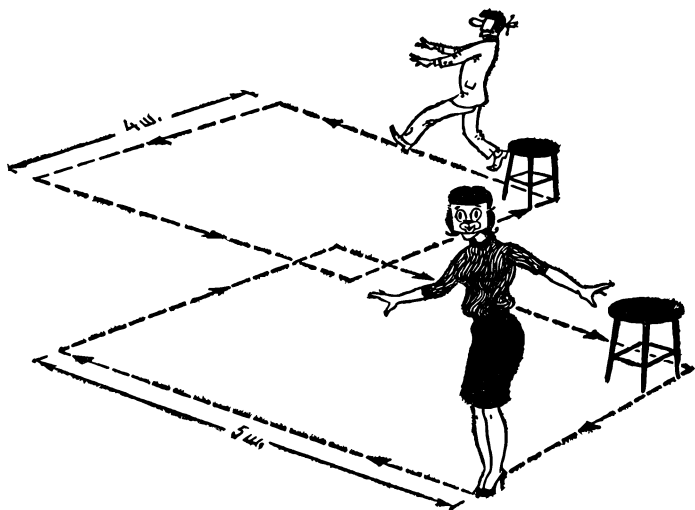


Рис. 33

к зрителям садятся противники (оба в «слепых» карнавальных масках или с повязками на глазах). Их задача — совершить небольшую прогулку длиной всего в 18 шагов по следующему маршруту: 4 шага вперед, затем поворот направо и еще 5 шагов в этом новом направлении, снова поворот направо и 4 шага прямо перед собой, наконец, последний поворот направо и последние 5 шагов вперед. Короче говоря, надо делать шаги вдоль сторон воображаемого прямоугольника, длинные стороны которого равны пяти шагам, а короткие — четырем. Рассуждая теоретически, каждый, проделав этот путь, должен вернуться на то же самое место, откуда он вышел. А практически...

Что можно посоветовать противникам? Стараться

делать одинаковые шаги и точные, на 90 градусов, повороты (рис. 33).

Чаще всего табуретки, на которых сидели противники, оказываются где-то в стороне, и, чтобы отыскать их в конце маршрута, придется некоторое время пошарить вокруг себя. Кто первым найдет свою табуретку и сядет на нее, тот и будет признан победителем.

Мишень на полу [57]

На большом листе фанеры по типу стрелковой мишени нарисованы пять концентрических окружностей с «яблочком» в центре. Диаметр наибольшей окружности — 150 сантиметров, диаметр «яблочка» — 30 сантиметров. Попадание в крайний (наружный) пояс дает одно очко; попадание в остальные пояса — соответственно больше: два, три, четыре и пять очков.

Мишень лежит на полу и предназначена для набрасывания на нее маленьких мешочков, набитых песком

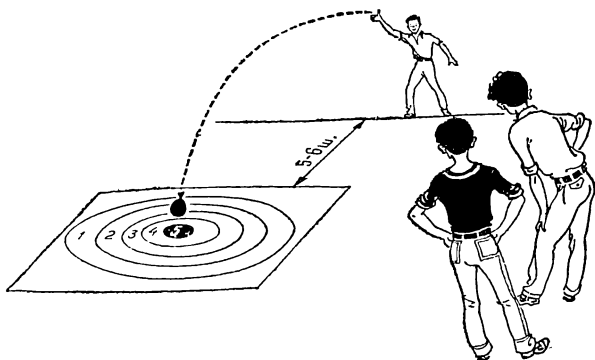


Рис. 34

На расстоянии пяти или шести шагов от мишени прочерчена мелом черта, которая объявляется «линией огня».

Остается вызвать двоих противников на «линию огня» и познакомить их с правилами этого поединка. Вот они:

1. Метание мешочков противники производят поочередно.

2. Каждый раз метатель получает право накинуть на мишень пять мешочков подряд (рис. 34). Выбитые очки записывают, а мешочки снимают с мишени для очередных бросков.

3. Когда оба выполняют установленное количество бросков — 10, 15, 20, — результаты того и другого суммируют и объявляют победителя.

Бюро добрых услуг

При описании игр и аттракционов, проводимых во время антракта, упоминалось Бюро добрых услуг. Помимо того что здесь можно получить все необходимые «ударнику антракта» сведения, Бюро добрых услуг для многих окажется и весьма важным посредническим органом. Исчерпывающую информацию о нем мы находим на красочно оформленном рекламном плакате:

ЗДЕСЬ ВЫ МОЖЕТЕ

Получить лично вам адресованное секретное письмо.

Получить авторитетную консультацию по нерешенной задаче, если вы почему-либо сплеховали на экзамене.

Отправить поздравительную телеграмму любому участнику вечера, а также получить телеграмму, адресованную вам.

Получить призовой талон, если вы его заслужили.

Получить квалифицированный совет, как выиграть состязание на лобом из аттракционов,

а также советы по всем интересующим вас как участника вечера вопросам.

И все это абсолютно бесплатно!

Но, пожалуй, одним рекламным плакатом тут не обойдешься. Неплохо было бы дать информацию о Бюро добрых услуг по радио или привлечь глашатаев с рупорами. Немало оживления внесет «ходячая реклама», пронося по залам, коридорам и комнатам объявления примерно такого содержания:

«Не забывайте, что Бюро добрых услуг — место деловых встреч. Здесь вы можете найти того, кого ищете».

«Бюро добрых услуг принимает заказы на доставку поздравительных телеграмм вашим друзьям и знакомым, здесь присутствующим».

А почему бы не объявить и призы в виде тех же призовых талонов за самые остроумные тексты поздравительных телеграмм!

Как уже говорилось, антракт на вечере КВН отличается от обычного перерыва в концерте, и не нужно опасаться, что он несколько затянется. По существу его следует расценивать не просто как перерыв между двумя отделениями программы, а как самостоятельную и очень важную часть ее, когда главным действующим лицом становятся сами зрители, а те, ради кого они здесь собрались, отдыхают, готовясь к очередным состязаниям.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



Ведущий. Всем знакомо знаменитое изречение древнегреческого философа Сократа: «Я знаю только то, что ничего не знаю». Мудрые слова и, конечно, весьма самокритичные, хотя не может быть, чтобы такой великий мудрец ничего не знал. Даже мы с вами и то, при всей нашей скромности, не станем утверждать, что совсем ничего не знаем, что мы — круглые невежды. Отчасти, может быть, и так, но не во всем, дорогие товарищи, мы уж так несведущи и поэтому готовы поспорить с уважаемым философом Эллады. Глубоко убежден, что каждый из нас, много ли, мало ли, но за свою жизнь поднакопил толику знаний, а кое в чем так и совсем неплох. В этом вы еще не раз убедитесь сегодня. Да вот недалеко ходить за примером...

58. Путешественники в будущее

Ведущий спрашивает капитанов команд, не найдутся ли у них желающие совершить необычайное путешествие. Такие, несомненно, есть, они готовы немедленно отправиться в путь.

— Вот и хорошо, — говорит ведущий. — Но должен предупредить, что путешествие предстоит действительно необычайное: вам придется мысленно перенестись на двадцать лет вперед и рассказать, что вам довелось увидеть, путешествуя в 1986 году. Маршрут и

виды транспорта выбирайте сами. Путешествовать можно не только по нашей планете, но и за ее пределами, если это входит в ваши планы. Не забывайте, однако, что ваше путешествие в будущее — это своеобразное состязание. и лучшую оценку получают те, чей рассказ окажется интереснее, содержательнее и правдоподобнее.

Ведущий желает путешественникам счастливого пути. Они уходят с тем, чтобы через 15—20 минут (а точнее, после одного или двух очередных состязаний) вернуться и рассказать, где побывали, что видели.

Когда рассказы будут прослушаны, кто-нибудь из членов жюри должен прокомментировать сделанные сообщения, дать им оценку.

«Путешественники в будущее» — одно из тех состязаний, которые требуют от участников их некоторой предварительной подготовки. Поэтому кандидатуры путешественников намечаются в командах заранее.

59. Три мудреца

(Театрализованная викторина)

Ведущий сообщает зрителям приятную новость: прибыли знатные гости — три высококвалифицированных мудреца.

— Это очень кстати, — радуется ведущий, — нам как раз нужны сейчас надежные консультанты. Вот тут у меня записано несколько слов, необходимо уточнить их значение. Чего же лучше, когда мудрецы рядом, с ними и посоветуемся. Признаться, одно только смущает: слышал я, очень уж несносные у них характеры. Хлебом их не корми, дай только поспорить. О чем бы ни зашла речь, мнения их тотчас расходятся, и они



Рис. 35

начинают яростно опровергать друг друга. Вот и угадай тут, кто прав. Впрочем, нет худа без добра: говорят, что из трех противоречивых суждений наших мудрецов одно всегда правильно. Какое именно? Ну, это уж придется решать вам самим. Надеюсь, что представленные на нашем вечере команды помогут нам сделать правильный выбор.

Ведущий просит капитанов выделить по три человека от команды, которые будут давать оценку толкованиям мудрецов.

А вот и они сами — в пестрых экзотических одеждах, напоминающих костюмы персонажей из «Тысячи и одной ночи» (рис. 35). С важностью занимая ответственные им места, мудрецы разыгрывают мимическую

сценку, наглядно подтверждая слова ведущего, что все они отчаянные спорщики.

Справа и слева от мудрецов становятся выделенные командами представители. Надо познакомить их с порядком и условиями состязания.

Вопросы задает ведущий. На каждый его вопрос сначала поочередно отвечают мудрецы, после чего представители той и другой команды должны сделать выбор: какой из трех ответов они признают правильным. Окончательную ясность в эту дискуссию вносит жюри: дает точное толкование заданного слова. Одновременно оно оценивает ответы участников состязания. Команде, определившей правильный ответ, засчитывается одно очко.

Посмотрим, как может проходить такое состязание.

Ведущий (*обращаясь к мудрецам*). Высокочтимые гости! Прошу вас дать ответ на первый наш вопрос: что означает слово «чилибуха»? Повторяю: чилибуха.

Следует мимическая сценка. Выразительно жестикулируя, мудрецы как бы обмениваются мнениями и, конечно, не приходят к соглашению.

Поднимается 1-й мудрец и, предположим, решительно заявляет:

— Чилибуха — это название реки. Можете мне поверить, что это так.

2-й мудрец, не менее авторитетно:

— А я утверждаю, что чилибуха — это порода дерева. Ну, как вам объяснить... Небольшое такое деревце...

3-й мудрец:

— Не слушайте их. Чилибуха — это, если хотите знать, не река и не дерево, а особо приготовленное, остро приправленное жаркое из дичи. Да, да,

охотники угощали меня чилибухой, уж я-то знаю, что это такое.

Опрос мудрецов окончен. Негодую друг на друга, они могут продолжить спор, но уже молча, не мешая состязанию. Они сделали свое дело: дали три противоречивых ответа. Теперь в спор включаются команды.

— Ваше решение? — спрашивает ведущий, обращаясь поочередно к той и другой тройке. Получив ответы противников, он просит жюри сделать свое заключение.

Член жюри, контролирующий это состязание, прежде всего должен дать точное, более подробное объяснение заданного слова:

— Чилибуха — это небольшое, вечнозеленое деревце тропических лесов, в семенах, коре и древесине которого содержатся сильнодействующие растительные яды: стрихнин и кураре.

Значит, правым оказался 2-й мудрец. Команда, согласившаяся с его толкованием, выигрывает одно очко.

Итак, с первым вопросом покончено, можно переходить к следующему. Обсуждается он так же, как и предыдущий. Пять-шесть заданных слов вполне достаточно для театрализованной викторины.

Составляя вопросник, нужно разработать сценарный план состязания. Предположим, отобраны такие слова, которым требуется дать толкования: «Гипатия», «тугрик», «рученица», «амфибрахий», «фреон». В сценарном плане это будет выглядеть так:

1. Заданное слово — Гипатия. Толкования мудрецов: а) медицинский термин; б) женское имя; в) географическое название. Заключение жюри: «Гипатия — выдающаяся женщина-математик, философ и астроном Древнего мира».

2. Заданное слово — т у г р и к. Толкования мудрецов:

а) денежная единица; б) название старинной одежды; в) национальный музыкальный инструмент. Заключение жюри: «Тугрик — денежная единица в Монгольской Народной Республике».

3. Заданное слово — р у ч е н и ц а. Толкования мудрецов: а) устаревшее сельскохозяйственное орудие; б) лекарственное растение; в) танец. Заключение жюри: «Рученица — болгарский народный танец».

4. Заданное слово — а м ф и б р а х и й. Толкования мудрецов: а) водяной жук; б) стихотворный размер; в) античный философ. Заключение жюри: «Амфибрахий — стихотворный размер: трехсложная стопа, в которой ударный слог находится между двумя неударными».

5. Заданное слово — ф р е о н. Толкования мудрецов: а) мифологическое существо; б) архитектурная деталь; в) химическое вещество. Заключение жюри: «Фреон — химическое вещество, соединение фтора с углеродом, обладающее способностью переходить из жидкого состояния в газ с большим поглощением тепла. Широко применяется в холодильниках».

При отборе слов для викторины следует избегать узкоспециальных терминов, которым трудно дать краткое популярное толкование.

Сценарный план — «секретный» документ, содержание его должно быть известно только организаторам вечера да тем его участникам, которым придется выступать в роли мудрецов.

Назначение мудрецов — сделать викторину зрелищем веселым и занимательным. Чтобы достигнуть этого эффекта, сцену с мудрецами нужно хорошо отрепетировать.

60. Два из трех

(Состязаются зрители)

Ведущий. Суть предстоящего состязания в следующем. Из трех предметов, которые я вам назову, нужно выделить два, обладающих каким-нибудь общим для них признаком, тем самым исключается третий предмет, этого признака не имеющий. Предположим, перед нами овощи: репа, помидор и морковь. Репу и морковь мы можем выделить как корнеплоды, чего о помидоре не скажешь. Но можно выделить два вида овощей из тех же трех и по другому признаку — по их естественной окраске; тогда в паре окажутся морковь и помидор — в отличие от репы они красного цвета.

Итак, найти два решения поставленной задачи — вот и все, что требуется от участников состязания.

Убедившись, что принцип отбора (два из трех — сначала по одному, потом по другому признаку) зрителями усвоен, ведущий предлагает правой и левой половинам зала померяться силами. Каждая группа должна решить три задачи. Время на решение задачи — одна минута. За правильный и своевременно данный устный ответ присуждается одно очко.

Появляются два помощника ведущего. Они будут оглашать задачи: один — зрителям левой стороны, другой — занимающим места на правой стороне зала. Ведущий берется нести «службу времени» — следить по секундной стрелке часов, чтобы от «старта» до «финиша» при решении задачи было не более минуты.

Ведущий. Итак, приступаем к состязанию. Внимание! Слушайте задачу для левой половины зала.

Первый помощник. Даны три реки: Енисей, Иртыш и Кама. Требуется выделить две пары рек по общим для каждой пары признакам.

Текст задачи повторяется, после чего ведущий засекает время и подает команду: «Старт!», сопровождая ее взмахом руки. Ровно через минуту он скамандует: «Стоп!», и мы увидим, взят ли этот первый барьер зрителями левой половины зала.

Тот, кто хочет дать ответ, должен поднять руку¹.

Если до сигнала «стоп» ответа не последовало, помощник ведущего сам должен дать на нее ответ. Затем второй помощник задает задачу правой половине зала.

Вот еще несколько задач такого же типа². Музыкальные инструменты: виолончель, флейта, балалайка. Виды транспорта: трамвай, автобус, троллейбус. Металлы: медь, латунь, ртуть. Города: Ленинград, Рига, Минск. Музыкальные произведения: «Лебединое озеро», «Золотой петушок», «Пиковая дама». Пьесы: «Лес», «Гроза», «Женитьба».

Организаторы таких состязаний без большого труда смогут пополнить предложенный перечень задач, усложняя или облегчая их применительно к составу аудитории.

61. Космические адреса

Ведущий. Друзья мои! Я почти уверен, что среди вас не так уж много найдется знатоков небесных светил. Астроном — профессия редкая. Но согласитесь, что в наш век стремительного завоевания космоса нель-

¹ Ожидаемое решение задачи: 1. В отличие от Енисея, непосредственно впадающего в море, Иртыш и Кама — притоки других рек. 2. Иртыш и Енисей находятся в Азии; бассейн Камы расположен в Европейской части СССР.

² Текстовая форма построения задачи всюду та же, что и в приведенном выше примере с реками: «Даны три...» и т. д.

зя быть вовсе несведущим в астрономической науке. Тем более не к лицу это нам, соотечественникам Циолковского, гражданам страны, положившей начало космическим полетам. А потому давайте-ка сразу перейдем от слов к делу и совершим первый шаг по пути астрономического самообразования. Мы тут оборудовали на скорую руку небольшой планетарий, и он готов к приему посетителей. Прошу каждую команду выделить по два человека, желательно из числа тех молодых людей, которые временами поглядывают на звездное небо. Почему двоих? Да просто чтобы было с кем посоветоваться. Ведь как-никак, а встретиться лицом к лицу со Вселенной — это не шутка!..

Пока ведущий держит речь, его помощники вносят и устанавливают на стенде «планетарий». По конструкции это тот же щит, об устройстве которого рассказано на стр. 17 (см. описание аттракциона «Смотри, не ошибись!»). Придется сделать лишь таблички с другими надписями да набить на рейки щита еще два ряда гвоздиков, так как табличек понадобится больше. Они уже подобраны и сложены на столе двумя пачками по 12 штук в каждой.

Взяв одну пачку, ведущий принимается развешивать таблички на левой стороне щита.

— Как видите, это названия самых ярких звезд, — говорит он, обращаясь к участникам состязания, и перечисляет их одну за другой: Вега, Арктур, Капелла, Ригель, Альдебаран, Денеб, Поллукс, Антарес, Альтаир, Спика, Регул (рис. 36). Разумеется, есть и другие яркие звезды, но мы пока ограничимся этими двенадцатью. Ваша задача — указать их адреса. Да, именно адреса, что же тут удивительного? Разве каждая из названных мною звезд не имеет постоянной прописки в том или ином созвездии?

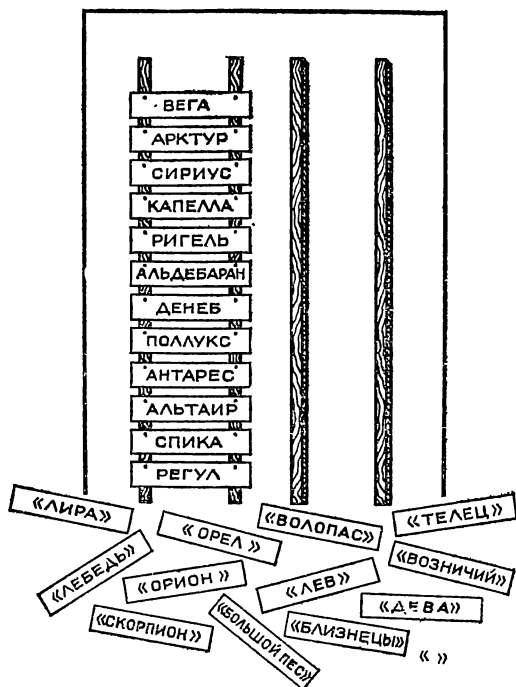


Рис. 36

Назвать созвездие — это и значит указать адрес звезды. А практически нужно сделать вот что: рядом с названием звезды поместить табличку с названием созвездия, в котором эта звезда находится. Ведущий вручит противникам по шесть табличек, подобрав их

таким образом, чтобы одной команде достались адреса первых шести звезд, а другой — остальные. Разделение щита на две зоны удобно в том отношении, что если и перепутаешь таблички, так только в своей шестерке, на противнике твоя ошибка не отразится.

Когда все двенадцать табличек будут размещены на правой стороне щита, ведущий поблагодарит участников состязания за проделанную ими работу, а затем попросит авторитетного в данном вопросе члена жюри проверить, все ли адреса правильны, и в соответствии с этим дать оценку той и другой команде.

Но от жюри можно потребовать и большего. Оценив успехи противников и исправив тут же допущенные ими ошибки, было бы очень кстати кратко рассказать собравшимся о каждой звезде, «адрес» которой устанавливался: о том, где и по каким ориентирам искать ее на небосводе; в какое время года она наиболее доступна для наблюдения; о ее размерах и удаленности от Земли. Это будет коротенькая, но весьма познавательная беседа; в программе вечера она займет не более 10—15 минут, и выслушают ее с интересом.

62. Частица звездного неба

Все, конечно, знают, что в течение ночи вид звездного неба в силу вращения Земли непрерывно меняется. Звезды перемещаются по небосводу, хотя местоположение их относительно друг друга остается неизменным. Это привычное нашему глазу явление и положено в основу предлагаемой ниже задачи на наблюдательность.

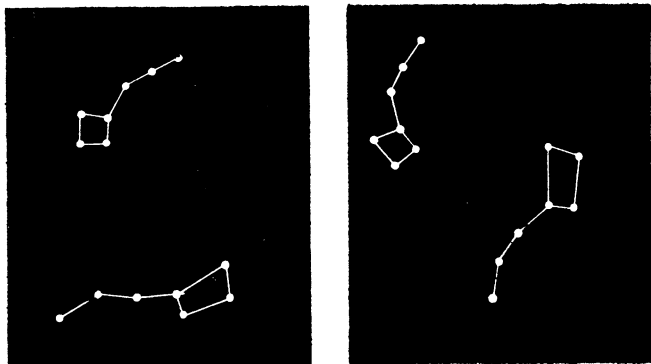


Рис. 37

По одному человеку от команды выходят к стенду. На нем два чертежа: взаимное расположение созвездий Большой и Малой Медведицы в разное время ночи (рис. 37).

— Перед вами часть звездного неба, — говорит ведущий. — На левом и на правом рисунках изображены одни и те же созвездия, которые вы не раз, конечно, наблюдали вечерами на небе, поэтому не буду вам их называть. Выглядят же они по-разному только потому, что художник рисовал их не в одно и то же время: один рисунок сделан поздним вечером, другой — ближе к рассвету. Но вот что установлено: один из чертежей правильный, а в другом допущена неточность, весьма заметная на глаз. Попробуйте найти ошибку и объяснить ее.

Тот, кто раньше это сделает и сможет обосновать высказанное им мнение, прибавит одно очко к счету своей команды.

63. Космический аукцион

В этом состязании могут принять участие обе команды в полном составе. Его можно провести и со зрителями, разделив зал на две или на три части, соревнующиеся между собой.

Аукцион проводит ведущий.

— Мы сейчас будем составлять с вами цепочку слов по принципу чайнворда. Как составляется такая цепочка, наверное, все знают: каждое очередное слово должно начинаться с той буквы, которой окончилось предыдущее. Здесь соблюдается правило: буквы *ъ*, *ы*, *ь* не принимаются во внимание: если слово оканчивается любой из них, то для очередного слова берется предпоследняя буква. И еще условие, самое главное, — принимаются только те слова, которые имеют прямое отношение к космосу или к космическим путешествиям. Да и то не все: если предложено будет несколько слов, начинающихся с одной и той же буквы, то в чайнворд пойдет то, которое названо самым последним. Это понятно, раз речь идет об аукционе. Итак, начинаем. Первое слово даю я.

Допустим, первым словом ведущий объявляет «Сатурн». Из обеих команд начинают поступать предложения — слова на букву *н* в пределах заданной космической темы: «Нептун» (планета), «небо», «Николаев» (фамилия летчика-космонавта), «невесомость» и т. д. Однако запас подходящих слов невелик, предложения поступают все реже и реже. Ведущий ударяет молотком: раз... два... три! С третьим ударом торг по заданному слову прекращается — принято слово, названное последним. Предположим, что слово это — «невесомость»; команде, предложившей его, начисляется одно

очко. Аукцион продолжается. Теперь борьба идет за следующее слово — оно должно начинаться с буквы *T*.

Состязание заканчивается, когда составится таким способом чайнворд с намеченным заранее количеством (8—10) слов.

64. В просторах вселенной

Викторина

1. Отчего мерцают звезды?
2. Что такое «астрономическая единица» и для измерения каких величин она применяется?
3. Существование двух планет нашей солнечной системы было предсказано учеными до того, как их впервые увидели в телескоп. О каких планетах идет речь и кому принадлежит честь их открытия?
4. Дневное небо, как и ночное, полно звезд, но мы их не видим из-за яркости солнечного света. Однако если бы этого препятствия не существовало, то какие созвездия можно было бы увидеть в дневные часы?
5. Увеличивает ли телескоп видимые размеры звезд?
6. Кто из людей впервые взглянул на небо вооруженным глазом?
7. Когда мы движемся вокруг Солнца быстрее — днем или ночью?
8. Каким знаменательным событием в истории исследования космоса был отмечен день 14 сентября 1959 года?
9. Самый тяжелый из искусственных спутников Земли — космическая научная станция «Протон-1», запущенная на орбиту летом 1965 года. Вес ее — 12,2 тонны. А сколько весил первый искусственный спутник?

10. На вопрос лектора: «Много ли искусственных спутников летает сейчас вокруг нашей планеты?» — трое слушателей дали весьма разноречивые ответы. «Восемь», — уверенно сказал один. «По-моему, около шестидесяти», — возразил другой. «А я так думаю, что не одна сотня их летает теперь вокруг Земли», — высказал свое мнение третий. «Один из вас прав», — сказал лектор. Кто же из трех?

65. Умелые руки

Очень весело проходят состязания, в которых требуется применение каких-либо трудовых навыков, рабочей сноровки. Само собой разумеется, что рассчитывать на высокое качество изготавливаемой при этом «продукции» не приходится, но достаточно и того, что остается возможность сравнивать результаты, достигнутые противниками в таком состязании: кто-то проявил больше изобретательности и вкуса, находчивей использовал материал, аккуратней выполнил работу — все это несомненно скажется и на оценке.

Каждая команда формирует бригаду в составе двух или трех человек. Это должны быть мастера на все руки — ведь неизвестно, что им предстоит делать!

Каким бы скоростным методом ни выполнялось задание, все же 10—15 минут на это понадобится. Поэтому, вручив бригадам наряд на ту или иную работу и указав им рабочее место (стол с необходимыми инструментами и материалами), можно перейти к очередному состязанию.

Назовем несколько примерных заданий для умелых рук.

1. Одеть куклу. Используя набор лоскутков, сшить для нее праздничный наряд: платье с отделкой, шляпу,

сумочку. Оценивается добротность работы и проявленный мастерами художественный вкус.

2. Сделать мягкую игрушку — зайца, медведя, кошку и т. п. — по своему выбору. Материал: лоскутки, вата, пуговицы, проволока, краски. Оценивается сходство с задуманным оригиналом.

3. Изготовить парик, усы и бороду, а также некоторые детали костюма (шапочку, галстук) и загримировать одного из своих партнеров по состязанию. Материал: пакля, клей, грим, цветные лоскутки, прочная бумага, краски, тесьма и проволока. Оценивается изобретательность мастеров, достигнутый ими эффект внешнего перевоплощения.

4. Сделать букет искусственных цветов или составленную из них гирлянду. Материал: тонкая цветная бумага, проволока, клей. Оценивается красочность изделия и чистота работы.

5. Вылепить из глины или пластилина бюст капитана своей команды. Требуется хотя бы отдаленное сходство с оригиналом.

6. Собрать какую-либо модель из деталей «Конструктора» и толково объяснить назначение созданной машины. Оценивается оригинальность «изобретения» и быстрота выполнения задания.

7. По готовой выкройке сделать картонажную игрушку для елки и раскрасить ее. Например, склеить двенадцатигранник, используя заготовленную для него развертку (рис. 38). Оцениваются чистота работы и надежность склейки всех граней фигуры.

Перечень заданий для умелых рук можно значительно расширить за счет так называемых домашних дел.

Особенно торопить противников не следует, пусть обе бригады постараются довести свою работу до кон-

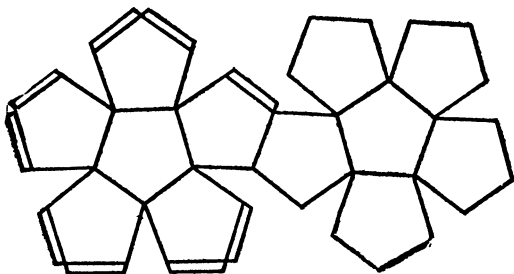


Рис. 38

ца. Однако если окажется, что у одной бригады дело явно не клеится, в то время как другая со своим заданием уже справилась, ведущий должен положить конец состязанию и предложить участникам его отчитаться перед зрителями, и потом передать свои работы на заключение жюри.

66. Не заглядывая в словарь...

Не каждый может похвастаться знанием иностранных языков, но каждый, вероятно, с уверенностью скажет, что уж свой-то родной язык он знает во всяком случае неплохо. При этом нередко упускается из виду, что в понятие «знать язык» входит не только знание самих слов, но и правильное их толкование, умение точно определить значение каждого слова. А тут-то мы порой и становимся в тупик, затрудняясь объяснить слово, казалось бы, самое обиходное. Чем не повод для состязания!

Итак, предлагаем командам скрестить оружие в довольно-таки каверзном поединке: в умении объяснять хорошо знакомые, ходовые слова, не заглядывая в толковый словарь. Вполне достаточно, если с той и другой стороны будет выделено по три знатока родной речи.

...Обе группы занимают места справа и слева от столика, за которым восседают знакомые уже нам строгие экзаменаторы — академик Загадкин и профессор Головоломка (см. стр. 107).

— Нуте-с, приступим, — говорит один из них, лукаво оглядывая аудиторию. — Для почина объясните-ка нам, уважаемые, что значит слово «деготь»?

Вопрос будет задан одновременно правой и левой группе. Кто может ответить? Впрочем, не так важно ответить быстро, как важно, чтобы ответ был краткий и точный.

Знакомое слово, а не так-то легко его объяснить! «То, чем в деревнях тележные оси смазывают?» Нет, скажут экзаменаторы, это не ответ. Нельзя ли поточнее и более содержательно определить заданное слово.

Надо полагать, что с той и другой стороны последует несколько толкований, но принято будет только одно — лучшее. За ответ команде ставят отметку: «тройку», «четверку» или «пятерку».

За первым вопросом следует второй, например: дать краткое и точное определение слова «аккордеон». Все знают этот популярный в наше время музыкальный инструмент, и вопрос кажется простым. А ведь вот сразу, пожалуй, и не ответишь на него, задумаешься. Поневоле вспомнится пословица: «Близок локоть, да не укусишь».

Задав восемь — десять столь же простых вопросов, экзаменаторы по сумме полученных каждой группой баллов выводят общую оценку той и другой команде.

67. Слова-рекордсмены

Перед тем как начать это состязание, ведущему придется сделать коротенькое вступление к нему.

В нашей речи нередко встречаются слова-омонимы, то есть слова, одинаковые по написанию и звучанию, но различные по смыслу, который в них вкладывается. Так, например, слово «лук» употребляется в двух значениях: лук — растение и лук — оружие. Таких примеров можно привести немало, но нас интересуют сейчас не любые слова-омонимы, а наиболее многозначимые из них. Среди омонимов встречаются настоящие рекордсмены — слова, имеющие не два, не три, а до десятка различных значений. Вот ими-то мы сейчас и займемся.

В этом состязании обе команды могут участвовать в полном составе. Проводится оно в форме игрового аукциона. Ведущий ставит задачу — объявляет слово, которое употребляется во многих значениях, а команды, выступая поочередно, дают различные толкования этого слова.

Каждый раз в свой очередной ход от команды выступает кто-нибудь один и говорит только об одном каком-либо значении заданного слова. Предложение команды засчитывается только в том случае, если оно принято жюри.

Как на всяком аукционе, победу здесь одерживает тот (та команда), за кем останется последнее слово.

Предположим, что на торги вынесено слово «поле». Послушаем, что скажут о нем спорщики: 1. Поле — безлесная равнина. 2. Засеянный участок земли. 3. Магнитное поле. 4. Поле сражения. 5. Белое или черное поле в шахматах. 6. Игровое поле. 7. Поле дея-

тельности. 8. Поле зрения. 9. Поле как основа под узором. 10. Поля у шляпы. 11. Поля страницы.

Не менее богаты значениями и такие слова, как «ход», «часть», «дорога», «голова», «нос» и другие.

Нужно вот еще что принять во внимание. У команды, которая делает зачин на аукционе, есть хоть и небольшое, но все же преимущество перед своими соперниками: перечень возможных толкований заданного слова она каждый раз начинает раньше противников, а следовательно, у нее больше выбора. Поэтому будет вполне справедливо провести такое состязание дважды — сначала по одному, потом по другому слову, предоставив право зачина во втором случае другой команде.

68. Спрятанное письмо

Умение кратко и толково объяснить местонахождение какого-либо предмета, не показывая на него пальцем, — навык ценный и стоит того, чтобы ему уделено было место в программе состязаний веселых и находчивых.

Ведущий вызывает к себе одного из игроков какой-либо команды.

— Вам поручается ответственное дело, — говорит он ему и передает запечатанный конверт. — Вы должны спрятать это письмо где-нибудь здесь, в клубе, на любом этаже, в любом помещении, хоть на чердаке, если вы сумеете туда проникнуть, — это уж ваше дело.

Учтите, однако, что вы пойдете не один; вас, как тень, всюду будет сопровождать наблюдатель из команды противника. Его задача как раз в том и состоит, чтобы запомнить место, куда вы спрячете письмо, и доложить об этом своему капитану. Что от вас

требуется? Постарайтесь подыскать для письма такой тайник, точное местонахождение которого, как и путь к нему, объяснить на словах было бы затруднительно.

Получив столь необычное поручение, игрок, сопровождаемый наблюдателем, покидает зал. Пока их обоих нет, можно заняться другим делом. Когда же они вернутся, состязание продолжится.

Прежде всего мы услышим устный доклад наблюдателя своему капитану. Он должен немногословно, но вместе с тем понятно и точно описать путь к месту, где спрятан конверт, а затем объяснить, где его в этом месте искать (в книге, в ящике, в папке, под ковром и т. д.). Капитан сам отправится на поиски спрятанного письма, и если вернется с ним в течение пяти минут, ему разрешено будет вскрыть конверт. В нем он найдет уведомление, что команде за выполнение только что проведенной операции по розыску письма засчитывается определенное количество очков.

69. Немая рифма

Ведущий. Очередное наше состязание имеет прямое отношение к поэзии. Ключом к успеху будет здесь служить рифма. Конечно, далеко не все могут сочинять стихи, но подобрать слово в рифму по силам каждому. А большего и не требуется от участников этого состязания, в чем вы сейчас убедитесь.

Команды выходят на сцену, размещаясь по обе ее стороны. Середина остается свободной.

Ведущий предлагает одной из команд дать задачу своим противникам. Это значит, что команда загадывает слово, обозначающее какое-либо действие, а другая команда должна его отгадать. Разумеется, отгадчикам необходимо дать при этом какую-то подсказ-

ку, что облегчило бы им поиски слова. Таково первое условие состязания.

Второе условие состоит в том, что ответ должен быть немым: требуется не называть отгадываемое слово, а показать его в действии, то есть изобразить при помощи жестов и мимики.

Итак, предположим, что состязание началось, и команда ставит такую задачу:

— Слово, загаданное нами, — глагол: оно рифмуется со словом «называть». Последние четыре буквы в обоих словах совпадают полностью.

Это ли не подсказка! Речь, таким образом, может идти лишь о глаголах, оканчивающихся на «вать», а их не так уж много. К тому же, пригодны из них только те, которые могут быть переданы движениями.

Посмотрим теперь, как другая команда станет решать поставленную перед ней задачу. Вот один из отгадчиков выходит на середину сцены. Подражая профессиональным жестам художника, он водит воображаемым карандашом, как бы набрасывая контуры рисунка (рис. 39). Его отгадка — глагол «рисовать». Рифма-то рифма, да не та. «Нет! — хором кричат противники. — Не угадал!»

Не удалось одному, может, удастся другому. Выходит второй отгадчик, предлагает иное решение: делает несколько незатейливых танцевальных па. Но и слово «танцевать» отвергается. Отгадчики сменяются один за другим. Следуют короткие мимические сценки: «забивается» гвоздь, «поливаются» цветы, «надевается» рубашка... Каждая из этих попыток, понятно, сопровождается дружным «нет», пока кто-то из отгадчиков не догадается наконец поднять руку, как это делается при голосовании. В ответ раздаются аплодисменты. Решение найдено: загаданное слово — «голосовать».



Рис. 39

От команды, решающей задачу, принимается не более пяти отгадок. Если все они ошибочны, команда не получает ни одного очка. Теперь ее очередь ставить задачу своим противникам — загадывать слово и объявлять к нему рифмованную подсказку.

70—71. Музыкальные загадки

Обращаясь к зрителям, ведущий сообщает, что обе команды выразили желание выступить с музыкальными загадками.

— В каком виде эти загадки будут предложены, я и сам еще не знаю — и те и другие готовили свою музыкальную программу в секрете от нас, организаторов

вечера. Я думаю, что более подробные сведения об этом состязании вы услышите от самих участников. Предоставляю слово капитану ... команды.

Калейдоскоп народных танцев (70)

Капитан команды. Наша музыкальная загадка представляет собою магнитофонную запись пяти народных танцев. Каких? На этот вопрос мы и попросим ответить уважаемых противников. Уточняю: вспоминать названия танцев, музыку которых вы сейчас услышите, не обязательно, хотя подробность эта никому не помешает и, думается мне, будет учтена жюри при оценке результатов отгадывания. Вполне достаточно, если вы по музыке определите национальный характер танца, скажете нам русский он или украинский, грузинский или татарский, армянский или эстонский и т. п. Предлагаем такой порядок проведения состязания. После проигрывания каждого танца будет сделан короткий, ровно на одну минуту, перерыв, чтобы вы могли подумать, обменяться друг с другом своими догадками. За правильный и вовремя поданный ответ отгадчики получают одно очко. Если же в течение минуты (мы просим товарища ведущего проследить за этим) ответа не последует, очко получаем мы.

Ведущий согласовывает с жюри эти условия.

И вот уже отдано распоряжение включить магнитофон. В зале звучит музыка — танец за танцем... За белорусской «Лявонихой», башкирская «Айра», ее сменяет гуцульский танец «Верховины»... Перечень танцев народов нашей страны обширен, многие имеются в грамзаписи, так что выбрать пять из них для музыкальных загадок большого труда не составит. Кстати, можно обойтись и без магнитофона, организовав проигрывание пластинок.

Состязание продолжается, но противники поменялись ролями. Теперь задачу ставит команда, которая только что выступала отгадчиком.

Капитан команды. Наши музыкальные загадки несколько иного характера: тоже танцы, но исключительно вальсы. Причем вальсы, написанные советскими композиторами. Мы предлагаем проводить состязание на тех же условиях: после каждого вальса — минутный перерыв, во время которого надо ответить на два вопроса: откуда этот вальс (назвать оперу, балет, оперетту, кинофильм, музыку к драматическому спектаклю и т. п.); кто автор музыки. Результаты состязания предлагаем оценивать следующим образом. Если на оба вопроса даны своевременные и правильные ответы, отгадчики получают два очка. Если получен ответ только на один вопрос, то эти два очка мы делим поровну. Если же ни на один вопрос мы не получим правильного ответа, то оба очка поступают в нашу пользу. Полагаем, что условия вполне справедливые.

Ведущий согласовывает с судьями и это предложение, после чего команда приступает к проигрыванию загаданных ею вальсов.

72. Рассказ без заглавия

В е д у щ и й. Предлагаю вам прослушать сейчас веселый, очень коротенький рассказ, из тех, что печатаются порой на листках отрывного календаря под рубрикой «Немного юмора». Прочитает его участник художественной самодеятельности нашего клуба... (Называет имя и фамилию чтеца.) Должен предупредить, что история эта будет рассказана не только ради того, чтобы

позабавить вас. Дело в том, что у рассказа еще нет заглавия, его нужно придумать — эту задачу мы и возлагаем на соревнующиеся команды. Срок выполнения задания — две минуты. За это время противники, смогут предложить по несколько вариантов заглавия, и мы все их аккуратно запишем. А жюри предоставим решить, кто проявил больше находчивости и остроумия.

В качестве примера такого рассказа можно предложить следующий текст, в основе которого — полуанекдотический эпизод из жизни популярного французского писателя прошлого века.

«Директор одного из парижских театров обещал прославленному драматургу тысячу франков премии, если двадцать пять первых представлений его новой пьесы дадут театру 60 тысяч франков. В вечер, двадцать пятого представления автор пьесы зашел в кабинет директора и потребовал обещанную премию.

— Вам не повезло, — сказал директор, который только что закончил подсчеты. — У нас всего 59 997 франков. Очень сожалею, но... уговор дороже денег.

— Ах, какая досада! — воскликнул опечаленный драматург. — Если дело обстоит так, то вы, конечно, правы, и я не настаиваю. Но в таком случае дайте мне хотя бы несколько франков взаймы.

Разумеется, директор не отказал автору в столь скромной просьбе. А тот, не медля ни минуты, кинулся в кассу и купил билет за пять франков.

— Вот, — сказал он, протягивая билет директору театра. — Теперь у вас 60 002 франка. Давайте премию.

Директору ничего более не оставалось, как рассчитаться с драматургом, который тотчас же вернул ему долг.

Это был знаменитый автор «Трех мушкетеров» — Александр Дюма-отец».

73. Имена и отчества

Ведущий. Викторина, которую мы предлагаем сейчас вашему вниманию, несколько необычна. Речь пойдет в ней о тезках. Тезками мы обычно называем тех людей, у которых одинаковые имена. Однако весьма нередкое явление, когда совпадают не только имена, но и отчества, и тогда тезки становятся тезками вдвойне. Немало таких совпадений мы найдем в именах и отчествах наших знаменитых соотечественников, прославивших Родину в различных областях литературы и искусства, науки, техники и военного дела. Попробуем же вспомнить их.

Такого рода состязание можно провести как между командами, так и среди зрителей-болельщиков, разделив зал на группы. В том и в другом случае вопросы задает ведущий, засчитывая по одному очку за каждый правильный ответ.

Ниже приводится несколько вопросов такой викторины. Перечень их при желании нетрудно продолжить.

Назвать наших знаменитых соотечественников, имена и отчества которых совпадают:

1. а) великого русского полководца XIV века;
б) гениального русского ученого, положившего начало современной химии.

2. а) величайшего русского поэта; б) знаменитого композитора, одного из основоположников русской классической оперы.

3. а) народного героя, полководца времен гражданской войны; б) великого русского актера.

4. а) выдающегося лирического поэта прошлого века; б) знаменитого оперного певца.

5. а) гениального русского композитора; б) всемир-

но известного шахматиста, создателя русской шахматной школы.

6. а) выдающегося теплотехника XVIII века, строителя первой в России паросиловой установки; б) выдающегося русского художника-пейзажиста.

74—75. Рассказы-загадки

Ведущий. Мы предложили командам приготовить к сегодняшнему вечеру по одной литературной загадке. Хочу уточнить: это должны быть не просто вопросы викторины — мы имеем в виду короткие рассказы-загадки из жизни замечательных людей нашего и прошлого времени. По тем или иным признакам, биографическим данным, по событию, происшествию или характерному эпизоду, о которых говорится в рассказе, требуется вспомнить или угадать, о ком идет речь, так как ни имя, ни фамилия этого лица в тексте не будут упомянуты. Как мне только что сообщили, обе команды готовы объявить друг другу вызов, их рассказчики ждут только сигнала к началу состязания. Так не будем испытывать их терпение и подготовимся выслушать того и другого. Мне думается, что по каждому выступлению нужно давать две оценки: одной команде — за составленный рассказ и его исполнение; другой команде — за отгадку.

Как пример приводим два литературных текста для рассказчиков.

Кто она! [74]

В первые дни Октябрьской революции в Смольный пришла молодая женщина и сказала, что хочет работать с большевиками. На вопрос, что она умеет делать, ответила: «Умею стрелять, ездить верхом, могу быть

разведчиком, могу писать корреспонденции с фронта, могу умереть, если надо».

Это была дочь профессора Петроградского университета, слушательница Психоневрологического института. Вся дальнейшая жизнь ее была подтверждением слов, сказанных тогда в Смольном. Она стала активной участницей гражданской войны, с оружием в руках сражалась с белогвардейцами. Она стала известной журналисткой и писательницей, автором популярных в двадцатые годы книг «Фронт» и «Гамбург на баррикадах». Проявила себя талантливым советским дипломатом. Это она послужила прототипом для образа женщины-комиссара, созданного Всеволодом Вишневским в пьесе «Оптимистическая трагедия».

Преждевременная смерть оборвала яркую, героическую жизнь этой замечательной женщины, когда ей был всего лишь тридцать один год.

Кто же она?

Проводы знатной особы [75]

В очерках Виктора Некрасова «Месяц во Франции» читатель найдет следующие загадочные строки:

«В середине декабря 1962 года в Гаврском порту на борту трансатлантика «Франс», отправлявшегося в Америку, ждали прибытия знатной пассажирки. День и час ее прибытия держался в секрете. Неизвестен был и маршрут, по которому она должна была прибыть. Все было окутано тайной. В самом центре корабля, где меньше всего ощущается качка, знатной пассажирке выделена была самая комфортабельная каюта М-79.

Встретить пассажирку явился в порт субпрефект Гавра в парадной форме в сопровождении двух взводов морской пехоты почетного караула.

В назначенный, но неизвестный журналистам час машина таинственной пассажирки, окруженная тремя броневиками и восемью мотоциклистами, подъехала к борту «Франс». Солдаты в белых перчатках взяли на караул. В окружении полицейских с автоматами в руках таинственная дама, которая всю дорогу загадочно улыбалась, не проронив при этом ни слова, со всеми положенными знаками внимания была препровождена в отведенную ей каюту. Вслед за ней последовали шесть ее телохранителей. Через несколько дней ее восторженно встречали в Америке...»

Кто была эта таинственная незнакомка? Впрочем, незнакомкой ее назвать, пожалуй, нельзя — имя ее известно всему культурному миру!

76. Фантастические встречи

Ведущий. Давно известно: гора с горой не сходится, а человек с человеком сойдутся. Так говорит народная мудрость. Удивительные прямо-таки необычайные бывают в жизни встречи — нарочно не придумаешь. Впрочем, придумать, конечно, все можно. Если обратиться к фантастике, то вообще ничего невероятного нет. В подтверждение этой мысли мы и решили сделать вас свидетелями необычайной встречи двух литературных героев... Однако, прежде чем познакомить вас с ними, я должен принять некоторые меры предосторожности.

Ведущий осведомляется, готовы ли участники команд (обычно это мужчина и женщина) к предстоящему состязанию, и, получив утвердительный ответ, просит обоих подойти к нему.

— Вынужден на некоторое время взять вас под

стражу, — шутливо говорит ведущий и поручает своим помощникам поместить обоих в разных комнатах и никого не допускать к ним.

В сопровождении помощников ведущего противники покидают сцену.

— Вот только теперь я могу сообщить вам, — говорит ведущий, — каких литературных героев представляют эти молодые люди. Но предупреждаю: при них ни слова об этом, иначе все состязание насмарку. Итак, он — небезызвестный вам помещик Ноздрев из «Мертвых душ» Николая Васильевича Гоголя. Она — Марина Мнишек из трагедии Александра Сергеевича Пушкина «Борис Годунов». Пусть вас не смущает, что оба персонажа взяты из разных исторических эпох, я же предупреждал, что встреча будет фантастическая. Но мы пошли еще дальше по пути невероятного. Дело в том, что каждый из соревнующихся знает, кто будет его собеседником, но абсолютно ничего не знает о себе самом: кто он, из какого произведения? При таких обстоятельствах поневоле задумаешься: что говорить, как себя вести? Но так как оба собеседника в момент встречи окажутся в одинаково незадачливом положении, им не останется ничего другого, как на первых порах приступить к осторожной разведке, задавая друг другу, как бы между прочим, те или иные прощупывающие вопросы. Только таким путем ведь и можно хоть немного пролить свет на свою собственную, окутанную тайной личность: авось противник проговорится! Кто первым угадает себя, тот и станет победителем этого поединка.

Подготовив таким образом зрителей, ведущий приглашает на сцену участников состязания. Для них уже поставлены кресла, сидя в которых они могут спокойно беседовать.

Конечно, оба в какой-то мере должны быть готовы к встрече. Надо ознакомиться с биографией и особенностями характера своего собеседника, наметить определенную линию поведения в разговоре. Однако заранее всего не предусмотреть. Конечно, неизбежны и неожиданности.

Мы не знаем, с чего начнется разговор. Возможно, собеседник Марины Мнишек, еще не подозревающий, что сам он Ноздрев, скажет что-нибудь возвышенное, вроде: «Какой счастливый случай выпал мне на долю — вас встретить здесь, сказать, чем сердце полно»! Ясно, что в устах Ноздрева эта фраза прозвучит нелепо. И его собеседница, тоже не ведающая, что она Марина, но зато отлично знающая, с кем разговаривает, вероятно, весьма скептически отнесется к подобной реплике. Чем может быть «полно сердце» у Ноздрева? Вздорный человек и опасный скандалист. Вступать с ним в беседу прямо-таки рискованно. Примерно такие соображения она, по-видимому, и выскажет своему собеседнику.

Возникнет весьма курьезный, построенный на импровизации диалог, в котором одному, очевидно, удастся выведать о себе больше сведений, чем другому. А начав догадываться, более уверенно поведешь себя в разговоре. И в конце концов двумя-тремя прямо поставленными вопросами вынудишь противника подтвердить, что твоя догадка правильна. Тогда можно закончить поединок, объявив: вот кто я такой! И назвать своего собеседника: ведь он-то себя еще не разгадал!

Чем контрастнее характеры персонажей, тем больше возникнет неожиданных, комических ситуаций.

77. Не называя псевдонима...

— Прежде чем начать очередное состязание, мне хотелось бы кое-что выяснить, — говорит ведущий, обращаясь к зрителям. — Поднимите, пожалуйста, руки те, кто знаком с произведениями американского писателя Самюэла Клеменса. (Считает.) Маловато. Я вижу, что большинству из вас это имя незнакомо. Ну, а теперь пусть поднимут руки те, кто читал Марка Твена... Ого, оказывается, все читали! Впрочем, что же в этом удивительного? Еще в школьные годы все мы зачитывались «Приключениями Тома Сойера», романом «Принц и нищий».... Да, Марка Твена знают и любят все, а имя Клеменса мало кому известно, хотя это одно и то же лицо. Марк Твен — литературный псевдоним Самюэла Ленгхорна Клеменса.

Начав с этого сообщения свой разговор с залом, ведущий напомним потом, что многие прославленные писатели известны миру лишь под своими литературными псевдонимами. Их настоящих фамилий читатели часто не знают. Это и навело на мысль устроить такое состязание, в котором представители команд выступили бы с чтением цитат из произведений тех известных всему миру писателей, которые писали обычно под псевдонимом. Порядок состязания намечается такой: оглашается цитата, затем сообщается настоящая фамилия ее автора; но настоящая фамилия — это еще не ответ, задача остается, ее надо решить, то есть назвать псевдоним, под которым упомянутый автор вошел в литературу и приобрел широкую известность.

Выглядит это состязание примерно так.

Первый чтец. Я прочитаю вам три строчки из автобиографии писателя, который мною загадан. Толь-

ко две фразы, но очень характерные для него. «Мне было всего четырнадцать лет, когда я ушел в Красную Армию. Но я был высокий, широкоплечий и, конечно, соврал, что мне уже шестнадцать». Автор этих строк — Голиков Аркадий Петрович. Назовите его литературный псевдоним. (Ответ. Аркадий Гайдар.)

Первого чтеца сменяет второй — из другой команды.

Второй чтец. Я прочту вам очень коротенький отрывок из рассказа, который известен читателям всего мира. (Читает.) «И тут началась трагедия — страшная трагедия борьбы за существование. Больной, ползуший на четвереньках человек... больной, ковыляющий за ним волк, — два существа, которые волочили свои полумертвые тела по безотрадной пустыне и охотились друг за другом...» Автор этих строк — Джон Гриффит. Назовите фамилию, под которой мы все его знаем. (Ответ. Джек Лондон.)

Команды задают друг другу задачи, чередуясь. Желательно, чтобы чтецы при этом менялись, и с каждой задачей-цитатой выступал новый чтец.

Можно предложить следующие условия состязания:

- 1) каждая команда задает по три задачи своим противникам;
- 2) на обдумывание ответа дается 15 секунд;
- 3) правильный и своевременно поданный ответ оценивается в одно очко.

Ответ может оказаться более полным, чем это требовалось. Так, скажем, не исключено, что в примере с цитатой из рассказа Джека Лондона окажется угаданным не только автор, но и название рассказа, из которого взята цитата («Любовь к жизни»). Не будет ошибкой, если такой ответ жюри оценит в два очка.

Задача может быть поставлена и несколько иначе.

Третий чтец. Назовите хотя бы один из известных вам рассказов Уильяма Сиднея Портера.

Назвать рассказ — это значит расшифровать и заданную фамилию. Литературный псевдоним Портера — О'Генри, а новеллы этого знаменитого писателя настолько популярны в самых широких кругах читателей, что уж один-то из его веселых рассказов, несомненно, припомнится отгадчикам.

Вот еще несколько фамилий, которые вместе с задачами-цитатами могут быть предложены участникам состязания для расшифровки: 1. Анри Мари Бейль. 2. Аврора Дюдеван. 3. Ефим Алексеевич Придворов. 4. Лариса Петровна Косач-Квитка. 5. Евгений Иванович Скурко. 6. Жак Анатолий Тибо. 7. Константин Михайлович Мицкевич. 8. Иван Доменикович Луцевич. 9. Жан Батист Поклен. 10. Франсуа Мари Аруэ.

78. Рассказ на заданную букву

Ведущий. Быть может, некоторым участникам нашего вечера знакома юмористическая новелла Андрея Некрасова «Как я писал рассказ». Вкратце напомним, о чем идет там речь. Это должен был быть «морской» рассказ. Редакция журнала, не ограничивая фантазии автора, просила его только, чтобы рассказ обязательно начинался с буквы *М*, — на этот счет у редакции имелись свои соображения. Автор согласился, сел за стол и начал писать. А написав один абзац, вдруг обнаружил, что не только первое слово, но и вообще все написанные им слова почему-то начинались с той же самой буквы *М*.

Вот как выглядели первые строки рассказа: «Миноносец мчался мимо мола. Мутное море молчало. Мелькали маяки. Маневрируя между мелями, мичман Малинкин миновал мыс Марии...» Дальше все шло в

том же духе: слова на *М* роем метались перед глазами автора, стремясь проскочить в рассказ. Впрочем, кого интересует трагикомическое продолжение этой новеллы, пусть прочитает ее в книжке. Мы же попытаемся сейчас продолжить этот эксперимент и провести литературно-творческое состязание на тему «Рассказ на заданную букву». Пусть не пугает вас слово «рассказ» — вполне достаточно, если написан будет всего лишь крохотный фрагмент из рассказа, один небольшой абзац. Давайте только уговоримся о количестве слов в нем. Скажем, не меньше двадцати. Теперь какую же выбрать букву? Я предлагаю букву *Н*, с нее начинается уйма слов, и есть все основания предполагать, что рассказы получатся не хуже того, «морского».

Остается выделить от каждой команды «писательскую бригаду» в составе двух или даже трех сочинителей. Такие произведения успешней пишутся в содружестве. Двум авторским коллективам дается 10—15 минут для написания рассказа на заданную букву. А когда оба произведения будут обнародованы, жюри вынесет о них свое суждение.

79. Город стоит на реке..?

На каких реках расположены крупнейшие наши города? Разговор на эту тему может стать предметом состязания между командами.

Предположим, каждая из них выделила бригаду «географов» в составе трех или четырех человек. Усадив соревнующихся друг против друга, ведущий вначале знакомит их с правилами предстоящего состязания:

1. Бригадам «географов» предоставляется право задать друг другу по пять вопросов. Вопросы ставятся

поочередно с той и другой стороны. Отвечать на вопрос может любой из противников.

2. Вопросы разрешается задавать не о любых городах Советского Союза, а только о столицах союзных и автономных республик, о краевых и областных центрах.

Примеры вопросов: На какой реке стоит город Омск? (Ответ. На Иртыше.) Какой крупный город стоит на реке Волхове? (Ответ. Новгород.) Назовите три крупных города, расположенных на Оке. (Ответ. Орел, Калуга, Рязань.)

3. Участники состязания сами контролируют друг друга, тут же объявляя, правильный ли дан ответ.

За точный и полный ответ бригаде записывают одно очко. Регистрацию счета ведет кто-нибудь из членов жюри. Победитель состязания определяется по количеству очков.

К состязанию нужно хорошенько подготовиться, поэтому обе команды необходимо заранее предупредить о том, что в программу вечера включена такая встреча. Полезно, например, пользуясь географическими справочниками и картами различных районов СССР, составить себе для памяти такую таблицу городов:

Архангельск — на Северной Двине
Благовещенск — на Амуре
Владимир — на Клязьме...

и так далее, подбирая столичные, краевые и областные города по алфавиту и преимущественно те из них, которые расположены на более или менее значительных реках.

Не обязательно всем заучивать такую таблицу, но если каждый из участников состязания хотя бы два-

три раза прочтет ее, а еще лучше, если каждый постарается твердо запомнить какую-то часть таблицы, то бригада может рассчитывать на успех.

80. Приток реки... какой?

Продолжим состязание «географов».

В нашей стране немало больших рек, которые являются притоками других рек, еще более протяженных и полноводных. Таковы, например, Иртыш, впадающий в Обь, или Кама, несущая свои воды к Волге.

Вот еще двадцать крупных рек, названия которых всем, вероятно, знакомы: Алдан, Ангара, Аракс, Белая, Ветлуга, Вилуй, Ворскла, Вычегда, Вятка, Десна, Зея, Ишим, Мокша, Пинега, Припять, Тобол, Унжа, Уссури, Хопер, Чусовая. Все они — притоки. Каких рек? Пусть на этот вопрос ответят участники состязания.

Если в предыдущем состязании встречались две бригады «географов», то на этот раз для разнообразия мы ограничимся двумя противниками, пригласив по одному знатоку рек от команды. Попросим их подойти к столу жюри и представиться судьям.

На судейском столе в небольшой коробке двадцать закатанных в трубочки билетов. На каждом билете — название какой-либо из перечисленных выше рек. Нужно сказать, в какую другую реку впадает каждая из них.

Противники поочередно вынимают из коробки билеты. За правильный ответ — один балл. Если ответ неточный, жюри вносит соответствующую поправку.

Определить победителя этого состязания нетрудно. Каждый из противников имеет возможность набрать 10 баллов; сколько тот и другой получают в действительности, покажут результаты поединка.

81. Снаряжается экспедиция

По предложению ведущего снаряжается зоогеографическая экспедиция (участники ее — представители обеих команд). Задача каждой изыскательской партии в составе трех человек — найти на территории СССР реки, названия которых совпадают с названиями зверей, птиц, рыб, пресмыкающихся.

Шестеро «изыскателей» в походном снаряжении выходят на авансцену.

— Желаю вам счастливого пути, друзья, — говорит ведущий. — Он приведет вас в библиотеку, где вам будут предложены различные географические карты и справочники. Повторяю задачу: искать на территории нашей страны реки с зоологическими названиями. Имейте в виду: требуется выписать не только названия таких рек, но и указать, притоками каких более крупных рек они являются.

Работа предстоит немалая, нужно выделить на нее минут двадцать, а то и все полчаса. Оценка — по результатам. Изыскателей провожают с музыкой. Пожелаем и мы им успеха. А кстати, дадим совет: в томах Большой Советской Энциклопедии они найдут довольно подробные карты всех республик, краев и областей СССР, знакомясь с которыми можно найти такие реки, как Бобр, Бык, Ворона, Гусь, Кобра, Лань, Лебедь, Лисица, Медведица, Нельма, Осетр, Тетерев и некоторые другие.

Пока обе изыскательские партии находятся в отлучке, проходит очередное состязание по программе. Затем участники экспедиции выступают с отчетами о своей работе. Побеждают те, кто нашел больше таких рек и подробнее о них рассказал.

82. Который час?

Начнем с коротенькой справки. Как известно, для удобства счета времени земная поверхность разделена на 24 часовых пояса. Двадцать четыре меридиана, отстоящие по долготе на 15 градусов друг от друга, приняты за средние меридианы часовых поясов. По международному соглашению начальным средним меридианом объявлен Гринвичский меридиан с долготой 0° , проходящий через Лондон. Соответствующий ему часовой пояс считается нулевым. Во всех пунктах в пределах одного часового пояса в каждый момент поясное время одинаково; в соседних поясах оно отличается ровно на один час.

На стенде — большая карта Советского Союза. У карты — по одному представителю от соревнующихся команд. Объяснив вкратце, как делится земной шар на часовые пояса, ведущий дает каждому из них задачу. Одному, например, такую:

— Как велика разница во времени между Ленинградом и Хабаровском, если принять во внимание, что тот и другой город находятся на средних меридианах своих часовых поясов? Произвести расчет.

Другому:

— Когда во Фрунзе полночь, какое время показывают часы в Пензе? Произвести расчет.

Задачи примерно одинаковой трудности и, в сущности, несложные, но с ответом торопиться все же не следует. Лучше хорошенько продумать вопрос, чтобы не напутать в расчетах.

Как решаются такие задачи?

1. По градусной сетке на карте легко установить, что Ленинград находится на 30 градусе, а Хабаровск — на 135 градусе восточной долготы, причем это

как раз средние меридианы: оба числа делятся на 15. Расстояние между ними по долготе — 105 градусов, следовательно, разница во времени ($105 : 15$) — семь часов.

2. Город Фрунзе находится на 75 градусе, а Пенза — на 45 градусе восточной долготы. Расстояние между ними по долготе — 30 градусов, следовательно, разница во времени — два часа. Когда во Фрунзе полночь, в Пензе десять часов вечера.

Так как границы часовых поясов не везде проходят точно по меридианам и на обычных картах не обозначены, то рекомендуется в задачах загадывать не любые населенные пункты, а лишь те, которые расположены на средних меридианах или вблизи от них.

83. Загадочный маршрут

Ведущий просит капитанов команд выделить по три человека, которые могли бы выполнить особое задание. Какое? Об этом он сообщит позднее.

Все шесть человек получают по листочку бумаги, и ведущий предлагает им записать следующий маршрут:

«Ранним утром мы улетаем с вами из Москвы... Воздушный лайнер вскоре доставит нас в красивейший город Европы — *Лутецию* (1). Отсюда скорым поездом мы приезжаем в портовый город *Массилию* (2), где садимся на корабль. Пересекаем море в юго-восточном направлении и высаживаемся в *Карфагене* (3). Пробыв там несколько дней, вновь поднимаемся на борт корабля, но теперь уже направляющегося в *Эпидамн* (4). Это город-порт в небольшой стране и находится недалеко от ее столицы. (Между прочим, по пути в Эпидамн наше судно пройдет вблизи большого

острова — родины Архимеда.) Дальнейший путь лежит через горы. Преодолев их, мы попадем в *Сингидунум* (5) — большой, живописный город, расположенный на берегу многоводного *Истра* (6). Вниз по течению этой реки вплоть до ее устья мы продолжим свое путешествие на моторной лодке. И вот перед нами вновь открывается безбрежный морской простор — это *Понт Эвксинский* (7). Здесь пересаживаемся на комфортабельную яхту, она берет курс прямо на восток и вскоре достигает цветущих берегов *Таврии* (8). А дальше через *Боспор Киммерийский* (9), минуя *Пантикапей* (10), мы входим в *Сурожское море* (11). В северо-восточной части его, в устье реки *Танаис* (12), раскинулся большой город, где мы и сойдем на берег. Отсюда пассажирский экспресс быстро домчит нас до Москвы — места, откуда и начинается это необычайное путешествие».

Участникам состязания нет необходимости слово в слово фиксировать все, сказанное ведущим, достаточно записать лишь названия промежуточных пунктов (в описании маршрута они выделены шрифтом и помечены порядковыми номерами) и сделать некоторые путевые пометки: там идти через горы, там спуститься вниз по реке и т. п. Однако, предупреждает ведущий, попытка отыскать на современной географической карте хотя бы один из упомянутых промежуточных пунктов будет обречена на неудачу. Все города, моря и реки даны в маршруте под их старинными названиями, сохранившимися лишь в учебниках истории да на картах Древнего мира. Таким образом, маршрут предлагается как бы в зашифрованном виде, и задача состоит в том, чтобы его раскрыть: устаревшие географические названия заменить современными и показать их на обычной карте.

Убедившись, что задача понята и все промежуточные пункты записаны правильно, ведущий отправляет «путешественников» в путь, желая им удачи. Правда, путешествие предстоит не очень дальнее, всего лишь до ... клубной библиотеки, где они найдут все необходимое для своих историко-географических изысканий: различные карты, учебники, словари, справочники. Разумеется, интересоваться их должна не только история. Поскольку это воображаемое путешествие совершается в двадцатом веке, то понадобятся, очевидно, и кое-какие сведения о том, что представляют собою сейчас все упомянутые в маршруте города.

Минут через тридцать обе тройки должны выступить перед зрителями с отчетом о проделанном путешествии: где побывали, что видели. А жюри будет судить, чей ответ окажется более интересным и содержательным.

84. Морские робинзоны

Викторина о необы-
чайных путешествиях

1. Весной 1946 года из порта на Панамском канале вышла маленькая яхта, на борту которой был только один человек. Отправился он не на прогулку в прибрежные воды, а с намерением пересечь Тихий океан и достичь берегов Австралии. Полностью осуществить свой дерзкий замысел ему не удалось: яхта разбилась на рифах вблизи островов Фиджи, преодолев более трех четвертей намеченного пути. Сам он только чудом избежал гибели.

Кто был этот отважный мореплаватель и как называлась книга, в которой он рассказал о всех своих приключениях?

2. Летом 1952 года другой замечательный путешественник, врач по профессии, один, на резиновой шлюпке, преодолел Атлантику. Он намеренно избрал маршрут в той части океана, где редко проходят корабли. Решив поставить себя в условия, в каких оказывается человек, потерпевший кораблекрушение, он отправился в путь без воды и пищи. Своим смелым экспериментом он доказал, что можно бороться за жизнь, высадившись с тонущего судна в шлюпку, и не погибнуть от голода и жажды.

Назовите этого мужественного путешественника, от важного экспериментатора.

3. В 1954 году морская робинзонада пополнилась еще одной сенсацией. Шестидесятилетний мореплаватель на плоту из семи бальзовых деревьев, один, без спутников, прошел по океану от берегов Перу до островов Самоа, проделав путь в 10 000 километров.

Кто был этот неустрашимый моряк?

85. Русские имена на карте мира

Историко-географическая викторина

На стенде — большая карта обоих полушарий. Каждый раз к стенду вызываются двое — по одному от команды. Обоим задают один вопрос. Требуется назвать и показать на карте географический пункт, о котором говорится в вопросе, и попытаться сделать это раньше противника.

Победитель выигрывает в пользу своей команды одно очко. Затем вызывается к стенду следующая пара.

1. В Тихом океане есть остров Суворова и остров

Кутузова. Требуется назвать и показать на карте архипелага, в состав которого входят эти два острова.

2. Где находится море Беллинсгаузена и в связи с каким событием получило оно свое название?

3. Назвать и показать на карте остров и полуостров, между которыми находится пролив, носящий имя одного из выдающихся исследователей Арктики.

4. Назвать и показать пролив, отделяющий остров Кодьяк от материка и названный именем первого русского исследователя Северной Америки.

5. С именем какого знаменитого русского морехода XVII века связано открытие пролива между Азией и Америкой? Назвать и показать на карте географический пункт в том же проливе, носящий имя этого отважного и неутомимого путешественника.

86. Знаменательные даты

— Прошу от каждой команды выделить двух лучших кроссвордистов, — объявляет ведущий.

Кроссворд, который придется решать участникам этого состязания, своеобразен: в клетки кроссвордной фигуры (рис. 40) нужно вписывать не слова, а четырехзначные числа — знаменательные даты из истории народов СССР. Поэтому клеточные ряды обозначены здесь не порядковыми номерами (они смешались бы с загаданными в кроссворде числами), а буквами алфавита.

Чтобы решать кроссворд, необходимо иметь толкования загаданных чисел — дат. Они указаны на двух листочках: на одном — перечень событий, даты которых должны вписываться в клетки левой половины кроссвордной фигуры; на другом — то же для правой половины фигуры. Жребий решит, кому какой листок

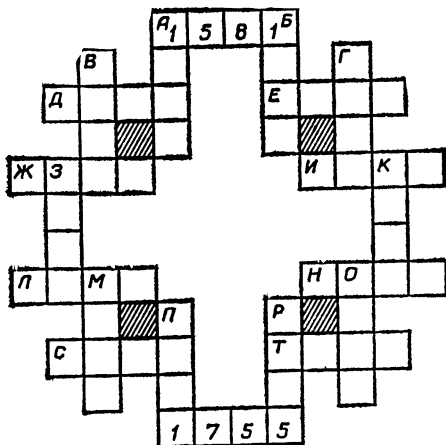


Рис. 40

достанется. Шансы у противников одинаковы: на том и на другом листочке загадано по девять исторических дат.

Чтобы задача была более понятной, два числа заранее вписаны в клетки кроссвордной фигуры. Поскольку обе даты — 1581 и 1755 — налицо, обе соревнующиеся группы должны по этим датам назвать связанные с ними исторические события.

Приводим тексты вопросов.

Левая сторона фигуры: А — восстание декабристов. В — пуск в СССР первой в мире электростанции, работающей на атомной энергии. Д — образование Союза ССР. Ж — первое летописное упоминание о Москве. З — начало освободительной войны украинского народа под предводительством Богдана Хмельницкого.

Л — Бородинское сражение. *М* — морозовская стачка в Орехово-Зуеве. *П* — открытие железной дороги между Петербургом и Москвой. *С* — первый съезд РСДРП.

Правая сторона фигуры: *Б* — первый коммунистический субботник в депо Москва-Сортировочная. *Г* — запуск в СССР первого в мире искусственного спутника земли. *Е* — изобретение радио А. С. Поповым. *И* — год рождения М. В. Ломоносова. *К* — отмена крепостного права в России. *Н* — начало княжения Владимира Мономаха. *О* — Куликовская битва. *Р* — поход новгород-северского князя Игоря Святославича на половцев. *Т* — стрелецкое восстание в Москве.

Кроссвордную фигуру нужно вычертить на большом листе бумаги в крупном масштабе.

Свои решения участники состязания вписывают в клетки фигуры простым карандашом. Не мешает снабдить их и резинкой на случай, если придется что-то исправлять.

Для ответов на вопросы кроссворда участникам состязания дается определенный срок — например 15 минут. На это время стенд с кроссвордной фигурой можно отнести в глубь сцены и, пока проводится другое состязание, предоставить кроссвордистам возможность как следует подумать над вопросами, что-то вспомнить, посоветовавшись друг с другом, а в чем-то и освежить свою память, заглянув в библиотеку за исторической справкой.

Ровно через 15 минут кроссворд, частично или полностью решенный, передается жюри для заключения.

Чтобы победить в этом состязании, надо быстрее и без ошибок заполнить свою половину кроссворда или, если обе группы не полностью решили задачу, ответить на большее количество вопросов. Толкования двух вписанных в фигуру дат даются в записке.

87. Консультация врасплох

Ведущий организует бригаду особого назначения — по два человека от команды — и, не вдаваясь пока в подробности, просит выделенных товарищей занять места за столиками, которые тем временем устанавливаются на сцене справа и слева.

Для каких целей создается эта бригада? Об этом сообщает ведущий.

— Дорогие товарищи! Придерживаясь принципа совмещения приятного с полезным, мы решили очередное состязание посвятить делу, на наш взгляд, весьма важному: организовать для вас консультацию. У каждого, вероятно, найдутся вопросы, которые беспокоят и в которых вы сами недостаточно хорошо разбираетесь. Так вот, не упускайте случая, используйте эту возможность. Предупреждаю, однако, что консультанты у нас не универсалы, по вопросам жилищным или, скажем, пенсионным вы от них дельного совета не получите. Что же касается бытовых, практических дел, например, как солить огурцы, испечь пирог, вывести пятна на новом костюме или запеленать ребенка, на все вопросы такого рода вы получите исчерпывающие разъяснения «специалистов». Тех, кто желает задать вопрос, прошу поднимать руку. Предлагаю установить следующий порядок: на первый заданный вопрос отвечает левая группа консультантов, на второй — правая, на третий — снова левая и т. д. Так как время у нас ограничено, а консультанты высококвалифицированные, то на обдумывание ответа достаточно 15 секунд. Итак, приступаем к делу!

Застигнутые врасплох и к тому же весьма жестко ограниченные временем «консультанты», очевидно, да-

дуют немало курьезных советов, если им придется отвечать на вопросы, в которых они окажутся недостаточно или вовсе не компетентными.

Все вопросы и ответы на них записываются и передаются жюри для оценки. Так как нельзя предвидеть, какие вопросы будут заданы «консультантам», членам жюри придется запастись различными справочниками по домоводству на случай, если подлинных знатоков того или иного дела среди них не окажется.

88—91. Знай и умей!

Ведущий (беседуя со зрителями). Знай и умей!.. Призыв этот, популярный среди пионеров, вполне приемлем и для нас, людей взрослых. Да, да, будем самокритичны: знаний и умений — я имею в виду практические, бытовые навыки — у большинства из нас, прямо скажем, маловато. Согласитесь, что о многом, что окружает нас в повседневной жизни и постоянно напоминает о себе, мы имеем порой смутное представление. Так вот, под лозунгом «Больше знать, больше уметь» мы и решили провести несколько очередных состязаний.

Что это за материал! (88)

Команды выделяют по 6—8 человек. Все они с нагрудными номерными знаками становятся в общий ряд. У одной команды — нечетные номера, у другой — четные.

Сколько игроков, столько же заготавливается образцов различных текстильных тканей. Это небольшие лоскутки, на них нашиты ярлыки с теми же порядковыми номерами, что и у игроков. Ведущий раздает их участникам состязания. Задача каждого — определить вид ткани, которая ему досталась.

— Начнем с первого номера, — объявляет ведущий. — Скажите нам, что за материал у вас в руках?

— Мне кажется, это габардин, — отвечает, допустим, вызванный.

— Каково заключение жюри? — осведомляется ведущий.

У жюри имеется список с названиями всех отобранных для состязания образцов текстильных материалов. Если ответ правилен, жюри это подтвердит; если игрок ошибся, его поправят. За правильный ответ команде запишут в выигрыш очко.

Одного за другим опрашивают участников состязания. Вероятно, не обойдется без курьезов. Иные настолько плохо разбираются в тканях, что путают шерстяную с хлопчатобумажной.

Пахучая азбука [89]

На сцене два стола. На том и на другом по четыре спичечные коробки. Спичек в коробках нет, но они не пустые, а с «начинкой»: в каждую положено какое-нибудь пахучее вещество. Ватка, смоченная одеколоном, растертая апельсиновая корка, кусочек селедки, щепотка ванильного порошка и т. п.

Каждая коробка в этой необычной коллекции запахов обозначает какую-либо букву. Если там нафталин, это буква *Н*. Селедочный запах подскажет нам букву *С*, а чесночный — *Ч*.

Заглядывать внутрь коробочек не разрешается, и поэтому все они перевязаны нитками, содержимое их можно определить только по запаху.

Вот двое игроков из одной команды и двое из другой выходят к столам. Задача каждой пары — отгадать название города, зашифрованное на столе «пахучими буквами». На левом столе — один город, на правом —

другой. Поскольку там и тут по четыре коробки, оба слова должны быть четырехбуквенными.

Состязание проводится на скорость и начинается по сигналу ведущего одновременно на обоих столах.

Предположим, отгадчики с левого стола определили следующие пахучие вещества в своих коробках: одеколон, мята, скипидар и кофе. Составив по первым буквам этих названий слово «Омск», они пишут его на листочке бумаги, передают записку ведущему и, если с его стороны не последует возражений (например, в случае неправильного решения), переходят к правому столу.

— Поменяться местами! — приказывает ведущий.

Отгадчики с правого стола, если даже они и не успели полностью расшифровать название загаданного им города, должны перейти к левому столу и заняться решением задачи, только что решенной их противниками. Может быть, здесь их ждет удача — одно очко еще можно отыграть!

Состязание прекращается по сигналу ведущего сразу, как только одна из соревнующихся пар вручит ему свою вторую записку с расшифровкой заданного слова, тем самым выигрывая состязание.

Победители принесут своей команде два очка, а их менее удачливые противники — одно или совсем ничего.

Проигравшая команда может потребовать реванша. Не следует отказывать ей в такой просьбе. Надо только заранее обеспечить возможно более широкий ассортимент «пахучих букв», чтобы имелась возможность составить и другие слова.

Фанты (90)

О том, как играть в фанты, знают, конечно, все, поэтому повторяться незачем. Скажем только, что участ-

ники этого состязания (по 5—6 человек от команды) в отличие от общепринятых правил игры в фанты разыгрывать их будут попарно. Предстоит, таким образом, целая серия поединков.

Вручив капитанам команд по мешочку, ведущий предлагает им собрать фанты у тех своих игроков, которые назначены им для участия в состязаниях. Капитаны могут все это проделать в полной секретности, и, следовательно, ведущего, когда он получит от них оба мешочка, никак нельзя будет заподозрить в том, что ему известно, кому какой фант принадлежит.

— Этим фантам, — объявляет ведущий, вынимая из каждого мешочка по одному предмету и всем показывая, — приказываю распилить дощечку на две разные части под углом в 45 градусов.

Два противника выходят на сцену. Тотчас же помощники ведущего отводят им рабочие места, каждому дают дощечку и пилу. Ведущий разъясняет, что оценивать их труд будут по двум показателям: скорости выполнения работы и степени достигнутой ими точности в отношении указанных размеров.

Пока соревнующиеся выполняют задание, ведущий выбирает следующие два фанта, и на сцену выходят новые участники поединка.

Задания противникам можно давать самые разнообразные: кто кого «перепоеет», «перепляшет», «перескороговорит» (скороговорки, кстати говоря, очень увлекательный и веселый вид игровых поединков) и многое другое в этом роде. Однако в данном случае, поскольку состязание проводится под лозунгом «Знай и умей», предпочтение следует отдать навыкам из области бытового самообслуживания. Примеры таких работ (см. стр. 132 — «Умелые руки») уже приводились, и перечень их можно расширить.

Мы живем в век химии, повседневно и повсеместно встречаемся с нею на каждом шагу. Пусть же она будет желанной гостьей и на нашем веселом вечере.

Ведущий раздает участникам состязания по одному лоскутку различных тканей со следами какого-либо загрязнения. Можно заготовить, например, такой набор лоскутков: 1) с пятнами от масла, 2) от ржавчины, 3) от масляной краски, 4) от сажи и копоти, 5) от ягод, 6) от красного вина, 7) от чернил, 8) от травы. Восемь образцов — восемь участников состязания, по четыре от команды.

Каждый лоскуток условно обозначает ту или иную вещь, нуждающуюся в чистке. Задание всем одно: вывести, если не полностью, то хотя бы частично пятно на своем лоскутке, пользуясь по личному усмотрению разными химикалиями, которые имеются на рабочем столе, установленном в глубине сцены. Это бензин, скипидар, нашатырный спирт, ацетон, щавелевая и лимонная кислоты, перекись водорода и прочие химические вещества, рекомендованные для таких целей.

На выполнение задания надо отвести минут десять. Пока каждый справляется со своим делом, можно провести какое-нибудь другое состязание, включенное в цикл «Знай и умей!», после чего вновь вернуться к «мастерам химчистки». Участники коротко доложат о проделанной ими работе: какое пятно удалялось, с помощью каких химических веществ и каковы достигнутые результаты. Приглашенный в состав жюри специалист тут же даст свое заключение о выполненной работе: одобрит ее, если пятно выводилось правильно, укажет на ошибку и даст полезный совет, если сделано было не то, что нужно.

Стало традиционным начинать состязания команд КВН с поединка их капитанов. Оружием дуэлянтов обычно служат всякого рода каверзные вопросы, которые подбираются заблаговременно. Чтобы не ставить противника в неловкое положение школьника, не выучившего урок, и дать ему возможность в какой-то мере подготовиться к неожиданностям, целесообразно заранее определить тематику вопросов, за пределы которой участники поединка не должны выходить. Так, например, если оба капитана знают, что их поединок должен ограничиваться вопросами типа «Почему мы так говорим?», то можно не сомневаться: ко дню встречи оба постараются запастись необходимыми сведениями.

Как пример ниже приводится несколько вопросников, каждый из которых может быть значительно расширен, что мы и предлагаем сделать самим организаторам и участникам вечера.

Из истории русской техники [92]

1. Кто из русских ученых и когда впервые в мире сконструировал действующую модель геликоптера — прообраз современного вертолета?

2. Кто из русских ученых-химиков в годы первой мировой войны изобрел угольный противогаз, принцип которого лег в основу современных противогазов?

3. В 1881 году в одном из казематов Петропавловской крепости революционер-народник, приговоренный к смертной казни, за несколько дней до приведения приговора в исполнение разработал первую в мире схему реактивного летательного аппарата. Кто был этот мужественный человек и талантливый изобретатель?

4. Даты 1735—1818 являются годами жизни гениального механика-самоучки, создавшего проект и модель одноарочного моста через Неву, прожектор, оптический телеграф, водоходное судно и десятки диковинных по тому времени механизмов-автоматов. Кто этот прославленный изобретатель?

5. 11 июля 1873 года на одной из площадей в Петербурге впервые в мире вспыхнула ярким электрическим светом лампа накаливания, изобретенная молодым русским инженером. Назовите его.

6. Кто не слышал о знаменитой русской трехлинейной винтовке образца 1891 года! По меньшей мере у трех поколений наших воинов побывала она в руках. Оружие это оказалось настолько совершенным, что почти без всяких конструктивных изменений просуществовало полвека. Кто был его изобретателем?

Ответы на выбор [93]

1. Даны шесть металлов: золото, железо, медь, вольфрам, свинец и платина. Три из них не тонут в ртути. Какие именно?

2. Четырех экзаменующихся спросили: «Каким способом изготавливают рельсы?» Все ответили по-разному: один сказал, что отливкой, другой — ковкой, третий — прокаткой, четвертый — волочением. Какой ответ был правильным?

3. Из пяти элементов — барий, бром, кремний, йод, железо — назовите два, входящие в группу галоидов.

4. Вам дали кусочек металлического натрия. В чем вы будете его хранить — в воде, в керосине, в серной кислоте или просто в стеклянной банке?

5. Фарада — это единица измерения. А что ею измеряют — вязкость, теплопроводность, электрическую емкость или напряжение электрического поля?

6. Скипидар — продукт переработки ... какого сырья: нефти, жиров, каменного угля или древесины?

Богатства земных недр (94)

1. Назовите три самых главных элемента, из которых построена земная кора.

2. Назовите цвет каждого из следующих драгоценных камней: аметист, изумруд, сапфир, рубин, хризоберилл.

3. Какой металл называют «металлом плодородия» и какой — «металлом консервной банки»?

4. «Если бы не было этого металла, не было бы автомобиля», — сказал однажды Форд. О каком металле идет тут речь?

5. На десяти табличках написаны названия минералов, составляющих шкалу твердости: алмаз, апатит, известковый шпат, каменная соль, кварц, корунд, плавиковый шпат, полевой шпат, тальк, топаз. Перечень дан в алфавитном порядке. Вручая комплект табличек своему противнику, надо дать ему задачу: расположить минералы в порядке возрастания их твердости.

Чудеса наяву (95)

1. Декабрь — разгар лета в Южном полушарии. В это время года Южный полюс получает больше солнечной энергии, чем другие точки земной поверхности. Почему же Антарктида покрыта вечным льдом и там всегда холодно?

2. Можно ли звуками человеческого голоса разбить стекло?

3. На нашей планете сохранились еще деревья-великаны, продолжительность жизни которых измеряется тысячелетиями, а толщина ствола достигает порой

10 метров. В Калифорнии в дупле одного из таких деревьев был устроен лекционный зал с кафедрой для лектора и 32 креслами для слушателей. О каком дереве идет речь?

4. Всегда ли Кубань впадала в Азовское море?

5. Можно ли спать с открытыми глазами?

Служба здоровья в туристском походе [96]

1. Во время похода в лесу могут встретиться растения, ягоды которых ядовиты. Назовите хотя бы три из них и кратко опишите их внешний вид.

2. Неосторожный прыжок через канаву может вызвать растяжение связок и в результате этого резкую боль. Чем помочь пострадавшему?

3. Покажите один из способов переноски пострадавшего на руках вдвоем.

4. Если понадобятся носилки, как быстро соорудить их, используя то, что найдется под руками?

5. В походной аптечке есть йодная настойка, нашатырный спирт, свинцовая примочка, перекись водорода или слабый раствор марганцевокислого калия, таблетки аспирина, пирамидона, салолы с белладонной. Каково назначение этих медикаментов в условиях похода?

В мире живой природы [97]

1. Не у всех животных уши находятся на голове. Приведите пример, подтверждающий это.

2. Всегда ли рак пятится назад?

3. Много ли воды испаряет дерево в летний день?

4. Сколько лет майскому жуку?

5. Какая рыба гнездо вьет?

6. Какие зайцы хорошо плавают?

7. Водятся ли акулы в Черном море?

8. Бывают ли дрессированные крокодилы?

Самое большое и самое маленькое [98]

1. Какая самая маленькая рыбка в мире?
2. Какая нить самая тонкая?
3. Как называется растение, цветок которого по величине не имеет себе равных, достигая 1 метра в диаметре?
4. Какое животное самое крупное в мире?
5. Какое растение самое высокое?
6. Где живут самые крупные ящерицы в мире и как они называются?

Всякая всячина [99]

1. Что означают названия частей света?
2. Когда в кастрюлю наливают холодную воду из водопровода, кастрюля и снаружи становится мокрой. Почему?
3. Почему сигнал остановки движения всегда красного цвета, а не голубого или зеленого?
4. Почему самый большой в мире океан назван Тихим? Ведь он часто бывает и очень бурным!
5. Почему шумит морская раковина?

Когда и где! [100]

1. Давно ли появился зонтик и какая страна стала его родиной?
2. Когда и в какой стране появились первые почтовые марки?
3. Какая страна является родиной карандаша?
4. Кто изобрел очки?
5. Давно ли люди стали пользоваться спичками?
6. Сколько лет иголке?



□
□
□
□
□

ПРОВЕРЬТЕ СВОИ РЕШЕНИЯ

20. До-ре-ми-фа-соль-ля-си

Один из вариантов решения задачи: *до* — бульдог, удод, подорожник; *ре* — черепаха, тетерев, гречиха; *ми* — фламинго, минога, миндаль; *фа* — кефаль, дрофа, эфа; *ля* — косуля, конопля, стерлядь; *си* — синица, персик, василек. По две «ноты» в слове: сирень, помидор, долгоносик, подосиновик и др.

21. Ночной пейзаж

1. Луну называют молодой в первые дни после новолуния; на небе появляется тогда узкий серп, обращенный рожками в левую от наблюдателя сторону. Но на рисунке рожки лунного серпа обращены в правую сторону; из этого следует: художник изобразил луну уже на ущербе, в последней фазе, что противоречит тексту стихотворной подписи.

2. Судя по рисунку, ночь на исходе, так как убывающая луна появляется после полуночи, перед рассветом.

22. Кто сильнее!

Самый сильный из четырех щенков — Кудряш, на втором месте — Топс, на третьем — Шарик, на последнем — Вертун.

23. Кто быстрее ответит!

1. По алфавиту порядковые номера букв КВН: 12—3—15.

2. $1\,799 + 1\,837 = 3\,636$.

3. Йошкар-Ола, столица Марийской АССР.

4. Фраза, предложенная для запоминания, — своеобразная шпаргалка; начальные буквы составляющих ее слов подсказывают последовательность, в которой расположены цвета спектра: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

5. Например, «Три девицы под окном пряли поздно вечерком».

27. Арифметическая угадайка

$$(99-32)-(86-53)=34.$$

28. Искусное размещение

Приводим один из возможных вариантов решения. Следуя по горизонтальным рядам, расположить фигуры в следующем порядке:

1-й ряд — квадрат красный, ромб синий, круг черный, треугольник зеленый. 2-й ряд — треугольник черный, круг зеленый, ромб красный, квадрат синий. 3-й ряд — ромб зеленый, квадрат черный, треугольник синий, круг красный. 4-й ряд — круг синий, треугольник красный, квадрат зеленый, ромб черный.

29. Туда или обратно!

Внимательное рассмотрение картинки приводит к следующим выводам: 1. Деревня в зеленом убранстве — значит велопробег происходит летом. 2. Длинные тени бывают только утром или вечером. Летом в деревнях топят печи только по утрам для приготовления пищи; дымки над крышами домов указывают на то, что в деревушке сейчас утро. 3. Утром солнце на востоке, тени ложатся к западу, а велосипедисты едут в сторону, обратную направлению теней, следовательно

но, они едут на восток. 4. Варшава расположена к западу от Москвы; из этого следует, что гонщики находятся на обратном пути — на пути в Москву.

30. Маскарад чисел

Ход решения задачи весьма несложен и сводится к построению следующих логических выводов. Начнем с нижней строчки примера, действие, записанное в ней, выглядит так: «гусь, гусь» минус «бабочка» равняется «лягушка». Если из двузначного числа («гусь, гусь») вычитается однозначное и в разности остается тоже однозначное число, то уменьшаемое может быть только числом менее 20, а, следовательно, количество десятков в нем равно 1. Таким образом, «гусь» — это 1, а двузначное число «гусь, гусь» — 11.

В верхней строчке уменьшаемое «гусь, заяц» тоже двузначное число, и оно меньше 11 на единицу. Следовательно, «зайцем» обозначается ноль.

Теперь рассмотрим второй столбец: «еж», деленный на «бабочку», дает в частном тоже «бабочку». Это действие открывает нам еще два неизвестных. Если делимое — однозначное число, а делитель и частное равны, то возможны лишь два случая: делимое равно 4 ($4 : 2 = 2$) или 9 ($9 : 3 = 3$). Но второй случай отпадает, так как если бы «еж» обозначал число 9, то «кошка» обозначала бы 1, а нам уже известно, что число 1 обозначается в примере «гусем». Следовательно, «еж» обозначает число 4, а «бабочка» — 2.

Подставив все эти значения, остальные неизвестные находим уже без труда:

$$\begin{array}{r} 10 - 4 = 6 \\ + \quad : \quad + \\ 1 + 2 = 3 \\ \hline 11 - 2 = 9 \end{array}$$

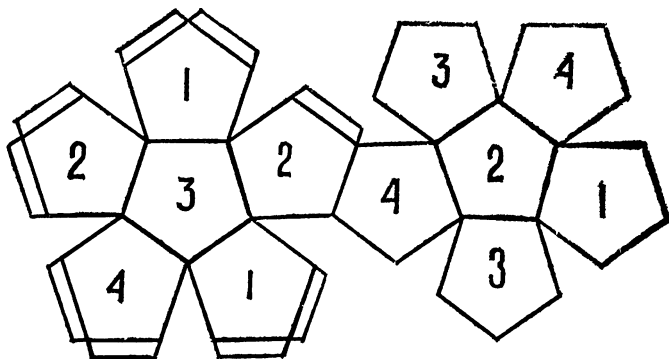


Рис. 41

31. Как распределить краски!

Распределение красок показано на рис. 41. Цифрами обозначены цвета красок.

32. Поиски второго варианта

$$29 \times 6 = 58 \times 3 = 174.$$

33. Без карандаша, клея и ножниц

Всех кормлю с охотой я, а сама безротая (ложка).

34. Случай на переправе

Нужно одну доску положить на берегу так, чтобы небольшой конец ее выступал над водой и служил опорой для другой доски, перекинутой с противоположного берега. Доски, составленные таким образом, создают вполне устойчивое сооружение, пригодное для переправы, и представляют собой простейший рычаг первого рода. Пока один путник переходит по доске над водой, другой должен стоять на конце доски, лежащей на бе-

регу (на длинном плече рычага), весом своим уравновешивая тяжесть переходящего речку путника. Затем они поменяются ролями.

35. Вопросы с подвохом

Ответы на загадки-шутки: 1. Очевидно, нет, так как не умеет говорить. 2. Слова «барыня» и «рабыня» состоят из одних и тех же букв, в различном порядке составленных. 3. Полкилометра. 4. Конечно, килограмм гривенников. 5. Пока не дойдешь до середины леса, дальше будешь идти уже из лесу. 6. Там, где начинается тень. 7. Река Тигр, как всякая река, бежит только под уклон. То же самое можно сказать о любом другом звере, название которого совпадает с названием какой-либо реки. 8. Время, когда их пора нести в починку. 9. Только в словарях. 10. Буква О. 11. Например, корни слов и математические. 12. Из слова «жаворонок» — слово «ворон», исключив часть букв. 13. Не всегда; грамматические предложения, например, не зависят. 14. Железные кошки-скобы, прикрепляемые к обуви для подъема на деревянные столбы. 15. Ту, которая является деталью в металлорежущем станке. 16. В «бочку» — фигуру высшего пилотажа. 17. Ту, которая создается при игре в шахматы: положение фигуры на доске, когда она одновременно угрожает двум другим фигурам или пешкам. 18. Часы, которые стоят. 19. Из букв, составляющих слово «крапива», можно сделать два других слова — «парк» и «ива». 20. Как и в предыдущей загадке-шутке, мы встречаемся здесь со сложной анаграммой: «гармоника» = «гора» + «камин». 21. То же: «тарантас» = «тара» + «наст». 22. Имеются в виду доли не самих животных, конечно, а их названий. Таким образом, выделив одну четвертую часть, то есть две буквы, из слова

«крокодил» (*КР*) и третью часть, то есть тоже две буквы, из слова «шпрота» (*ОТ*), получаем название искомого животного — «крот». 23. Названные доли от слова «кузнечик» (*КУ*), «ставрида» (*РИ*) и «овца» (*ЦА*) составляют искомое слово «курица».

41. Десять слов на одну букву

Пример решения задачи с заданной буквой *П*:
1. Пермь. 2. Печора. 3. Пантера. 4. Плотва. 5. Попугай. 6. Пальма. 7. Пирог. 8. Полотенце. 9. Павел. 10. Повар.

52. Строгие экзаменаторы

1. Можно. Телеграмма, отправленная, скажем, из Владивостока 1 января в 3 часа утра, будет получена в Москве 31 декабря еще до встречи Нового года. 2. С Луны было бы видно затмение Солнца Землей. 3. Всего было сыграно три партии. 4. Три галки и две палки. 5. Си-ре-на. 6. Из «Сказки о мертвой царевне и о семи богатырях» А. С. Пушкина. 7. Например, «А ларчик просто открывался»; «У сильного всегда бессильный виноват»; «Сильнее Кошки зверя нет»; «Слона-то я и не приметил»; «А Васька слушает да ест». 8. Давление воздуха. Под вытаскиваемой из трясины ногой образуется пространство, где воздух разрежен и давит слабее, чем наружный воздух сверху. 9. Одно из возможных решений: борщ, набор, икра, барон, крона, краб, роща. 10. Простыня, сѣлос, сантиметр, псевдонѣм, портфѣль, расклинить, лѣпта, мусоропровод, диалѣг, обеспѣчение, ободрѣть, полуденный.

61. Космические адреса

В скобках названия созвездий, в которых находятся перечисленные ниже звезды: Вега (Лира), Арктур

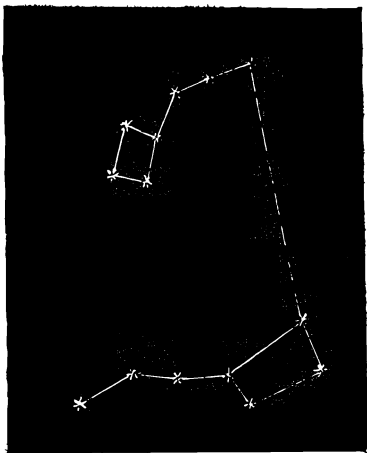


Рис. 42

(Волопас), Сириус (Большой пес), Капелла (Возничий), Ригель (Орион), Альдебаран (Телец), Денеб (Лебедь), Поллукс (Близнецы), Антарес (Скорпион), Альтаир (Орел), Спика (Дева), Регул (Лев).

62. Частица звездного неба

Ответом на задачу служит рис. 42. Полярная звезда (последняя в ручке ковша Малой Медведицы) и две звезды, образующие справа стенку ковша Большой Медведицы, при любом положении этих созвездий находятся на одной прямой. Зная это, нетрудно установить, что из двух чертежей (см. рис. 37 на стр. 129) неточен тот, который справа.

64. В просторах Вселенной

1. Световые лучи, идущие от звезд, преломляются в земной атмосфере, что и создает явление колеблющегося света.

2. Астрономическая единица — среднее расстояние от Земли до Солнца, что составляет около 150 миллионов километров. Употребляется для измерения расстояний между Солнцем и планетами.

3. Так была открыта планета Нептун. В 1846 году путем сложных математических вычислений французский ученый Леверье и английский ученый Адамс независимо друг от друга пришли к заключению, что за пределами планеты Уран есть еще какая-то неведомая планета. Они вычислили ее предполагаемую орбиту и указали точку в небесной сфере, где эту планету надо искать. Астрономы тотчас же нашли ее, как только навели телескоп в указанную им точку неба. Через 84 года (в 1930 году) так же, путем вычислений, был найден Плутон.

4. На дневном небе мы увидели бы те созвездия, которые полгода назад видны были только ночью и которые спустя шесть месяцев вновь появятся в ночном небе.

5. Нет, не увеличивает, но зато усиливает их яркость и тем самым умножает количество звезд, доступных наблюдению.

6. Галилей при помощи созданного им в 1609 году телескопа.

7. Ночью быстрее, нежели днем. Объясняется это тем, что в каждый отдельный момент любая точка земного шара совершает два движения: 1) по земной орбите вокруг Солнца; 2) вращаясь вокруг земной оси. Оба движения складываются, но результаты их раз-

личны. Ночью скорость вращения прибавляется к поступательной скорости Земли, а днем, направленная уже в обратную сторону, отнимается от нее.

8. Впервые в мире советская космическая ракета достигла поверхности Луны.

9. 83,6 килограмма.

10. Правильны последние ответы: несколько сотен спутников, ракет-носителей и различных деталей космических кораблей, отделившихся при запуске, летают сейчас вокруг Земли.

73. Имена и отчества

1. а) Дмитрий Иванович (Дмитрий Донской), великий князь московский; б) Дмитрий Иванович Менделеев. 2. а) Александр Сергеевич Пушкин; б) Александр Сергеевич Даргомыжский. 3. а) Василий Иванович Чапаев; б) Василий Иванович Качалов. 4. а) Федор Иванович Тютчев; б) Федор Иванович Шалаев. 5. а) Михаил Иванович Глинка; б) Михаил Иванович Чигорин. 6. а) Иван Иванович Ползунов; б) Иван Иванович Шишкин.

74—75. Рассказы-загадки

«Кто она?» (о Ларисе Рейснер). «Проводы знатной особы» (о картине Леонардо да Винчи «Джоконда», которая в 1962 году экспонировалась в США).

77. Не называя псевдонима

1. Стендаль. 2. Жорж Санд. 3. Демьян Бедный. 4. Леся Украинка. 5. Максим Танк. 6. Анатоль Франс. 7. Якуб Колас. 8. Янка Купала. 9. Мольер. 10. Вальтер.

80. Приток реки... какой?

А л д а н — приток Лены. А н г а р а — приток Енисея. А р а к с — приток Куры. Б е л а я — приток Камы. В е т л у г а — приток Волги. В и л ю й — приток Лены. В о р с к л а — приток Днепра. В ы ч е г д а — приток Северной Двины. В я т к а — приток Камы. Д е с н а — приток Днепра. З е я — приток Амура. И ш и м — приток Иртыша. М о к ш а — приток Оки. П и н е г а — приток Северной Двины. П р и п я т ь — приток Днепра. Т о б о л — приток Иртыша. У н ж а — приток Волги. У с с у р и — приток Амура. Х о п ё р — приток Дона. Ч у с о в а я — приток Камы.

81. Снаряжается экспедиция...

Б о б р — левый приток Березины. Б ы к — правый приток Днестра (на реке Бык расположен город Кишинев). В о р о н а — правый приток Хопра. Г у с ь — левый приток Оки. К о б р а — правый приток Вятки. Л а н ь — левый приток Припяти. Л е б е д ь — река на Алтае, правый приток Бии. Л и с и ц а — правый приток Кеги (бассейн Оби). М е д в е д и ц а — левый приток Дона. Н е л ь м а — река на Дальнем Востоке, впадает в Татарский пролив. О с ё т р — правый приток Оки. Т е т е р е в — правый приток Днепра.

83. Загадочный маршрут

1. Париж, до III века н. э. назывался Лютецией.
2. Марсель, город возник на месте древнегреческой колонии Массилии. 3. Тунис, расположен на территории древнего Карфагена. 4. Дуррес, портовый город в Албании, в древности — греческая колония Эпидамн. 5. Белград. Название это встречается в источниках с IX века, древнейшее название — Сингидунум. 6. Ду-

най; в древности эту реку называли Истром. 7. Черное море; древнегреческое название — Понт Эвксинский, что значит «гостеприимное море». 8. Крым. Древнейшими обитателями Крыма были племена тавров, отсюда и прежнее название полуострова — Таврия или Таврида. 9. Керченский пролив — в древности Боспор Киммерийский. 10. Керчь — в древности город Пантикапей, основанный греческими колонистами, а затем ставший столицей Боспорского царства. 11. Азовское море; древнерусское название — Сурожское море. 12. Дон — в древности назывался рекой Танаис. В устье Дона находится сейчас город Ростов.

84. Морские робинзоны

1. Джон Колдуэлл. Название книги — «Отчаянное путешествие». 2. Ален Бомбар. 3. Вильям Виллис.

85. Русские имена на карте мира

1. В группе Маршалловых островов. 2. У берегов Антарктиды. Море получило свое название в связи с открытием Антарктиды в 1821 году русской экспедицией Ф. Беллинсгаузена и М. Лазарева. 3. Пролив Малыгина между полуостровом Ямал и островом Белым. 4. Пролив Шелехова у берегов Аляски. 5. Мыс Дежнева.

86. Знаменательные даты

Левая сторона: *А* — 1825, *В* — 1954, *Д* — 1922, *Ж* — 1147, *З* — 1648, *Л* — 1812, *М* — 1885, *П* — 1851, *С* — 1898.

Правая сторона: *Б* — 1919, *Г* — 1957, *Е* — 1895, *И* — 1711, *К* — 1861, *Н* — 1113, *О* — 1380, *Р* — 1185, *Т* — 1682.

1581 — Поход Ермака в Западную Сибирь. 1755 —
Основание Московского университета.

92. Из истории русской техники

1. М. В. Ломоносов в 1754 году. 2. Н. Д. Зелинский. 3. Н. И. Кибальчич. 4. И. П. Кулибин. 5. А. Н. Лодыгин. 6. С. И. Мосин.

93. Ответы на выбор

1. Железо, медь, свинец. 2. Прокаткой. 3. Бром, йод. 4. В керосине. 5. Электрическую емкость. 6. Из древесины.

94. Богатства земных недр

1. Кислород, алюминий и кремний, составляющие 82 процента земной коры. 2. Аметист — фиолетовый, изумруд — зеленый, сапфир — васильково-синий, рубин — красный, хризоберилл — золотисто-желтый. 3. Калий, олово. 4. О ванадии. 5. В шкале твердости указанные минералы расположены в следующем порядке: а) тальк, б) каменная соль, в) известковый шпат, г) плавиковый шпат, д) апатит, е) полевошпат, ж) кварц, з) топаз, и) корунд, к) алмаз.

95. Чудеса наяву

1. Потому что белый снежный покров материка отражает солнечные лучи.

2. Некоторые певцы могут придавать своему голосу такую частоту колебаний, которая совпадает с частотой вибрации хрустальных бокалов. Когда наступает резонанс, хрусталь крошится, дает трещины.

3. О секвойе.

4. Веками Кубань несла свои воды в Черное море. Всего лишь полтора столетия назад был прорыт канал

между Кубанью и Ахтанизовским лиманом, ставший новым руслом реки и повернувший ее к Азовскому морю.

5. Для некоторых животных это обычное состояние сна. Не закрывает глаза во время сна заяц, так как веки его очень коротки. Спят с открытыми глазами все змеи, так как веки у них прозрачны. С открытыми глазами спят и рыбы, потому что они вообще не имеют век.

96. Служба здоровья в туристском походе

1. Жимолость (волчьи ягоды) — кустарник с красными, попарно сросшимися ягодами. Волчье лыко — кустарник с ярко-красными ягодами. Вороний глаз — травянистое растение с одиночной черной ягодой.

2. Дать покой поврежденной ноге, держать ее в поднятом положении; класть холодные примочки на место растяжения; наложить не очень тугую повязку.

3. Опуститься на колени с двух сторон от пострадавшего; каждый должен просунуть ему руку под ноги: один — правую, другой — левую. Крепко сцепленные руки будут служить сиденьем. Свободные руки соединить за спиной пострадавшего, поддерживая его в сидячем положении.

4. Отличные носилки можно соорудить из куртки и двух достаточно прочных палок. Вывернуть оба рукава куртки и продеть через них палки, затем застегнуть куртку на все пуговицы. Пострадавший садится на куртку, прислонясь к спине головного носильщика.

5. Йодная настойка — при порезах. Нашатырный спирт, накапав на ватку, дают понюхать при внезапной слабости, при обмороке. Свинцовая примочка — при

ушибах. Если разболелся зуб, полоскать рот теплым содовым раствором, принять таблетку аспирина или пирамидона. При расстройстве желудка — принять таблетку салол с белладонной.

97. В мире живой природы

1. Примером может служить кузнечик, у которого орган слуха помещается в голених передней пары ног.

2. Не всегда. Рак плавает назад, но к пище он всегда устремляется вперед.

3. Очень много. Одна береза, например, испаряет в течение летнего дня до 400 литров воды.

4. Не меньше пяти лет. Личинки майского жука три года лежат под землей, на четвертом году они превращаются в куколок, но остаются в почве. Только на пятую весну майский жук выбирается на поверхность и начинает летать.

5. Колюшка. В период размножения самец и самка устраивают гнездо из растительных остатков и охраняют отложенную в нем икру.

6. Морские зайцы — разновидность тюленей.

7. Обитающая в водах Черного моря рыба *катран* принадлежит к семейству колючих акул. Длина тела катрана — до полутора метров.

8. Оказывается, бывают. Австрийский профессор Роберт Бреслар поймал детеныша крокодила и вырастил его до размеров двухметрового животного. Крокодил был очень привязан к своему хозяину и нередко совершал с ним прогулки в автомобиле.

98. Самое большое и самое маленькое

1. Самая маленькая рыбка в мире — бычок пандака, живущий в озерах Филиппинских островов. Длина этой рыбки всего 7,5 миллиметра.

2. Самая тонкая в мире нить та, которую «прядет» паук — она в десятки раз тоньше человеческого волоса.
3. Раффлезия, растущая во влажных тропических лесах Индонезии и Филиппинских островов.
4. Синий кит, длина его достигает 33 метров.
5. Морская водоросль макроцистос. Если выпрямить ее стебель, он поднимется на 200 метров в высоту.
6. Вараны, обитающие на острове Комодо в Малайском архипелаге, достигают 3,5 метра длины.

99. Всякая всячина

1. Европа — искаженное финикийское слово «Ирип» или «Ереп», что означает «запад». Название Азии происходит от древнего семитского слова «Асу», означающего «восход». Одно из племен, населявших Северную Африку, римляне называли «афри»; позже название это было перенесено на целый материк. Австралия — «Южная земля», весь материк находится в южном полушарии. Америка получила свое название по имени мореплавателя Америго Веспуччи, хотя он достиг берегов этого материка уже после Колумба.
2. В воздухе всегда есть водяной пар. Соприкасаясь с холодными стенками кастрюли, пар из воздуха сгущается и оседает в виде капель воды.
3. Красные лучи в меньшей степени поглощаются и рассеиваются в воздухе, чем голубые, зеленые и прочие световые лучи. Красный свет дальше виден.
4. Название Тихий дано было океану случайно, как и многие другие географические названия. Магеллан, который первым обогнул южноамериканский материк, попал из бурного Атлантического океана в новооткрытый, еще неизвестный европейцам океан, где как раз в то время стояла тихая, ясная погода. Поскольку

у этого океана еще не было названия, моряки называли его Тихим.

5. Морская раковина потому «шумит», что окружающий нас шум усиливается в ней ее извилистыми стенками, резонирует. Раковину можно сравнить с рупором.

100. Когда и где!

1. Зонт как защита от дождя и солнца был изобретен в Китае очень давно, но лишь в XVIII столетии вошел в обиход европейцев.

2. В Англии, в 1840 году. В России почтовые марки были введены в 1857 году.

3. Идея карандаша возникла у людей в глубокой древности. Наиболее раннее упоминание о графитном карандаше (Англия) относится к XVI веку. Первые деревянные карандаши появились во Франции в конце XVIII столетия.

4. Место и время изобретения очков неизвестны. В более или менее современном виде очки стали входить в употребление лишь в конце XIII века в Венеции.

5. Фосфорные огнеопасные спички появились в 30-х годах прошлого века. Современные безопасные спички, так называемые шведские, вошли в обиход всего лишь сто лет назад.

6. Иголкой люди пользуются с незапамятных времен. Прародительницей современной швейной иглы была рыба кость. А в античную эпоху в ходу были уже иголки, во многом похожие на современные.

СОДЕРЖАНИЕ

И ПУСТЬ ПОБЕДИТ СИЛЬНЕЙШИЙ!	3
ДОЛОЙ РАССЕЯННОСТЫ!	12
БЕЗ ДОГАДКИ НЕТ ОТГАДКИ!	54
МНОГО ЛИ СЛОВ У ВАС В ЗАПАСЕ?	83
ВЕСЕЛЫЙ АНТРАКТ	99
ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ	118
ПРОВЕРЬТЕ СВОИ РЕШЕНИЯ	176

Издательство ВЦСПС Профиздат —
ул. Кирова, 13

Студенецкий Николай Васильевич
100 ВЕСЕЛЫХ СОСТЯЗАНИЙ
НА КЛУБНОЙ СЦЕНЕ. М., Проф-
издат, 1966.

192 стр. 793

Редактор И. Н. Шеломова
Художник Е. В. Викторов
Худ. редактор Е. В. Шворах
Техн. редактор Л. С. Андреева

Подп. к печати 10/IX 1966 г. А 16645
Бумага тип. № 3 70×108¹/₃₂ =
= 6 п. л. (усл. 8,40 л.) Уч.-изд. 7,4 л.
Тираж 100 000 экз. Цена 37 коп.
Заказ 544.

Объявлено в Тематическом плане
Профиздата на 1966 год, № 132

1-я типография Профиздата,
Москва, Крутицкий вал, 18

Цена 37 коп.



ПРОФИЗДАТ — 1966