

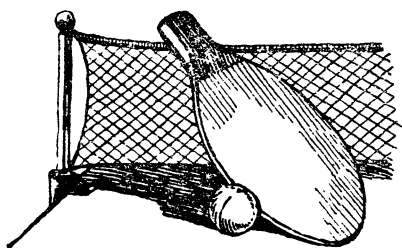


# **ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ**

---

*Молотовское книжное издательство  
Молотов — 1955*

ИГРЫ  
И  
РАЗВЛЕЧЕНИЯ

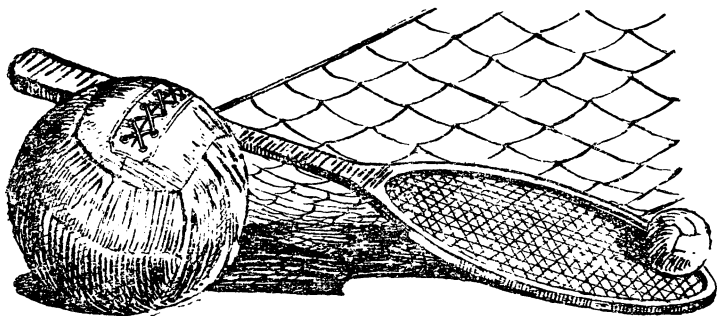


*МОЛОТОВСКОЕ КНИЖНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО*  
*г. МОЛОТОВ — 1955 г.*

*Сборник „Игры и развлечения“ предназначен для массовиков-общественников и ставит своей целью помочь им организовать интересный, содержательный отдых молодежи в клубе, красном уголке, молодежном общежитии. Сборник состоит из трех разделов: „Массовые игры“, „Развлечения“ и „Советы массовику-общественнику“.*

*Сборник составлен отделом агитации и пропаганды Молотовского обкома ВЛКСМ при участии комсомольских активистов и работников культурно-просветительных учреждений.*

*При составлении сборника использованы материалы: 1. 500 игр и развлечений, Госкультпросветиздат, 1949; 2. Игры и развлечения в клубе, Госкультпросветиздат, 1952; 3. Зимние игры, Свердловское книжное издательство, 1954 и др.*



## МАССОВЫЕ ИГРЫ

Одной из популярных и широко доступных форм массово-затейной работы является игра. У детей, молодежи, людей любого возраста всегда появляется живой интерес к хорошо продуманной, увлекательной игре.

Массовые и познавательные игры, аттракционы, викторины вырабатывают находчивость, ловкость, внимательность, развивают память. Их следует включать в программу вечера в клубе, красном уголке цеха или общежития. При подборе игр массовик-общественник должен учитывать число присутствующих, их возрастной состав и кругозор.

### Парные круги

Выбирается водящий. Остальные участники игры делятся на пары и становятся так, что получается два круга, один внутри другого. Водящий находится в центре. По его команде стоящие во внутреннем кругу берутся за руки и под музыку идут вправо, а стоящие во внешнем кругу, также взявшись за руки, идут в обратную сторону.

Водящий делает различные движения: приплясывает, прыгает, подымает руки. Все играющие повторяют эти движения.

Внезапно музыка обрывается. Каждый играющий должен стать в пару с тем, с кем стоял в начале игры, только водящий может стать с кем хочет. Кто останется без пары, тот идет водить.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если музыки нет, то игру можно провести под всем известную песню, а по сигналу водящего все бегут разыскивать свою пару.

### **Птицы и клетка**

Играющие образуют два равных круга: один — внутри, другой — снаружи. Стоящие во внутреннем кругу берутся за руки. Это — клетка. Оказавшиеся во внешнем кругу за руки не держатся. Это — птицы. Под музыку или песню клетка движется вправо, а птицы — влево. По сигналу организатора клетка останавливается, и играющие поднимают соединенные руки вверх. В это время птицы поодиночке то вбегают в клетку, то выбегают из нее. Клетка не может задерживать птиц. По второму сигналу организатора клетка захлопывается, то есть все опускают соединенные руки и приседают.

Пойманные птицы не имеют права выбегать из клетки, их подсчитывают и отпускают обратно в круг птиц. После этого игра возобновляется. Так проводится она 2—3 раза. Общее количество пойманных подсчитано. Круги меняются местами: кто был клеткой, станет птицей, а бывшие птицами образуют клетку. Игра снова проводится 2—3 раза.

В конце игры выясняется результат: круг, поймавший больше птиц, выигрывает.

Надо предупредить птиц, чтобы они все время перебегали через клетку, когда она остановится.

Не следует спешить с подачей сигнала. Организатор ежеминутно регулирует ход игры, наблюдая за ее четкостью и организованностью.

### ***Правила игры:***

- 1) Клетка не должна раньше времени задерживать перебегающих птиц.
- 2) Птицы не должны после сигнала вырываться силой из клетки.

## Музыкальные змейки

Все играющие разбиваются на 3—4 равные команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному, параллельно одна другой. Передний игрок каждой колонны — вожак.

Каждая команда получает какую-либо музыкальную мелодию или песню, хорошо всем знакомую. Например, одна команда получает музыку: «Во саду ли в огороде», другая — польки, третья — вальса, четвертая — марша.

Баянист начинает играть какую-либо из этих мелодий, например, польку. Колонна, которой досталась эта музыка, начинает двигаться за своим вожаком, танцуя польку, по площадке в разных направлениях, проходя через колонны, переплетаясь с ними, извиваясь змейкой.

Баянист неожиданно переходит с польки на вальс. Колонна польки останавливается на том месте, где ее застала другая музыка, а колонна вальса вступает в игру, танцуя вальс и также меняя направление движения. Затем баянист играет новую мелодию, вызывая третью колонну и т. д.

Мелодии повторяются не в порядке очереди, а так, как хочется баянисту.

Когда все команды будут достаточно спутаны, организатор игры дает сигнал, и каждая колонна должна быстро встать в свое первоначальное положение и поднять руки вверх. Команда, раньше других сделавшая это, считается выигравшей.

### *Правила игры:*

1. Не имеет значения, кто за кем встает в колонне после сигнала, лишь бы все игроки команды были в своей колонне.

2. Не следует слишком часто менять мотивы. Не рекомендуется обрывать музыкальную фразу.

## Два лагеря

Играющие строятся в две шеренги, лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами — 20 метров. Вдоль каждой шеренги перед носками стоящих проводят линию.

В центре площадки между шеренгами кладут какой-либо предмет: мяч, флажок, булаву и т. п. Шеренги нумеруются. Задача первой шеренги — забрать предмет, находящийся между шеренгами. Задача второй шеренги — помешать этому.

С правого фланга обеих шеренг одновременно подходят к центру по одному игроку. Игрок из первой шеренги, чтобы отвлечь внимание противника, делает различные движения. Противник обязан точно их повторять. Выбрав удобный момент, первый игрок быстро забирает предмет и бежит с ним на свое место. Второй должен успеть осадить (взять в плен) первого, пока тот не добежит до своей черты. В противном случае он сам идет в плен.

Предмет снова кладут на прежнее место, и игру продолжает очередная пара.

Когда все сыграют, команда, в которой стало больше игроков, считается выигравшей. Затем команды меняются ролями и играют второй раз.

### **Белки, орехи, шишки**

Играющие, построенные в круг, рассчитываются по тройкам (на первый, второй, третий) и запоминают свои номера. Каждая тройка берется за руки, образуя маленький кружок — это гнездо. Во всех гнездах есть белки, орехи, шишки. Все первые номера — белки, вторые — орехи, третьи — шишки. Одна тройка не образует гнезда, эти три игрока считаются «бездомными».

По команде организатора: «Белка — меняй» все белки должны перебежать из своего гнезда в какое-либо другое, а бездомная белка старается занять любое освобождающееся место. Тот, кто останется без гнезда, становится «бездомным».

Организатор может подавать различные команды: «Орехи — меняй», «белки, шишки — меняй», «белки, орехи, шишки — меняй» и т. д.

### **Заяц без норки**

Играющие, взявшись за руки, встают попарно, лицом один к другому, это — норка. В каждую норку встает третий игрок — заяц. Кроме того, выделяется двое игроков,

один в роли зайца без норки, другой в роли охотника. Охотник в начале игры становится на некотором расстоянии от зайца без норки. По сигналу организатора охотник гонится за зайцем. Спасаясь, заяц становится в одну из норок между руками какой-либо пары, стоявший же здесь раньше игрок должен сейчас же выбежать из этой норки и искать себе другую. Теперь охотник догоняет только что выбежавшего зайца. Если охотник настиг убегающего зайца и коснулся его рукой, они меняются ролями: игрок, изображавший зайца, теперь становится охотником, а прежний охотник — зайцем.

### *Правила игры:*

1. Выбегать из норки можно лишь тогда, когда в нее вбежит второй заяц.
2. Двум зайцам находиться в норке нельзя.
3. Охотник не имеет права касаться рукой зайцев в норке. Однако, если находящийся в норке заяц не выбегает быстро после того, как новый заяц вбежал в норку, то охотник получает право коснуться такого замешкавшегося зайца рукой.

### **Блуждающий мяч**

Играющие образуют плотный круг. Водящий стоит за кругом. Волейбольный или баскетбольный мяч передается по кругу от соседа к соседу, вправо или влево, а водящий старается этот мяч догнать, бегая снаружи круга.

Если водящему удастся догнать и осадить мяч (дотронуться до него рукой), то идет водить тот, в руках которого мяч был осажжен, а предыдущий водящий становится на освободившееся место. Идет водить также тот, кто уронит мяч.

### *Правила игры:*

1. Мяч можно передавать, но не бросать, и только со-справа или слева.
2. Нельзя долго задерживать мяч в руках.
3. Виновный в нарушении правил водит.

## Позы

Играющие образуют круг. Внутри круга — водящий. Он заранее показывает, какую позу должны принять все по его сигналу: вытянуть руки вперед или вглядываться вдаль, поднося ладонь к глазам и т. п.

Под музыку играющие идут по кругу вправо, а водящий, находясь в центре круга, показывает им разные движения. Все должны эти движения повторять.

Неожиданно раздается сигнал водящего. Играющие останавливаются в заранее указанной позе. Кто опоздал — сменяет водящего внутри круга.

Лучше, если сначала будет водить организатор или кто-нибудь из актива, чтобы наглядно показать участникам ход игры.

Водящий может быть не внутри круга, а впереди цепочки играющих, которую он ведет за собой змейкой, зигзагами, улиткой и делает одновременно разные движения. Каждый новый водящий может выбрать и новую позу, но можно ограничиться одной на все время игры. Это более приемлемо при большой массе участников.

## Запрещенное движение

Участники игры становятся по кругу. В середине круга — водящий. Он показывает какое-либо движение и говорит, что это движение «запрещенное» и никто из играющих не должен его повторять.

Потом водящий делает под музыку различные гимнастические или танцевальные движения.

Участники игры подражают водящему. Неожиданно водящий делает «запрещенное» движение. Тот, кто повторит это движение, сменяет водящего или отдает фант (какой-либо мелкий предмет).

Закончив игру, «выкупают» фанты. Чтобы получить свою вещь обратно, играющий должен исполнить задание водящего: спеть, плясать, сказать скороговорку и т. п.

## Будь начеку

Организатор, обращаясь к играющим, спрашивает:

«Каждый ли из вас может поднять руку, если ему это захочется? Проверьте, пожалуйста. А никто из вас не

захлопает в ладоши тогда, когда он этого не желает? Нет? Все в этом уверены? Давайте проверим, так ли это. Я приглашаю всех вас принять участие в игре, которая называется: «Будь начеку!» Игра очень простая: я буду показывать вам различные движения, а вы должны выполнять их беспрекословно в том случае, если к команде прибавлено слово «пожалуйста». Если же я этого слова не скажу, то без него команда моя недействительна и выполнять ее не нужно. Все ясно? Начинаем!

Встаньте, пожалуйста. Пожалуйста, поднимите руки вверх. Хорошо. Правую руку опустите. Пойдите, пойдите! Разве такую команду нужно выполнять? Пожалуйста, опустите правую руку, правильно. Теперь сядьте. Что такое? Опять забыли наше условие? А вот несколько человек сделали правильно — они не сели. Похлопаем в ладоши. Ну, опять напутали: я еще не успел добавить слово «пожалуйста», а вы почти все захлопали в ладоши.

Игра проводится весело, в быстром темпе.

Провинившиеся отдают фант или немедленно выполняют задание организатора — спеть, сказать скороговорку и т. д.

## **Раз, два, три!**

Играющие становятся в круг. Условливаются, что при счете «раз» все протягивают руки вперед, ладонями внутрь, при счете «два» разводят руки в стороны, при счете «три» поднимают руки вверх.

Организатор, ведя игру, громко считает порядок движений. Среди игры он неожиданно начинает делать движения не по порядку, например: при счете «раз» — делает движение третье и т. п. Играющие должны помнить порядок движений и не сбиваться.

Кто ошибется, тот отдает фант.

## **Хлопки**

Играющие становятся в круг, разомкнувшись на вытянутые в стороны руки. В кругу — организатор. Он громко считает: «Раз, два, три» и т. д. Играющие все вместе с ним разводят руки, приготовившись к хлопкам в ладоши. Хлопки можно делать только на числа, оканчивающиеся пятеркой или делящиеся на пять. Организатор старается

сбить участников игры. Он делает хлопок, нарушая условие. Тот, кто хлопает ошибочно, исполняет какое-либо задание или отдает фант.

Игра повторяется несколько раз. Она может усложняться введением новых условных цифр: 3, 4, 6 и т. д.

### **Не спеши**

Играющие становятся полукругом. Организатор показывает им различные физкультурные движения, которые они повторяют, отставая все время от него на одно движение: когда организатор показывает первое движение, все стоят смирно, при втором движении участники игры повторяют его первое движение и т. д. Тот, кто ошибется, делает шаг вперед и продолжает играть. У кого до конца не будет ни одной ошибки, тот и выигрывает.

В этой игре можно, например, показать такие движения: обе руки вверх, левая рука опущена, правая вытянута вперед, правая рука опускается, полуоборот влево, руки в стороны, руки на бедра. Больше десяти движений показывать не следует.

### **Противоположные движения**

Поставив участников игры перед собой полукругом, организатор делает под музыку движения, предварительно условившись, что если он поднимает руки вверх, то все кладут руки на колени, если он сгибает руки в локтях, то все поднимают руки вверх, если он разводит руки в стороны, то все сгибают руки в локтях, но если он выбрасывает руки вперед, то и все тоже выбрасывают их вперед.

Кто по невниманию перепутает движения, тот выходит из игры. Когда останутся только три человека, победители, не сделавшие ни одной ошибки — игра заканчивается.

### **Да и нет**

Все играющие, стоя или сидя, располагаются вокруг водящего, который обращается то к одному, то к другому, не соблюдая при этом никакого определенного порядка и задает самые разнообразные вопросы. Например, одному: «Вы в Крыму бывали?», другому: «Песни петь любите?», третьему: «Будете танцевать, если я попрошу?» и т. д.

Каждый, кому водящий задает вопрос, должен ответить на него, не употребляя при этом слов «да» и «нет». Тот, кто ошибется и скажет запрещенное слово, отдает фант или идет водить.

### Мотоцикл

Участники игры образуют круг. Организатор предлагает провести соревнование — кто лучше знает части мотоцикла, а играющие, поднимая правую руку вверх, говорят: «Есть!» Но только в том случае, если названная часть действительно есть в мотоцикле. Например:

|        |         |
|--------|---------|
| Рама   | — есть! |
| Колеса | — есть! |
| Спицы  | — есть! |
| Птицы  | — ???   |

Кто ошибется и скажет «есть!», выходит в круг и помогает организатору обнаружить тех, кто ошибется.

|          |         |
|----------|---------|
| Покрышка | — есть! |
| Обод     | — есть! |
| Мотор    | — есть! |
| Топор    | — ???   |
| Тормоз   | — есть! |
| Гайка    | — есть! |
| Руль     | — есть! |
| Куль     | — ???   |

Игра ведется довольно быстро.

Организатор поднимает руку всегда, независимо от правильности или неправильности называемой части участниками игры.

Выигрывают те, которые ни разу не ошибутся.

Эту игру можно построить на соревновании двух команд. Выигрывает команда, сделавшая меньше ошибок.

Вместо мотоцикла можно взять что-либо другое, например, трактор, велосипед.

В игре нужно следить, чтобы неправильное название рифмовалось с предыдущим правильным.

### Четыре стихии

Все становятся по кругу. В центре его — водящий с мячом в руках. Водящий бросает мяч любому игроку и говорит при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь».

Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и, если сказано: «земля», ответить названием какого-либо животного, живущего на земле, на слово «вода» — названием рыбы, на слово «воздух» — птицы.

При слове «огонь» надо молча поднять мяч над головой и повернуться кругом. Одновременно с ответом нужно бросать мяч водящему.

Кто ошибется в ответе, тот идет водить.

В другом варианте эта игра известна под названием «Полслова за вами».

Водящий, бросая мяч, громко говорит часть слова (имени существительного). Играющий должен поймать и немедленно закончить слово. Если нет мяча, можно применить следующий вариант игры. Водящий находится внутри круга. На ходу он несколько раз подряд громко говорит: «Рыбы, звери, птицы», потом останавливается против того или другого игрока и произносит одно из этих трех слов.

Раньше чем водящий сосчитает вслух до пяти, играющий должен назвать рыбу, или птицу, в зависимости от того, какое слово сказано.

Тот, кто не сумеет ответить в течение этого времени или даст неверный ответ, сменяет водящего.

### **Смена номеров**

Играющие становятся в круг плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. Каждый запоминает свой номер. В центре находится водящий. Он называет любые два номера. Вызванные номера должны быстро обменяться местами, а водящий старается занять одно из их мест.

Оставшийся без места становится водящим. Для оживления игры можно вызывать одновременно 3—4 номера.

### **Лови палку**

Играющие становятся по кругу и рассчитываются по порядку номеров. Каждый должен помнить свой номер. Водящий становится в центр круга, в руках у него палка длиной примерно в один метр. Один конец палки упирается в землю, а другой конец водящий поддерживает рукой так, что палка находится в вертикальном положе-

нии. Водящий громко называет какой-нибудь номер и в тот же момент выпускает палку из рук. Игрок, номер которого назвали, старается схватить палку, раньше чем она упадет на землю. Если ему удастся это сделать, он меняется местом с водящим. Если же палка упадет на землю, то вызванный возвращается на свое место, а водящий снова ставит палку в центре круга и называет другой номер.

### **Поиски клада**

Организатор прячет какой-нибудь предмет (мешок, сумку и т. п.) на определенном участке леса, луга, площадки, затем объявляет играющим, какой предмет спрятан на каком участке и какое время он дает на поиски. Все отправляются разыскивать «клад». Кто найдет его, тот считается победителем.

### **Что он написал?**

Играющие сидят в кругу. Организатор называет фамилию писателя и бросает кому-нибудь из играющих мячик. Поймавший мяч должен быстро назвать произведение этого писателя и, в свою очередь, называя фамилию писателя, бросает мяч другому играющему. Перебрасывать мяч нужно быстро и неожиданно. Бросать можно через круг, крест-накрест, сидящему рядом, через одного и т. п.

Ответивший неверно или совсем не ответивший платит фант. В конце игры все фанты разыгрываются.

### **Сосед отвечает**

Все стоят в кругу. В центре — водящий. Он обращается к кому-нибудь с вопросом. На этот вопрос должен ответить не тот, к кому обратился водящий, а стоящий справа от него.

Опоздавший с ответом или отведивший не в свою очередь становится водящим.

Вопросы задаются самые разнообразные и в самых различных направлениях по кругу.

### **Города и реки**

Играющие садятся в круг. Кто-нибудь начинает игру, обращаясь к своему соседу справа. Называет какую-либо крупную реку в нашей стране. Тот должен быстро

ответить названием любого города, расположенного на этой реке. Своему соседу справа он тут же называет другую реку и тот также отвечает названием города на этой реке.

Так от одного к другому протянется цепочка городов и рек, пока не обойдет весь круг.

Называть города и реки нужно быстро, не мешкая. Если кто-либо запнется, играющие начинают хором считать до десяти. Если играющий не успел ничего придумать за это время, он выходит из круга, а за него отвечает следующий.

Уславливаются называть только крупные города и реки. «Переключка» городов и рек в игре будет выглядеть примерно так:

— Волга! — говорит один.

— Казань! — отвечает сосед справа и тут же дает задание следующему: — Дон!

— Ростов! — отвечает тот и, обращаясь к своему соседу справа, называет какую-нибудь другую реку — Лену, Северную Двину, Иртыш...

После первого тура круг играющих, вероятно, поредеет. Второй тур пройдет быстрее, и после него в кругу останутся уже заядлые «географы». Они продолжают игру, пока один из них не окажется победителем в этом интересном состязании.

### **Знаете ли вы литературу?**

Водящий называет фамилию писателя. Кто-либо из играющих должен сразу же назвать его произведение. После этого водящий медленно считает: «Раз... два...» Прежде чем он скажет: «три», кто-нибудь должен назвать еще одно произведение. Так игра продолжается до тех пор, пока никто не сможет назвать ни одного произведения. Водящим становится последний из неназвавших.

Дважды называть одно и то же произведение нельзя. Игра может быть не только литературной, но и географической. В этом случае нужно называть моря, острова, горы, страны или части света, названной ведущим.

### **Цепочка городов**

Все сидят в кругу. Один из играющих называет какой-нибудь город. Его сосед сейчас же должен назвать дру-

гой, начинающийся на последнюю букву первого. Третий называет, в свою очередь, город, начинающийся с той буквы, какой кончилось название предыдущего города, например: Харьков, Воронеж, Жлобин, Нарва, Астрахань.

Повторять названные города нельзя. Если слово кончается на «Б» или «Й», то следующее слово начинается с предпоследней буквы, например, Астрахань — Новгород и т. д.

Можно эту игру разнообразить, составляя из названий животных, растений, рыб, птиц и т. д.

### **Запрещенная буква**

Количество играющих не более десяти человек. Водящий поочередно задает им какие-либо несложные вопросы. Например: «Где вы были утром?», «Что у вас в руках?», «Какое сегодня число?» и т. д. Тот, к кому обращен вопрос, должен дать быстрый и осмысленный ответ, избегая в словах ответа буквы, которая по уговору объявляется запрещенной.

Допустим, что запрещенной объявлена буква «О». «Где вы были утром?» — задает вопрос водящий. Нельзя ответить: «В поле», придется подобрать такой ответ, чтобы в нем не было буквы «О». Например, можно сказать: «В лесу».

Но раздумывать долго не разрешается.

Тот, кто не сразу ответил или употребил в своем ответе запрещенную букву, идет водить. Игра начинается сначала.

Можно несколько усложнить игру, объявив две запрещенные буквы: одну — гласную, другую — согласную. Ясно, что в этом случае от играющих потребуются больше находчивости. Ответы их будут длиннее и замысловатее, а игра от этого станет еще оживленнее и веселее.

### **Кто герой?**

По секрету от водящего участники игры задумывают одного из известных всем героев какого-нибудь литературного произведения. Водящий обращается то к одному, то к другому с любыми вопросами и пытается отгадать, кого же задумали играющие.

Вопросы надо ставить так, чтобы можно было ответить либо «да», либо «нет», либо «приблизительно». Например: «Он жил в России?» «В 19 веке?» «Военный?».

Водящий должен постараться отгадать задуманного героя при наименьшем количестве вопросов. Если он отгадал, то выбирает по своему усмотрению одного из играющих, который становится водящим, и игра продолжается.

### **Географические названия**

Сидя по кругу, играющие делятся на две группы, которые соревнуются между собой.

Одна группа предлагает другой сказать за пять минут возможно большее число географических названий, начинающихся с одной и той же буквы, которая сейчас же указывается.

Когда назначенное время пройдет, играющие второй группы в течение двух минут могут добавить названия, не упомянутые «противниками». За каждое такое название второй группе засчитывается одно очко.

Затем группы меняются ролями, причем и буква указывается другая. Выигрывает та группа, которая наберет большее число очков.

### **Вещи своего рода**

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги, лицом друг к другу, на расстоянии 4—5 шагов.

Организатор, прогуливаясь между шеренгами, неожиданно обращается то к одному, то к другому играющему с каким-либо вопросом. Например, обращаясь к девушке, он спрашивает: «Что вы носите зимой на голове?» Девушка не должна называть предметов мужского рода: «берет», «платок», а должна сказать: «Шляпу», «Шаль» и т. п.

Юноши на вопрос организатора не должны называть предметы женского рода, например, на вопрос: «Что у вас в руке?» — Юноша должен сказать: «Цветок», а не должен говорить: «Ромашка».

Кто ошибется, тот проигрывает очко.

Победительницей выходит команда, которая проиграла меньшее количество очков.

## Заколдованное число

«Мне в помощь нужен математик, — говорит организатор. — Задача его очень проста: я буду говорить одно за другим различные числа, а мой помощник должен каждый раз называть число на единицу больше. Например: я говорю: «восемь», а он — «девять», я говорю: «тридцать два», а он — «тридцать три». Понятно? Важно только, чтобы тот, кто будет мне помогать, ни разу не сбился. Кто из вас может справиться с такой задачей?»

Организатор называет числа в возрастающем порядке, перескакивая через десятки и даже через сотни.

Его помощник каждый раз уверенно называет число на единицу больше. Счет идет благополучно до тех пор, пока организатор не произнесет «4099». На этом числе его помощник почти обязательно споткнется и вместо того, чтобы назвать следующее число — «4100», — скажет «5000».

## Слушай свисток

Играющие стоят полукругом в 3—4 шагах от эстрады, на которой находится организатор. Он дает то один свисток, то два.

По одному свистку все участники игры должны быстро поднять правую руку вверх и сейчас же опустить ее; по двум свисткам руку поднимать нельзя. Тот, кто ошибется, делает шаг вперед и продолжает играть наряду с остальными.

Не допустившие ни разу ошибки считаются победителями.

## Не собьюсь

«Скажите, кто из вас хорошо знает таблицу умножения? — спрашивает организатор. — Все? Но мне нужен только один человек. Вот вас я попрошу подойти ко мне. Вы, конечно, сумеете сказать подряд все числа от одного до тридцати. Ни разу не собьетесь? Отлично. Вот и будете считать сейчас, но только с таким условием: числа, в которых есть цифра 3 или которые делятся на 3 без остатка, не называйте, а вместо них говорите уверенно: «не собьюсь».

Послушайте, как надо считать: «Один, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь... и т. д. Понятно? Начинайте. Говорите, пожалуйста, громко и отчетливо, чтобы было слышно всем. Думаю, что вы не ошибетесь ни разу.

Эту простую на первый взгляд задачу редко кто может выполнить без ошибки. На эстраду выходит один за другим несколько человек, прежде чем кто-нибудь проведет счет так, как нужно.

### **Не давай мяч водящему**

Играющие образуют круг. Внутри круга — водящий. Передавая друг другу любым способом баскетбольный мяч, играющие стараются, чтобы его не поймал водящий. Тот, по чьей вине водящий поймает мяч, сменит его.

#### *Правила игры:*

1. Нельзя держать мяч в руках больше трех секунд.
2. Передавать мяч можно любым способом: бросая по воздуху, перекатывая по земле или ударяя о нее.
3. Играющие, чтобы отвлечь водящего, могут делать различные повороты, ложные передачи и броски мяча и т. п.
4. Как водящий, так и любой играющий, могут перехватить вылетевший за круг мяч.

У этой игры есть другие варианты — с несколькими водящими. Если играющие хорошо владеют мячом, то можно выделить 2—3 и больше водящих одновременно. Это требует от играющих большого напряжения, но зато повысит спортивный интерес игры.

С передвижением по кругу можно условиться, что играющие все время должны двигаться по кругу вправо или влево, шагом или бегом.

### **Пустое место**

Играющие выбирают водящего. Затем они образуют круг и становятся лицом к центру, заложив обе руки за спину. Водящий бежит снаружи круга и, коснувшись рукой руки одного из игроков, продолжает бег, а тот, до которого дотронулись, должен бежать в противоположную сторону. Каждый старается обежать круг и вернуться

поскорее на пустое место. Кто из этих двух играющих прибежит раньше, тот остается, а кто опоздает — водит.

### *Правила игры:*

1. Запрещено бежать через круг.
2. Обегая круг, нельзя хвататься за играющих. Можно условиться, что при встрече оба игрока должны остановиться, раскланяться и сделать полный поворот кругом, поскакать на одной ноге, сделать три приседания и т. п.

### **Мяч за круг**

Выбрав водящего, играющие становятся в круг, ставят ноги на ширину плеч, так, что нога одного соприкасается с ногой другого у ступни.

Водящий из центра круга старается прокатить волейбольный или баскетбольный мяч за круг.

Сменит водящего тот, у кого мяч пройдет между ногами или с правой стороны.

### *Правила игры:*

1. Чтобы не пропустить мяч за круг, играющие могут отбивать его только руками, но не ловить.
2. Сходить со своих мест нельзя.

### **Кто шепчет?**

На середину круга или комнаты выходит один из играющих с повязкой на глазах. К нему по очереди подходят остальные и каждый что-нибудь шепчет на ухо. Надо по голосу узнать, кто шепчет, назвать его по имени, и только когда будет названо правильно имя того, кто шепчет, можно снять повязку и поменяться с ним ролями. Изменение голоса и манеры разговора очень осложняют задачу. Надо быть предельно внимательным, чтобы даже в измененном голосе уловить знакомые интонации и определить, кто шепчет.

### **Скрытый колокольчик**

Эту игру можно проводить в комнате, сидя на стульях, можно провести ее на свежем воздухе на площадке. Играющие выделяют водящего, становятся сомкнутым строем по кругу или по прямой линии.

Держа руки за спиной, играющие осторожно, так, чтобы колокольчик не зазвенел, передают его друг другу, а водящий старается определить, у кого находится колокольчик и схватить его. Если водящий стоит далеко от колокольчика, играющие могут звонить в колокольчик и поддразнивать водящего. Играющий, которого водящий захватит с колокольчиком, становится водящим.

### **Колокольчик здесь**

В центр круга выходят трое играющих: двум из них завязывают глаза, а третьему дают колокольчик. Играющий с колокольчиком время от времени звонит в него, а двое других, бросаясь на звонок, стараются захватить его. Кто искусно маневрирует по кругу с колокольчиком, тот сможет создавать такие положения, когда играющие с повязками на глазах, старательно выслеживают и, к общему удовольствию, ловят друг друга.

Если один из преследователей поймает играющего с колокольчиком, они меняются ролями.

### **Найди капитана**

Играющие образуют несколько кругов. Каждый круг выбирает своего капитана и ставит его в центр. Затем по свистку водящего идут с песней по кругу, водящий соединяет всех играющих в цепочку и с песней уводит с площадки. Тем временем оставшиеся капитаны переодеваются, прячутся или рассеиваются среди присутствующих. Выигрывает та команда, которая первой найдет своего капитана и организует вокруг него свой круг.

### **Музыкальные стулья**

Играющие садятся на стулья, стоящие по кругу сидениями наружу. По команде водящего все встанут и под музыку ходят вокруг стульев. Свисток водящего — все садятся, один остается без места. Из круга отставляется один стул, на него садится оставшийся без места. Игра продолжается в том же порядке. Выигрывает тот, кто занял последний стул. Затем водящий объявляет, что перед зрителями выступит «музыкальный ансамбль». Все вышедшие из игры должны исполнить какой-нибудь номер.

## Приготовь обед

Играющие делятся на две команды. На полу или на площадке рисуются небольшие кружки по количеству играющих в обеих командах.

Играющие выстраиваются против кругов, как бы продолжая их цепочку.

По команде водящего вожак бежит до дальнего кружка и ножом чистит картофель. Очистив, кладет ее снова в круг, возвращается к команде. Передает нож следующему, который делает то же самое со следующей картофелиной и передает нож своему товарищу.

Выигрывает та команда, которая первой очистила картофель, и очистила более тщательно.

## Перенеси урожай

Играющих двое. На полу или площадке рисуются четыре круга приблизительно в таком порядке:

|   |   |
|---|---|
| 1 | 3 |
| 2 | 4 |

Первый и второй круги изображают грядки с картофелем, а круги 3 и 4 изображают дома играющих.

Играющие встают в свои «дома», им завязывают глаза и три раза повертывают на месте.

Затем каждый из играющих должен перенести картофель из огорода в дом. Выигрывает тот, кто первый перенесет весь запас картофеля.

## Последний выигрывает

Выбрав то или иное литературное произведение, хорошо известное играющим, ведущий предлагает называть персонажей этого произведения. После того, как персонаж назван, ведущий каждый раз считает медленно до трех; раньше чем он скажет «три», кто-нибудь из играющих должен назвать другой персонаж из этого же произведения.

Выигрывает тот, кто назовет персонаж последним.

## Кто больше знает

Участники игры делятся на две равные группы.

В продолжение 3 минут играющие одной группы называют города, реки, моря, озера, острова и полуострова, отмеченные на карте Советского Союза.

Все названия должны начинаться с той буквы, которую скажет ведущий игру.

Играющие другой группы молчат и внимательно слушают, а когда время первой группы окончится, они в течение минуты добавляють те названия, которые не были сказаны противниками.

За каждое дополнительное название ведущий засчитывает второй группе по одному очку. Всякий раз, когда кто-нибудь скажет уже упомянутое название, со счета второй группы одно очко сбрасывается.

Проходит минута, ведущий говорит другую букву, группы меняются ролями, и игра повторяется сначала.

Побеждает в состязании та группа, которая наберет больше очков.

Ведущий игру должен громко повторять каждое сказанное название. Ему необходимо хорошо знать карту Советского Союза.

## Сходство и противоположность

Ведущий выбирает себе помощника, делит играющих на две равные группы, потом объясняет игру:

«По списку, который составлен мною, я сейчас прочитаю вам несколько слов. После каждого слова буду выдерживать паузу, считая про себя до пяти.

За время паузы вы должны подобрать и сказать мне два слова: одно — схожее по смыслу с тем словом, которое я прочитаю, другое — противоположное ему. Например, услышав от меня слово «тьма», вы можете сказать «мрак» и «свет».

Кто правильно подберет и сразу скажет оба слова, выигрывает в пользу своей группы одно очко. Засчитывать очки будет мой помощник.

Первое место в состязании займет та группа, которая наберет больше очков.

Запомните еще одно условие: нельзя к прочитанным мною словам прибавлять отрицание «не» или приставку

«без». Скажем, «здоровый — нездоровый; сильный — бес- сильный». Хотя эти слова попарно имеют противополож- ный смысл, такие ответы засчитываться не будут.

Вот примерный список слов, которые можно использо- вать в игре «Сходство и противоположность»: Родина (от- чизна, чужбина). Свободный (вольный, порабощенный). Друг (приятель, враг). Молодость (юность, старость). Правда (истина, ложь). Твердый (крепкий, мягкий). Длинный (долгий, короткий). Спешить (торопиться, мед- лить). Внимание (сосредоточенность, рассеянность). Ра- бота (дело, забава). Буря (ураган, затишье). Опрятный (аккуратный, неряшливый). Бранить (ругать, хвалить). Сердитый (злой, добрый). Влажный (сырой, сухой). Та- щиться (плестись, бежать). Прохлада (свежесть, тепло). Гладкий (ровный, шероховатый). Прилежный (старатель- ный, небрежный). Холм (пригорок, котловина). Грусть (печаль, радость).

### Прерванная песня

Предложите вашим товарищам хором спеть знакомую песню. На себя возьмите роль дирижера. Предупредите певцов, что они должны мгновенно умолкнуть, если вы, взмахнув рукой, быстро сожмете пальцы в кулак.

Редко бывает так, что по этому сигналу песня сразу обрывается: обычно кто-нибудь из играющих еще продол- жает петь, когда все остальные уже замолчали. С таких певцов берите фанты.

### Плетень и зайцы

На середине комнаты стоит стол, на котором лежит несколько конфет и яблок. Участники игры окружают его широким кольцом и рассчитываются на первый, второй, третий. Все первые номера выходят на три шага вперед; получают два круга.

Из числа вторых номеров ведущий выбирает пару. Эти двое называются в игре зайцами. Они отступают на- зад на 2 шага. После этого в каждом кругу играющие бе- рутся за руки. Две замкнутые цепочки ребят — это двой- ной «плетень».

Под музыку один круг идет вправо, другой — влево. Зайцы пока выжидают. По условному знаку ведущего

музыка на несколько секунд прекращается. Во время этой короткой паузы зайцы стараются проскочить за плетни к столу. Каждый заяц выискивает лазейку в любом месте. Играющие быстро опускают руки и приседают, чтобы как-нибудь не пропустить зайцев. Прорываться через плетень силой зайцы не имеют права.

Заиграет снова музыка, круги опять начнут двигаться, тогда зайцам придется ждать следующей паузы, чтобы возобновить свои попытки пробраться к столу.

Если зайцу удастся проскочить за плетни, то он получает от ведущего приз, а тот, кто окажется справа от него, становится зайцем.

Может случиться, что заяц сумеет пробраться только за один плетень, и в этот момент начнет играть музыка. Тогда заяц остается между двумя двигающимися кругами. Во время следующей паузы ему придется проскочить только за один плетень, чтобы оказаться у стола.

### **Отвечай без запинки**

Участники игры становятся по кругу и вытягивают руки вперед, ладонями вверх. В середине круга ходит водящий. Он старается запятнать кого-либо из игроков, хлопнув его по руке.

Это не так легко сделать: каждый участник игры может отдернуть или опустить руки в тот момент, когда водящий пытается его запятнать.

Хлопнув по руке кого-нибудь из играющих, ведущий, не отходя от него, сейчас же говорит одно из трех слов: «зверь», «рыба», «птица» — и считает до трех. Раньше чем закончится счет, играющий должен назвать зверя, рыбу или птицу, смотря по тому, какое слово сказал водящий. Кто не сумеет этого сделать или повторить название, сказанное кем-либо раньше, тот сменяет водящего.

Игра станет еще интересней, если ее участники договорятся о том, какую букву нельзя произносить, называя зверя, рыбу или птицу.

Запрещена, допустим, буква «С». Значит, нельзя говорить ни одного названия, в котором она встречается. Второпях скажешь, например, «слон», «треска» или «сокол» — придется уступить свое место водящему.

## Хорошо ли вы знаете песню?

Предложите играющим сесть по кругу и хором спеть хорошо знакомую песню, которую вы назовете. Пение будет более стройным при музыкальном сопровождении.

Когда пение заканчивается, вы быстро подходите к одному из играющих и говорите какое-либо слово из пропеты песни. Тот, к кому вы обратитесь, должен сейчас же сказать следующее слово текста.

Такое задание выполняют один за другим все участники игры. Только обращайтесь к ним не по очереди: то 2 человека пропустите, то 5, так, чтобы никто не знал, в какой момент придется ему отвечать. Каждому играющему вы говорите новое слово из песни.

Кто ответит неправильно или недостаточно быстро, тот встает.

Играющие, которые к концу игры будут сидеть на своих местах, считаются победителями.

Чтобы провести эту игру со своими товарищами, вы сами должны знать слова песни, как говорится, без запинки.

## Ловушка

Играющие становятся в три круга, расположенные один в другом. Расстояние между кругами не более одного шага.

Держась за руки, все идут с песней по кругу: крайних два круга — в одну сторону, а стоящие в среднем кругу, хлопая в ладоши, идут в другую сторону.

По сигналу ведущего все три круга останавливаются.

Стоящие в крайних кругах поворачиваются друг к другу лицом и быстро соединяют руки так, чтобы между ними оказался кто-либо из среднего круга.

Стоящие в среднем кругу быстро приседают, опустив руки, и стараются таким образом ускользнуть из ловушки.

Те, кому это не удастся, считаются пойманными и переходят из среднего в два крайних круга.

Игра повторяется несколько раз. Выигрывают те играющие, которые не попадут в ловушку.

## Загадочный предмет

Выбрав водящего и попросив его уйти из комнаты, участники игры садятся по кругу, по уговору они задумают какой-нибудь один предмет.

Водящий возвращается в комнату и подходит по очереди к участникам игры. Каждый называет какое-либо качество задуманного предмета. Один, например, говорит: «Круглый». «Овальный» — утверждает другой. «Зеленый», — слышит водящий от третьего. «Белый»... «полосатый»... «сладкий»... «сочный»... «Арбуз», — догадывается водящий по этим нескольким признакам.

Кто в последнюю очередь назовет качество задуманного предмета, тот сменяет водящего. Играющие загадывают другой предмет, и игра продолжается.

Может случиться, что участники игры назовут десять различных качеств задуманного предмета, а он все-таки не будет отгадан. Тогда водящий уходит из комнаты и, возвратившись, отгадывает другой предмет, задуманный играющими.

## Внимательные соседи

Участники игры становятся по кругу и рассчитываются на первые и вторые номера. Так составляют две команды, которые состязаются между собой.

В середине круга — ведущий. Он кидает мяч любому играющему и одновременно задает ему какой-нибудь короткий вопрос: «Ты любишь играть?», «Внимательный у тебя сосед?», «Когда ты пойдешь в кино?» и т. п. Ответить на вопрос должен не этот играющий, а его сосед справа.

Тот, кому брошен мяч, ловит его и сейчас же возвращает ведущему, называя свой номер: первый или второй.

Сосед справа должен ответить на вопрос раньше, чем ведущий поймает мяч, при этом нельзя произносить слова «да» и «нет».

Участник игры, который ловит мяч от ведущего, может по невнимательности сам ответить на вопрос. Тогда ведущий штрафует одним очком команду, к которой принадлежит играющий, допустивший ошибку.

Другая команда штрафует, когда отвечающий ска-

жет одно из запрещенных слов, или в том случае, если ведущий не получит ответа раньше, чем поймает мяч.

Побеждает команда, которая к концу игры оштрафована меньшим количеством очков.

### **Часть и целое**

Играющие становятся по кругу. В середине круга — ведущий. В руках у него мяч.

Ведущий бросает мяч любому участнику игры и называет при этом деталь какого-либо предмета. Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и сейчас же назвать предмет, к которому относится деталь, упомянутая ведущим. Например: крыло — самолет или птица; труба — паровоз, дом, пароход, фабрика; лепесток — цветок; пряжка — пояс; обруч — бочка и т. п.

Если участник игры ошибется и назовет предмет, не соответствующий детали, или, поймав мяч, замешкается с ответом, то он поднимает руку. Опустить ее играющий может лишь после того, как ответит правильно вторично.

Выигравшими считаются те, кому ни разу не пришлось поднимать руку.

Условия этой игры могут быть другими. Ведущий, бросая мяч, говорит начальную часть какого-нибудь слова (имени существительного). Участник игры ловит мяч и немедленно заканчивает слово. Например: ра-дость, колос, лан-дыш, лас-точка.

### **Волк и овцы**

Из числа играющих выбирается «волк» и «пастух». За пастухом держатся друг за другом «овцы», пастух защищает их от «волка». Волк должен перетаскать всех овец, причем брать он может только крайнюю.

### **Хорош ли у тебя сосед?**

Играющие садятся. Водящий идет и у одного спрашивает: «Хорош ли у вас сосед?» Если играющий выражает недовольство одним из сидящих справа или слева, водящий задает вопрос: «Кого бы вы хотели в соседи?» Когда играющий называет фамилию будущего соседа, сидящий рядом бежит на место названного товарища.

## **Игра с позами.**

Играющие становятся в круг на расстоянии 2 шагов друг от друга. Один из них бросает мяч стоящему справа, через 2 человека, тот, в свою очередь, поймав мяч, перебрасывает дальше в таком же порядке и т. д. Кто не поймал мяч — остается в той позе, которую принял, ловя его. Позы при этом возникают самые различные: один замер с поднятыми вверх руками, другой — наклонившись и т. д. В этих позах играющие остаются до тех пор, пока победитель, то есть тот, кто ни разу не уронил мяч на землю, не освободит их. Для этого он бросает мяч 10 раз вверх и ловит его, после чего все освобождаются, и игра начинается снова.

## **Колокольчик**

Играющим завязывают глаза. Одному из играющих глаза не завязывают, а вешают на шею колокольчик. Играющие, прислушиваясь к звонку колокольчика, ловят водящего. Поймавший водящего меняется с ним местами.

## **Колечко**

Берут веревку, одевают колечко, играющие незаметно продвигают колечко по кругу. Задача водящего поймать колечко.

В чьих руках будет поймано колечко, тот и идет водить.

## **Борьба в цепи**

Играющие делятся на две команды и становятся на крайних линиях в шеренги лицом друг к другу. Затем они сходятся на одной линии и, не поворачиваясь, становятся в одну шеренгу, так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя игроками другой. Участники игры берут друг друга под руки. По сигналу «борьбу начать» каждая команда старается перетянуть всех «противников» за черту; побеждает та команда, которая этого добивается. Если цепь разрывается, два игрока в месте разрыва цепи удаляются из игры.

## Кто скорее

Участники игры становятся по кругу. Водящий бежит за кругом и, хлопнув кого-либо по плечу, продолжает бег в прежнем направлении. Тот, кого хлопнул водящий, бежит сейчас же в противоположную сторону. Задача каждого бегущего — скорее обогнать круг и занять свободное место. Оставшийся без места водит.

### Слышат звон, да не знают где он

Одному участнику игры дают колокольчик, двум другим завязывают глаза. Трое играющих расходятся друг от друга. По команде ведущего один из играющих начинает звонить, все время убегая от тех, у кого завязаны глаза. Если один из преследователей поймает того, кто звонит, то они меняются местами.

Игра проходит в кругу зрителей, которые сидят на стульях или стоят.

### Бег с шарами

Играющие с ложками в руках становятся на старте одной шеренгой. Против каждого из них в 20 шагах от старта начерчен небольшой кружок. В каждом кружке — по два крокетных шара или резиновых мяча.

По команде организатора участники игры бегут к кружкам. Держа все время свободную руку за спиной, каждый подхватывает на ложку один шар, возвращается на старт и, положив здесь шар на черту, снова бежит к кружку. Если играющий уронит шар, он должен поднять его ложкой и только тогда продолжать бег.

Побеждает тот, кто раньше других перенесет оба шара из своего кружка к линии старта.

### Ум хорошо, а два лучше

Всем участникам игры раздают карточки. На карточке написано:

*Здесь вам дана часть загадки: „Всем, кто придет, и всем, кто...“ Карточка с продолжением этой загадки у кого-нибудь из присутствующих. Найдите*

*его и вместе с ним решите загадку. Подойдите к столу, где висит плакат: „Здесь принимают ответы на загадки“.*

*Если ваше решение правильно, вы оба получите жетоны для участия в лотерее призов.*

Тот, кто получил такую карточку, отыскивает другого участника игры, у которого на карточке написано «... уйдет, она ручку подает».

Остается отгадать загадку. Вдвоем это сделать нелегко: «один ум хорошо, а два лучше». Загадки следует выбирать с коротким текстом. Каждую часть загадки надо написать на нескольких карточках.

### **Слушай сигнал**

Играющие стоят по кругу, в трех-четыре шагах от него находится ведущий. Он дает то один свисток, то два. По одному свистку все участники игры должны быстро поднять правую руку вверх и сейчас же ее опустить; по двум свисткам руку поднимать нельзя.

Тот, кто ошибется, делает шаг вперед и продолжает играть наряду с остальными. Не допустившие ни разу ошибки считаются победителями.

### **Мяч из круга**

Играющие становятся по кругу, расставив ноги на ширину плеч. Ноги у ступней соседей соприкасаются. Руки положены на колени.

Ударом руки участники игры перекачивают мяч по земле, стараясь не давать его водящему, который находится внутри круга. Задача водящего — выкатить мяч из круга. Играющие не имеют права отбивать мяч ногой или задерживать его: в минуту опасности можно снимать руки с колен для того, чтобы защищаться от мяча и отбить его.

Тот, кто пропустит мяч, идет на место водящего. Если мяч пролетит между играющими, водит тот, кто пропустит его с правой стороны.

## Осторожно

На землю ставят тонкое круглое полено. Взявшись за руки, играющие окружают его; затем они идут по кругу и каждый старается подтолкнуть одного из своих соседей так, чтобы он повалил полено.

Тот, кто повалит полено, выходит из игры. Когда в кругу останутся только три человека, игра кончается.

При большом числе играющих можно не ставить полено, а очертить на земле круг диаметром в два-три шага и расположить на одной с ним черте несколько городков на равном расстоянии один от другого. Игра станет сложнее и интересней.

Можно в центре круга положить мяч. Кто повалит городок, тот берет мяч и старается запятнать одного из играющих, которые в это время разбегаются в разные стороны. Кого запятнают, тот должен с разбега перепрыгнуть через круг и не повалить ни одного городка. Не сумевший это сделать выходит из игры.

## Платочек-летуночек

Пока водящий громко считает: «Раз, два три!», все участники игры разбегаются в разные стороны. У одного из играющих в руке платок, на котором посередине завязан узел.

Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с платком. Однако это не так просто сделать: играющие на бегу передают платок из рук в руки, перебрасывают его друг другу.

Тот, кто уронит платок на землю, должен сейчас же поднять его. Только после этого водящий может снова начинать погоню.

Кого водящий запятнает с платком в руке, тот его и сменяет.

Но бывает так, что водящий из сил выбьется, а никак не может завладеть платком. Тогда он останавливается и кричит: «В круг!» Участники игры сбегаются к водящему и окружают его широким кольцом. Игра продолжается, но уже иначе. Платок быстро переходит из рук в руки от соседа к соседу или перебрасывается через несколько человек. Теперь водящему гораздо легче поймать платок у кого-нибудь в руке и смениться.

Платок можно заменить большим кольцом, сшитым из широкой тесьмы, которую обычно употребляют в упряжи для подпруг. К кольцу прикрепляют колокольчик или бубенчик. Это кольцо перебрасывают так же, как платок. В таком виде эту игру называют «Перелетный колокольчик».

### Запретный круг

На земле чертят круг диаметром в четыре-пять шагов. Один из играющих — «сторож» — становится в середине круга и оберегает его от остальных играющих, пятая тех, кто вбегает в круг.

Кого «сторож» запятнает, тот переходит за черту, становится его помощником, и они вместе караулят круг. Чем больше у «сторожа» помощников, тем опаснее вбегать в круг.

Тот, кто последним остается за пределами круга, должен три раза попытаться вбежать в него. Если играющий это сделает, а запятнать его не удастся, то он сменяет «сторожа», и игра повторяется снова.

Играют и по-другому. Внутри первого круга очерчивают второй, диаметром в один шаг. Сюда каждый играющий, кроме «сторожа», кладет какой-нибудь принадлежащий ему мелкий предмет: карандаш, коробку спичек и т. п. «Сторож» караулит эти вещи; каждый играющий, вбежав в большой круг, старается унести свою вещь. «Сторож» меняется ролью с тем, кого он запятнает в кругу.

### Колесо

Выбрав водящего, участники игры делятся на пять-шесть равных групп. На земле чертят круг. На черту выходят по одному человеку от каждой группы, они становятся на равном расстоянии друг от друга, лицом к центру. За ними выстраиваются группы играющих, образуя колонны, расположенные подобно спицам в колесе.

Водящий обегает «колесо» и, хлопнув по плечу одного из играющих, находящихся с краю, становится позади него. Играющие передают хлопок по колонне до переднего. Стоящий во главе колонны, как только его хлопнут по плечу, кричит: «Есть!», после чего вся группа бежит в одну сторону по окружности «колеса», каждый

играющий старается обогнать другого и стать на той линии, которую занимала его группа. Тот, кто прибежит последним, становится водящим.

### **Мяч своему**

Участники игры делятся на три команды: играющие одной из них становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого, спиной к центру. Две другие команды соединяются вместе; один играющий этой сводной команды идет внутрь круга, а остальные охватывают кольцом первый круг, повернувшись к нему лицом.

Начинает игру кто-нибудь из сводной команды; через головы первой команды он бросает мяч с таким расчетом, чтобы его мог поймать тот, кто находится в середине внутреннего круга. Играющие первой команды отбивают мяч руками в сторону сводной команды. Каждый раз, когда тот, кто стоит в кругу, поймает мяч, первая команда проигрывает одно очко.

В игре происходят три десятиминутные схватки.

Когда окончится одна схватка, по внутреннему кругу располагается вторая команда, а первая идет на ее место во внешний круг. После второй схватки внутренний круг занимает третья команда. Внутри круга играющие также меняются местами после каждой схватки.

Побеждает команда, проигравшая наименьшее число очков.

### **Вороны и воробы**

На земле чертят две параллельные линии в трех шагах одну от другой. Отступив от них в обе стороны по 20—25 шагов, проводят еще две черты.

Играющие делятся на две команды: одна из них называется «вороны», другая — «воробы» и становятся двумя шеренгами на средних линиях; шеренги поворачиваются лицом в противоположные стороны.

Ведущий громко говорит: «Воро-на!» или «Воро-бей!», произнося последний слог отрывисто и делая перед ним паузу. Названная команда бежит к дальней черте, находящейся перед ней, а другая команда, повернувшись, преследует «противников». Каждая старается запятнать одного из убегающих раньше, чем тот достигнет черты. Подсчитав тех, кого запятнали, команды снова стано-

вятся на средних линиях. Так игра повторяется четыре-шесть раз. Выигрывает команда, запятнавшая большее число «противников».

### **Вызов номеров**

Играющие делятся на две команды и, выстроившись двумя колоннами, рассчитываются по порядку номеров.

Ведущий игру, стоя в трех-четырех шагах перед командами, громко называет один из номеров. По этому вызову из обеих команд выбегают играющие, которым присвоен названный номер. Каждый из них бежит вперед по внешней стороне своей колонны, огибает ее, пробегает между колоннами, выходит на внешнюю сторону ряда и становится на свое место. Команде, к которой принадлежит играющий, прибежавший на место раньше своего «противника», засчитывается одно очко.

Ведущий вызывает пару за парой, называя номера не подряд, а вразбивку: в течение игры должны пробежать все пары. При большом количестве играющих некоторые пары могут пробежать дважды. Выигрывает команда, набравшая большее число очков.

### **Эстафета с булавами**

Две команды становятся за черту колоннами по одному. Перед ними на расстоянии тридцати шагов очерчивают два круга, диаметром в один шаг. В каждый круг ставят булаву. Занимающие первое место в колоннах также получают по булаве. По сигналу каждый из них бежит со своей булавой к кругу, заменяет ею стоящую в круге булаву и, возвращаясь, передает ее впереди стоящему, а сам занимает последнее место в колонне. Вторым играющий, получив булаву, делает то же самое, что и первый. Так по очереди бегут и меняют булаву все играющие обеих команд.

Выигрывает та команда, в которой раньше, чем в другой, на черте снова окажется тот, кто начал игру.

### **Перемена номеров**

В игре участвуют две команды. В каждой из них — четное число играющих, которые рассчитываются на первые и вторые номера.

По сигналу первые номера обеих команд, стоящие на старте, бегут ко вторым номерам. У каждого из них в руке флажок. Поравнявшись со вторым номером своей команды, который стоит на старте, бегущий передает ему флажок, а сам занимает последнее место в колонне. Получив флажок, второй номер бежит к своим первым номерам, на старте передает флажок стоящему впереди и становится на последнее место в колонне. Так игра продолжается до тех пор, пока первые номера одной команды не перебегут на места вторых, а вторые — на места первых.

### **Эстафета с обручами**

Играющие, которые стоят на старте, по сигналу бегут к полуфинишу. По дороге каждый из них пролезает в стоящий на пути обруч, а у полуфиниша берет лежащий здесь обруч, поднимает его над головой, надевает на себя и опускает до земли.

Оставив обруч на черте полуфиниша, играющий направляется к старту, минуя стоящий обруч. Другой играющий выбегает со старта, как только возвратившийся с полуфиниша хлопнет его по руке.

Побеждает команда, в которой раньше на старте вновь окажется тот, кто бежал в первую очередь.

### **Убегающая веревочка**

Играющие делятся на две равные команды, взявшись за руки, становятся по кругу, расходятся возможно шире и опускают руки.

В двух местах, где одна команда примыкает к другой, ставят два стула, повернув их спинками внутрь круга.

Поперек круга между стульями по земле протягивают бечевку, к которой привязаны две толстые палки. Концы бечевки лежат на линии передних ножек стульев.

Участники игры, стоящие рядом со стульями, придерживают их за спинки. Стул считается принадлежащим той команде, которая стоит справа от него.

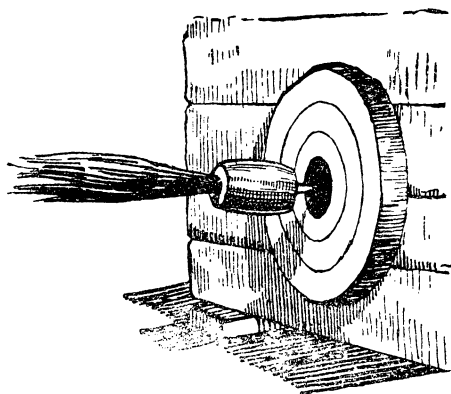
По сигналу ведущего за круг выбегают те, кто стоит со стульями слева от них. Один из играющих огибает круг, двигаясь по ходу часовой стрелки, другой — в обратном направлении.

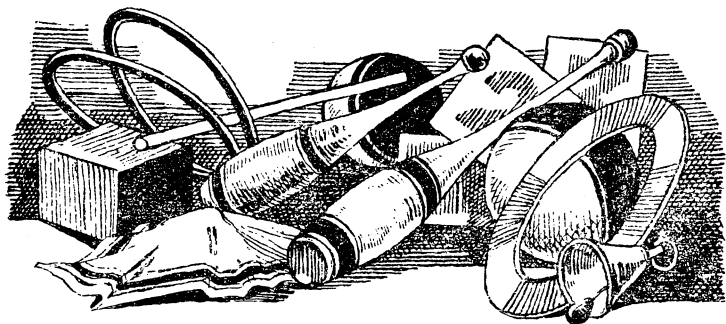
Как только пара убегает, обе команды подвигаются влево на один шаг. Тогда с правой стороны стула образуется пустое место.

Играющий добегают до своего стула, садится на него и дергает бечевку к себе. Тот, кому удастся это сделать, выигрывает своей команде одно очко.

Подбежавшая пара, заняв место справа от стульев, растягивает бечевку, чтобы она лежала так же, как перед началом игры. Очередная пара соревнующихся выбегает каждый раз по сигналу ведущего, который стоит внутри круга.

Результаты соревнования определяются количеством очков, набранных каждой командой.





## АТТРАКЦИОНЫ

Аттракцион — оригинальная, увлекательная и предельно простая форма игр, построенная на принципе соревнования в ловкости и смекалке. На вечерах и гуляниях очень любят эти игры, и вокруг хорошо организованного аттракциона обычно всегда стоит толпа народа, слышатся шутки, смех.

Инвентарь, необходимый для проведения этих игр, незатейлив и прост. Например: палочка, мяч, кольцо и т. п. Но желательно, чтобы все предметы, подготовленные для аттракционов, были аккуратно сделаны. Так, если нужна палочка, ее надо хорошо выстрогать, чтобы приятно было взять в руки.

Очень хорошо, когда предметы, употребляемые как инвентарь для аттракционов, покрашены в яркие цвета, это придает им привлекательный вид.

Каждый аттракцион требует, чтобы возле него был организатор. Обязанности такого организатора несложны: он объясняет смысл и правила игры, следит за тем, чтобы участвующие в ней не мешали друг другу и точно соблюдали условия игры.

Роль организаторов следует взять на себя инициативной группе молодежи. По численности эта группа должна быть такой, чтобы организаторы на протяжении вечера

или гуляния могли сменяться. Тогда у каждого из них будет возможность и самому принимать участие в развлечениях.

В этих играх (аттракционах) развиваются меткость, глазомер, ловкость, точность движений, ориентировка, равновесие, выдержка, настойчивость в достижении цели и другие качества.

Очень хорошо при организации аттракционов поощрять участников, раздавая мелкие премии удачно выполнившим условия игры.

### **Ногой по мячу**

На землю кладут футбольный мяч. Желаящий играть становится в 5—7 метрах от мяча. Ему завязывают глаза и предлагают сделать полный поворот кругом, а затем подойти к мячу и ударить по нему ногой. Кто попадет ногой по мячу, тот выигрывает.

### **Рукой по мячу**

К ветке дерева или перекладине на высоте 1,5 метра подвешивают футбольный мяч или небольшой мешок, набитый сеном. Играющий с завязанными глазами должен с расстояния 5—7 метров подойти к мячу и сделать по нему прямой удар кулаком. Если он сумеет сделать это, он выигрывает.

### **Расстановка городков**

На земле или на полу произвольно чертят пять маленьких кружков на расстоянии 1—2 метров друг от друга. Играющий становится на черту в 2 метрах от крайнего кружка и получает 5 городков. Ему завязывают глаза. Играющий должен расставить по кружкам все городки. Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок.

### **Поворот в круге**

Чертят круг диаметром 50 сантиметров. Подпрыгнув, надо сделать в воздухе поворот на 360 градусов и опять спуститься в круг.

## **Поднимание монет**

Играющий становится прямо, соединив каблуки и разведя как можно шире носки. Перед каждым носком лежит по одной монете. Надо поднять лежащие перед носками монеты, не сгибая коленей.

## **Установка городка**

Играющий обеими руками держит за спиной городок. Затем он должен сесть на корточки и поставить городок на пол сзади себя, не потеряв при этом равновесия.

## **Жонглер**

Сплетите три кольца из прутьев. Можно взять кольца для игры в серсо.

Стоя, бросьте вверх одно за другим три кольца и поймите их одной рукой. Сколько раз подряд удастся вам проделать это упражнение без ошибки? За каждые три пойманных кольца жонглер получает одно очко. Кто наберет больше очков за пять бросков?

## **Позвони в колокольчик**

На стул, табуретку, скамейку, а если игра проводится в лесу, то на пенек кладут колокольчик, спиной к колокольчику встает играющий. Ему завязывают глаза и предлагают пройти вперед десять шагов, затем повернуться кругом два или четыре раза, возвратиться к колокольчику, взять его правой рукой. Если у играющего хорошая ориентировка, то он пойдет прямо к колокольчику, в противном случае может удалиться вправо или влево и будет искать колокольчик там, где его нет. Это вызывает веселое оживление остальных участников.

Если завязывают глаза повязкой, то под нее следует подкладывать чистый листок бумаги. Можно закрывать глаза надетым на голову колпаком, сделанным из газеты в виде фунтика.

Игрокам с правильной ориентировкой засчитывается одно очко.

Эта игра может проводиться как индивидуальное или командное соревнование.

## Попади в кольцо

Небольшое металлическое кольцо подвесьте на тонкой бечевке (длина бечевки 1,5—2 метра) к ветке или к стойке. Играющий становится на расстоянии 5 шагов от кольца. В руки ему дается палка такой толщины, чтобы она легко могла пройти в кольцо. По сигналу играющий идет к кольцу и, не останавливаясь, на ходу старается попасть палкой в кольцо.

## Мяч в обруч

Обруч диаметром в 30—40 сантиметров прикрепляется вертикально или горизонтально к столбу (к стенке или к дереву) на высоте 2—3 метров.

Играющий, стоя в 5—7 шагах от обруча, должен бросить волейбольный мяч так, чтобы он пролетел сквозь обруч. Выигрывает тот, кто сумеет это сделать хотя бы один раз.

Расстояние до обруча можно изменять в соответствии с подготовленностью играющих.

У организатора должен быть помощник, который с другой стороны обруча ловит мяч и бросает его обратно играющему.

## Переброска мяча ногами

Играющий зажимает футбольный мяч между ступнями обеих ног. Подпрыгнув, он должен перебросить мяч ногами через стул или скамейку.

## Пистолет

Играющий берет в обе руки по кружке, наполненной водой. Вытянув одну ногу и обе руки вперед (это положение называется «пистолет»), надо присесть на другой ноге и подняться, не пролив воды.

## Удочки

Пять-десять гимнастических булав ставят в ряд на полу или на землю на расстоянии 1 метра одну от другой. Играющие становятся перед булавами и получают по од-

ной удочке, состоящей из удилища и лески с кольцом на конце. Надо, держа удилище в руках, надеть кольцо на булаву и снять его. Сделать это довольно трудно, если колечко лишь немного больше, чем головка булавы.

Игра обычно проводится как групповое соревнование. По сигналу все играющие начинают «удить», каждый старается возможно скорее надеть на свою булаву колечко и снять его.

Кто сделает это раньше других, тот выигрывает.

### **Набрасывание колец**

На тонких гибких прутьях делают десять колец диаметром 15—18 сантиметров. В землю вбивают палку (колышек). На расстоянии 6 шагов от палки проводят черту, на которую становятся играющие. Каждый по очереди берет все десять колец и бросает их по одному, стараясь накинуть на палку. Следует заранее условиться, какое количество колец нужно накинуть для выигрыша.

Если игра строится на соревновании, то каждый играющий получает 5 колец и выигрывает тот, кто больше колец набросит на свой колышек.

### **Проворные мотальщицы**

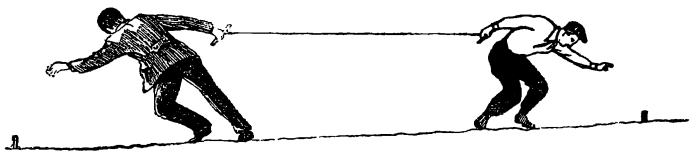
Из круглой палки делают две катушки длиной 30 сантиметров, к которым привязывают бечевку длиной 6—8 метров, ее середину отмечают ленточкой. Двое играющих берут катушки и расходятся друг от друга, насколько позволяет бечевка. По сигналу каждый начинает быстро вращать катушку в руках и, наматывая на нее бечевку, продвигается вперед.

Выигрывает тот, кто раньше наматывает бечевку до середины.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Катушек следует изготовить 3—4 пары, так как желающих играть бывает очень много.

### **Возьми городок**

К концам толстой веревки длиной в 2 метра привязаны крепкие короткие палки. Веревку растягивают и кладут на землю. В трех шагах от веревки ставят на землю по одному городку. Играющие берутся правой



рукой за палки и по сигналу тянут веревку каждый в свою сторону, пытаясь достать городок.

Кто возьмет городок с земли, тот и победит.

### **Метание дисков**

На совершенно гладкую поверхность стола наносят краской или мелом круги и цифры. Из листового железа или из толстой жести нарезают шесть дисков, края их шлифуют.

Играющий берет все диски, становится на черту и кидает их один за другим с таким расчетом, чтобы брошенный диск закрыл хотя бы часть одного из начерченных на столе кругов. Задача играющего — несколькими дисками полностью закрыть круг.

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

### **Трудный переход**

На полу проводят мелом черту длиной в 10 шагов. Играющий должен попытаться пройти по черте от одного ее конца до другого, глядя в бинокль, повернутый к глазам широкой стороной окуляров.

### **На свое место**

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

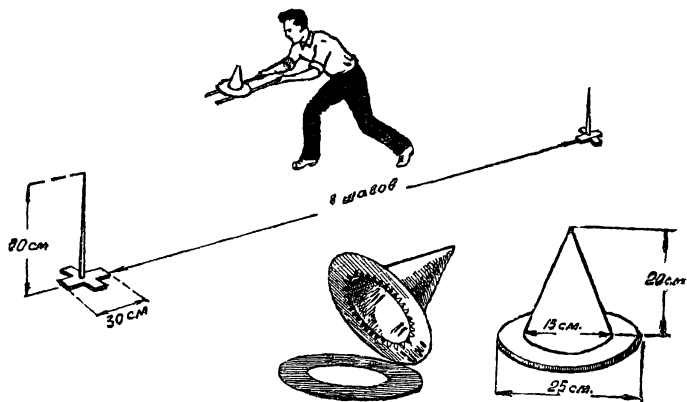
Взяв нос, играющий становится на черту, в шести шагах от стены, на которой висит рамка; ему завязывают глаза.

Задача играющего — подойти к стене и, не ощупывая рамки, сразу приколоть нос на соответствующее место.

Это редко кому удастся, в большинстве случаев нос оказывается совсем не там, где ему надлежит быть. (Завязывая глаза играющим, надо каждому подкладывать под повязку свежую полоску бумаги.)

### Капризная ноша

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



Длина палок, на которых переносят колпачок, — 1 метр. Взяв в руки палки, играющий подводит их концы снизу под висящий на стойке колпачок, снимает его, несет к другой стойке и надевает на нее. Донести колпачок довольно трудно, тем более, что скрещивать палки не разрешается.

### Удочка

Каждый играющий, держа в руках удочку, старается надеть на стоящую перед ним булавку колечко и снять его. Выигрывает тот, кто сделает это раньше. Начинают «удить» все одновременно, по сигналу.

Можно ловить фанерных рыбок, каждая из которых имеет два крючка. Рыбки раскладываются в отмеченном на полу круге поперечниками в 2 метра. Взяв удочки с крючками, играющие располагаются за кругом. По сигналу каждый старается поймать рыбку, ею подцепить вторую, второй — третью. Игра кончается, когда все рыбки пойманы. Выигрывает тот, кто подцепит больше рыбок.

Иногда рыбок заменяют фанерными дисками с крючками. Условия игры при этом остаются те же самые.

Для первого варианта игры леску делают из тонкой бечевки. Привязанное к ней железное кольцо согнуто без просвета из толстой проволоки. Отверстие в кольце на 5 миллиметров больше, чем диаметр головки булавы, на которую играющий надевает кольцо.

Для второго варианта леску укорачивают, к ней привязывают крючок из мягкой проволоки, согнутой вдвое. На каждого играющего нужно 3—5 дисков или рыбок; делаются они из двух фанерных пластинок, между которыми зажимаются провололочные крючки.

### Из двух одно

Каждая пара участников игры должна из двух слов, имеющих самостоятельное значение, составить одно — третье. Это игра в шарады.

Играющий получает карточку, на которой написано слово, в соединении с другим словом оно составит третье. А кому из играющих досталась карточка с другим словом — неизвестно. Надо найти этого участника игры и, сложив обе карточки, убедиться в том, что написанные на них слова действительно составляют третье. Тогда карточки передают организатору игры и получают у него два жетона, дающие право участвовать в лотерее призов

Вот примерный список слов для этой игры: сто-лица, вол-осы, пар-ус, штаб-ель, перс-тень, бал-кон, бой-кость, воз-дух, кипа-рис, кит-ель, пол-оса, бор-ода, бес-еда, вино-град, сад-овод, свет-лица, кон-ус, оса-док. па-роль, приз-рак, свет-елка.

Больше пятнадцати слов брать не следует. Каждое слово надо написать на пяти-десяти карточках, в зависимости от числа участников игры.

## Веселый счет

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

Сейчас мы организуем интересное соревнование. Тех, кто хочет в нем участвовать, я буду вызывать на эстраду парами. Кто желает в первую очередь? Вы становитесь к одному плакату, а вы к другому. Все время стойте так, чтобы плакаты были видны зрителям. Как только я скажу: «Раз, два, три!» — каждый из вас должен вслух считать от одного до двадцати четырех, показывая на плакате каждое названное число. Кто скорее закончит счет, тот и выигрывает».

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

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

|                                                                                           |                                                                                          |                                                                                         |                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Красный |  Черный |  Синий |  Зеленый |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|

## Попади и поймай

На стену повешен ящик без крышки. Из ящика через щель внизу выходит наклонный желоб.

В 6—8 шагах от стены на полу отмечена черта. Отсюда играющий бросает небольшой резиновый мяч с таким расчетом, чтобы он попал внутрь ящика. Если это удастся сделать, то мяч сейчас же выкатывается из ящика по желобу. Подбежав, играющий должен поймать мяч раньше, чем он упадет на пол.

Кто закинет в ящик мяч и поймает его, тот выигрывает 2 очка; если же играющий попадет в цель, но не успеет поймать мяч, то ему засчитывается одно очко.

Для этой игры сделайте или подберите фанерный ящик, одну из меньших сторон ящика срежьте по ширине так, чтобы возле дна образовалось отверстие (щель). Возьмите полосу фанеры такой же ширины, как это отверстие, а длиной 60 сантиметров. Вдоль полосы, по ее краям, прибейте две дощечки: у вас получится желоб. Пропустите его через отверстие внутрь ящика так, чтобы он концом уперся в противоположную стенку примерно на расстоянии в 10 сантиметров от верхнего края. В таком наклонном положении закрепите желоб гвоздиками.

### **Чем меньше, тем больше**

На полу чертят из одного центра три круга диаметром в 1,2 и 3 шага.

На кругах пишут числа 10, 5 и 3, чем меньше круг, тем больше число.

Играющий становится в самый маленький круг. Ему дают спичечную коробку и завязывают глаза, подложив под повязку полоску чистой бумаги. Играющий идет в любом направлении 8 шагов и, повернувшись кругом, делает столько же шагов обратно. Остановившись, он кладет коробку на пол и снимает с глаз повязку. Каким числом обозначен круг, в который положена коробка, столько очков и засчитывается играющему.

Коробка может оказаться на черте между кругами, тогда выигрыш приравнивается к меньшему из двух чисел.

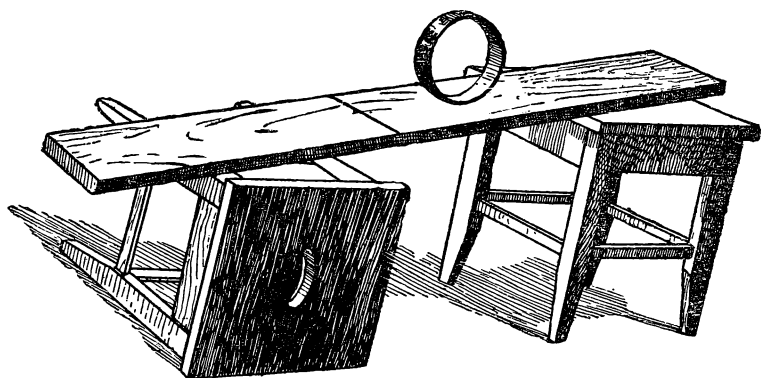
Если играющий, возвращаясь, сильно отклонится в сторону и положит коробку за пределы круга, с его счета сбрасывается 5 очков.

Каждый участник игры, когда до него дойдет очередь, при желании имеет право заранее указать, в какой круг он положит коробку.

При этом условии в случае удачи играющему засчитывается количество очков, вдвое больше того числа, которым обозначен круг; если же играющий ошибется и положит коробку не в тот круг, который он указал, то ни одного очка ему не засчитывается.

## Подвижная мишень

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



Играющий становится сбоку доски, примерно против ее середины. В руках у него палочка длиной в 70—75 сантиметров. Задача играющего — подцепить на палочку кольцо, когда оно, перейдя черту, катится по доске или падает с конца доски на пол.

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

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

Пока один участник игры пытается поймать кольцо на палочку, другие стоят в стороне.

Будет ли кольцо подцеплено или оно упадет на пол, играющий все равно сменяется, и кольцо пускают по доске вторично.

Победителем выходит тот, кто раньше других играющих наберет число очков, условленное перед началом игры.

Положив доску так, чтобы она нижним концом опиралась на пол, можно пускать по наклону не кольцо, а обруч диаметром в 40—50 сантиметров.

Играющий берет мешочек, туго набитый песком, привязанный к бечевке, и становится на черте сбоку доски, в 5—6 шагах от ее середины. Держа бечевку за конец, надо бросить мешочек так, чтобы он пролетел через катящийся обруч.

### Скользкая цепь

Из плотной материи шьют пять-шесть мешочков размером 6 × 9 сантиметров. Мешочки туго набивают недробленным горохом и зашивают их через край. На пол ставят табуретку и в 4—5 шагах от нее отмечают черту.

С черты играющий бросает по одному три мешочка, с таким расчетом, чтобы мешочек упал на табуретку и остался на ней. Каждый раз, когда играющему удастся это сделать, ему засчитывается 1 очко.

Организатор игры стоит около табуретки и, если на ней остается мешочек, немедленно снимает его.

Выигрывает тот играющий, который раньше других наберет 10 очков.

### Собери городки

На полу ставят десять городков двумя параллельными рядами, по пяти штук в каждом. Городки, стоящие в разных рядах, отличаются цветом. Промежуток, разделяющий ряды, равен 3 шагам. В ряду один городок от другого стоит на расстоянии 2 шагов.

В 3 шагах от крайних городков проводят линию «кона». На таком же расстоянии от противоположного конца чертят длинный прямоугольник, это — «дом».

На линии конца против рядов становятся двое играющих, им завязывают глаза. После того, как дан сигнал, каждый играющий идет вдоль своего ряда, стараясь взять с пола возможно большее число городков и добраться до дома скорее своего противника.

Когда играющий сочтет, что путь закончен, он громко произносит: «Дома». После этого ему не разрешается трогаться с места и снимать повязку с глаз до тех пор, пока и другой играющий не заявит, что он выполнил задание.

Когда оба участника игры снимут с глаз повязки, определяются результаты состязания. Тому, кто первый дей-

ствительно дошел до дома, засчитывается 5 очков. За каждый городок своего ряда, взятый с пола, играющий получает 1 очко. Если участник состязания заявит, что он дома, находясь на самом деле за пределами прямоугольника, то он теряет 3 очка. За каждый городок, взятый из ряда противника, со счета играющего сбрасывается 2 очка. По числу очков и определяется победитель.

### **Стул, ко мне!**

Параллельно стене, в 7—8 шагах от нее, проводят на полу длинную черту. Отступив еще на 3 шага дальше от стены, очерчивают два небольших круга на расстоянии 4—5 шагов один от другого.

Против круга вплотную к стене ставят два одинаковых стула. К передней ножке каждого стула, немного ниже сиденья, привязывают за один конец бечевку такой длины, что если ее натянуть, то другой конец придется в центре круга. К свободному концу бечевки прикрепляют кусок материи, свернутой жгутом, длина которого около метра.

Участники игры попарно вступают в состязание. Каждый из них, став в круг, туго подпоясывается жгутом, как кушаком, и отводит руки немного в стороны.

После сигнала играющий начинает быстро поворачиваться на месте, не выходя из круга. Бечевка обвивает талию, стул постепенно приближается к черте. В тот момент, когда все четыре ножки стула окажутся за чертой, играющий выбегает из круга и садится на стул. Кто из двоих раньше займет свой стул, тот и выигрывает.

Когда первая пара закончит состязание, стулья снова придвигают к стене, а очередные играющие становятся к кругу.

### **Путешествие**

Эта игра проходит у двух больших одинаковых карт Советского Союза.

Играют попарно: каждому из двоих ведущий дает указку и свернутый в трубочку лист бумаги. На нем написан маршрут «путешествия», то есть перечислены города, через которые должны «проехать» играющие,

направляясь к одному и тому же конечному пункту. Вот примерные маршруты для двух пар играющих:

| ПЕРВАЯ ПАРА  |                | ВТОРАЯ ПАРА |           |
|--------------|----------------|-------------|-----------|
| 1            | 2              | 1           | 2         |
| Челябинск    | Новороссийск   | У ф а       | Ленинград |
| Магнитогорск | Ростов-на-Дону | Челябинск   | Новгород  |
| Чкалов       | Харьков        | Свердловск  | Витебск   |
| Куйбышев     | Днепропетровск | Молотов     | Могилев   |
| Саратов      | Киев           | Киров       | Брянск    |
| Мичуринск    | Воронеж        | Горький     | Орел      |
| Рязань       | Орел           | Иваново     | Тула      |
| Москва       | Москва         | Москва      | Москва    |

По первому сигналу ведущего оба играющих одновременно разворачивают листки и знакомятся с маршрутами; по второму сигналу они «отправляются в путешествие», то есть показывают на карте последовательно один за другим все пункты, названия которых записаны на листках. Выигрывает тот из двоих, кто быстрее «приедет» в конечный пункт.

Путешествие проходит под контролем ведущего и его помощника. Каждая пара получает новые маршруты.

В маршруте нужно указывать крупные города, но не больше восьми для каждой «поездки».

### Комический футбол

Мяч привязывают длинной веревкой к вбитому в землю колышку. Играющий становится против мяча, ему завязывают глаза. Его задача — пройдя вперед шесть шагов, ударить ногой по мячу.

Сделать это удастся довольно редко.

К покрышке мяча изнутри пришивают крепкую ремennую петлю, а затем привязывают к ней веревку.

Мяч кладется в неглубокую лунку, вырытую в земле.

### Воланы

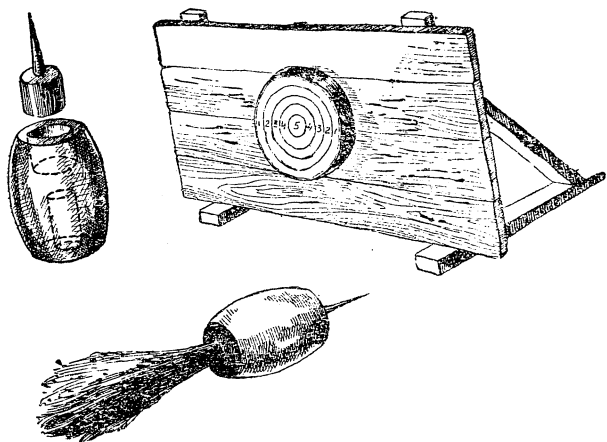
Взяв пять воланов, играющий бросает их один за другим в мишень. При попадании в цель засчитывается количество очков, равное числу, написанному в том круге, в который воткнулся волан.

Выигрывает тот, кто, бросив пять воланов, наберет наибольшее число очков.

Мишени, которые укрепляются на тесовом щите, представляют собой кругляки, отпиленные от елового или соснового бревна.

На каждую мишень наносят краской четыре концентрических круга и числа.

Чтобы сделать волан, вытачивают из твердого дерева овальный круглячок и высверливают в нем с торцовых



сторон два отверстия. Сквозь деревянную пробку пробивают тонкий гвоздь. Смазанную клеем пробку вгоняют в более широкое отверстие, сделанное в круглячке. В узкое отверстие туго вставляют пучок перьев или травы, которая употребляется для веников. Если метнуть волан в цель, то благодаря своему устройству он всегда полетит острием вперед.

Место, где происходит игра в волан, необходимо огородить.

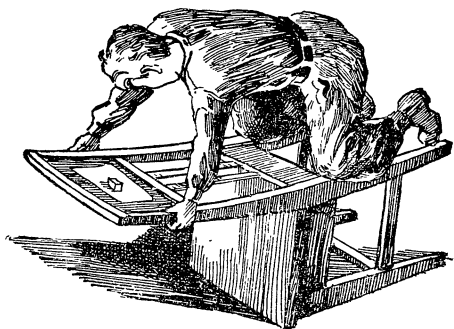
### Две мишени

На стене вывешивается два четко очерченных круга мишени. Возле мишеней становится защитник, а за чертой, отмеченной в десяти шагах от стены, — другие участники игры.

Играющие, бросая руками футбольный мяч, стараются попасть в одну из мишеней. Переходить за черту им не разрешается. Защитник заслоняет собой мишени, перехватывает мяч, отбивает его руками или ногами и посылает за черту. Каждый раз, как мяч попадает в мишень, защитник проигрывает 1 очко. Проиграв 3 очка, он уступает свое место тому, кто попал в мишень последний раз.

### Лакомка

Стул кладут в таком положении, чтобы спинка его была горизонтально расположена вверх. На листок бумаги на спинку стула надо положить кусочек сахара.



Играющий, став коленками на ножки стула, придерживаясь руками за спинку, должен достать кусочек сахара.

### Поединок на рапирах

Задача каждого играющего — «рапирой» выбить чурочку за пределы круга, начерченного возле противника, и вместе с тем отбить его атаки. Схватка заканчивается, когда одна чурочка выбита из круга. Результат поединка определяется после одной из трех схваток.

Играющим не разрешается переступать черту. Перед началом игры чурочки должны лежать на центрах. Рапиры делаются из тонких гибких прутьев. Чурочки должны быть величиной со спичечную коробку.

## Проверь зрительную память

Плотный лист бумаги размером не меньше  $100 \times 50$  сантиметров или же фанера разделяется пополам по вертикали. Слева столбцом написаны названия животных, справа, против названия каждого животного, на бланке, отмечены голоса животных. Играющий смотрит на расположение, затем бланки правой стороны снимают, левую сторону закрывают. Играющий восстанавливает в памяти расположение и ставит убранные бланки правой стороны. Обычно играющий забывает прежнее расположение, и получается, что лошадь — кудахчет, курица — мычит и т. п.

## Народные загадки

1. В воде родится, а воды боится.
2. Все его любят, а поглядят на него, так каждый морщится.
3. Всем, кто придет, и всем, кто уйдет, она ручку подает.
4. Зелена, а не луг, бела, а не снег, кудрява, а без волос.
5. Под гору — коняшка, а в гору — деревяшка.
6. Кругом вода, а с питьем — беда. Кто знает, где это бывает?
7. Живет — лежит, умрет — побежит.
8. Что зимой в доме замерзает, а на улице нет?
9. Сам вода, да по воде и плавает.
10. Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает.
11. Под соснами, под елками лежит клубок с иголками.
12. Быстро грызет, мелко жует, сама не глотает.
13. Ношу их много лет, а счета им не знаю.
14. Если бы не было его, не сказал бы ничего.
15. Желанная гостья из дальнего края, а живет за окном.
16. Ума нет, а хитрый.
17. По соседству живут, а друг друга не видят.
18. Утром на четырех, днем на двух, вечером на трех.
19. Сам худ, а голова с пуд.
20. Рук нет, а строить умеет.
21. Перья есть, да не летает, ног нет, да не догонишь.

22. Не горит, а гасить приходится.
23. Не вода, и не суша: на лодке не уплывешь и ногами не пройдешь.
24. Что сильнее солнца, слабее ветра?
25. Зимой греет, весной тлеет, летом умирает, осенью оживает.
26. Ходит полем с края в край, режет черный каравай.
27. Меня просят, ждут, а только покажусь — прятаться начнут.
28. Гуляет в поле, да не конь, летает на воле, да не птица.
29. Кто молча учит?
30. Когда руки бывают местоимениями?
31. Хвост имеет, а немышь, любит взрослый и малыш.
32. По грязи гуляют, а сухо отдыхают.
33. Летит — блестит, все кругом гудит.
34. Что без воды плывет?
35. Что без ног идет?
36. Перьями машет, хвостом управляет, а на воздухе умирает.
37. Из какого дерева можно выбросить ноту, а «она» останется?
38. Какое вы знаете слово из трех букв «о»?

## ОТВЕТЫ

- |                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1. Соль                        | 20. Птица                   |
| 2. Солнце                      | 21. Рыба                    |
| 3. Дверь                       | 22. Негашеная известь       |
| 4. Береза                      | 23. Болото                  |
| 5. Салазки                     | 24. Туча                    |
| 6. В море                      | 25. Снег                    |
| 7. Снег                        | 26. Плуг                    |
| 8. Стекло в окне               | 27. Дождь                   |
| 9. Лед                         | 28. Ветер                   |
| 10. Лес                        | 29. Книга                   |
| 11. Еж                         | 30. Когда они вы-мы-ты      |
| 12. Пила                       | 31. Репа                    |
| 13. Волосы                     | 32. Галоши                  |
| 14. Язык                       | 33. Гром и молния           |
| 15. Ласточка                   | 34. Горячий древесный уголь |
| 16. Капкан                     | 35. Рыба                    |
| 17. Окна                       | 36. Рыба                    |
| 18. Ребенок, взрослый, старик. | 37. О-си-на                 |
| 19. Молот                      | 38. Три-о                   |

## Викторины

Викторина — это игра на проверку тех или иных знаний, построенная в форме вопросов и ответов.

Область вопросов, затрагиваемых викториной, может быть весьма разнообразна: естествознание, география, литература, театр, музыка, наука и техника и т. п.

Если вы хотите составить викторину сами, определите прежде всего ее тему — будет ли это литературная викторина или она включит вопросы из области географии, истории, искусства и т. д. Затем найдите соответствующую литературу, внимательно ее просмотрите и выберите вопросы для викторины. Не увлекайтесь слишком замысловатыми, трудными вопросами, это неизбежно снизит активность участников.

С помощью баяниста можно очень интересно и весело провести музыкальную викторину.

### Литературная викторина

Организатор предлагает участникам вопросы. Кто первый правильно ответит на заданный вопрос, выигрывает очко. Набравший большее количество очков становится победителем.

Кто автор приведенных ниже строк и из каких произведений они взяты?

1. «Человек — это звучит гордо!»
2. «Москва, как много в этом звуке для сердца русского слилось!»
3. «Поэтом можешь ты не быть,  
Но гражданином быть обязан».
4. Мой друг, отчизне посвятим  
Души прекрасные порывы!»
5. «Не так ли и ты, Русь, что бойкая необгонимая тройка, несешься? Дымом дымится под тобою дорога, гремят мосты, все отстает и остается позади».
6. «А уж огонь подымался над костром, захватывал его ноги и разостлался пламенем по дереву... Да разве найдутся на свете такие огни, муки и такая сила, которая бы пересилила русскую силу!»
7. «Нет, весь я не умру — душа в заветной лире мой прах переживет».

8. «И вы не смоее всей вашей черной кровью  
Поэта праведную кровь!»
9. «Да будь я  
и негром преклонных годов,  
и то  
без унынья и лени  
я русский бы выучил  
только за то,  
что им  
разговаривал Ленин».
10. «Не даром говорится,  
Что дело мастера боится».
11. «А он, мятежный, ищет бури,  
Как будто в бурях есть покой!»
12. «Рожденный ползать — летать не может!»
13. «Никто нас в жизни не может  
Вышибить из седла!»  
Такая уж поговорка  
У майора была».
14. «Лет до ста  
расти  
нам без старости.  
Год от года  
расти  
Нашей бодрости».
15. «Когда страна быть прикажет героем, —  
У нас героем становится любой».
16. «А я народный рубль в руках народа,  
Который строит мир и к миру мир зовет»
17. «Всемирной надеждою стала  
Советская наша страна».
18. «Неразделимы серп и молот,  
Земля и колос и звезда!»
19. «Читайте,  
завидуйте,  
Я  
гражданин  
Советского Союза».

## ОТВЕТЫ

1. А. М. Горький «На дне». Монолог Сатина.
2. А. С. Грибоедов «Горе от ума».
3. Н. А. Некрасов «Поэт и гражданин»
4. А. С. Пушкин «К Чаадаеву».
5. Н. В. Гоголь «Мертвые души».
6. Н. В. Гоголь «Тарас Бульба».
7. А. С. Пушкин «Памятник».
8. М. Ю. Лермонтов «На смерть поэта».
9. В. Маяковский «Нашему юношеству».
10. И. А. Крылов «Щука и кот».
11. М. Ю. Лермонтов «Белеет парус одинокий».
12. А. М. Горький «Песня о соколе».
13. К. Симонов «Сын артиллериста».
14. В. Маяковский «Хорошо».
15. Лебедев-Кумач «Марш веселых ребят».
16. С. Михалков «Рубль и доллар».
17. Лебедев-Кумач «Советский простой человек».
18. С. Я Маршак «Наш герой».
19. Маяковский «Стихи о советском паспорте».

### Кто автор этих произведений?

#### Вопросы

#### Ответы

- |                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| 1. Борис Годунов             | 1. Пушкин          |
| 2. Война и мир               | 2. Л. Толстой      |
| 3. Гамлет                    | 3. Шекспир         |
| 4. Германия                  | 4. Гейне           |
| 5. Герой нашего времени      | 5. Лермонтов       |
| 6. Горе от ума               | 6. Грибоедов       |
| 7. Господа Головлевы         | 7. Салтыков-Щедрин |
| 8. Дворянское гнездо         | 8. Тургенев        |
| 9. Дон Кихот Ламанчский      | 9. Сервантес       |
| 10. Достигаев и другие       | 10. Горький        |
| 11. Как закалялась сталь     | 11. Н. Островский  |
| 12. Кому на Руси жить хорошо | 12. Некрасов       |
| 13. Обломов                  | 13. Гончаров       |
| 14. Педагогическая поэма     | 14. Макаренко      |
| 15. Петр I                   | 15. А. Толстой     |
| 16. Ревизор                  | 16. Гоголь         |
| 17. Три сестры               | 17. Чехов          |
| 18. Фауст                    | 18. Гете           |
| 19. Хорошо                   | 19. Маяковский     |
| 20. Чапаев                   | 20. Фурманов       |
| 21. Хаджи-Мурат              | 21. Л. Толстой     |
| 22. Рудин                    | 22. Тургенев       |
| 23. Капитанская дочка        | 23. Пушкин         |
| 24. Макар Чудра              | 24. Горький        |
| 25. Демон                    | 25. Лермонтов      |
| 26. Тарас Бульба             | 26. Гоголь         |

27. Фрегат «Паллада»  
28. Чайка  
29. Лес  
30. Бедность не порок

27. Гончаров  
28. Чехов  
29. А. Островский  
30. А. Островский

Выигрывает тот, кто быстрее других даст больше правильных ответов.

### Занимательные задачи и головоломки

1. Через два года мой сын будет вдвое старше, чем он был два года назад. А дочка через три года будет втрое старше, чем она была три года назад. Сколько им сейчас лет?

Ответ. Они близнецы, им по 6 лет.

2. Какими пятью гирями можно взвешивать любое число килограммов от 1 до 100?

Ответ. 1, 3, 9, 27, 81 килограмм.

3. Как написать число 100 пятью единицами (употребляя при этом знаки арифметических действий)? А пятью пятерками?

Ответы.  $111 - 11$ ;  $(5 \times 5 \times 5) - (5 \times 5)$ .

4. Через мост за день прошло 40 автомобилей и велосипедов, а всего — 100 колес. Нельзя ли подсчитать, сколько прошло автомобилей и сколько велосипедов?

Ответ. 10 автомобилей и 30 велосипедов.

5. В каждой из четырех пересекающихся полосок напишите одно и то же слово из пяти букв, которое можно читать сверху вниз и снизу вверх, слева направо и справа налево.

Есть несколько слов, которые подходят к условиям этой загадки.

6. Положите шесть шашек тремя рядами так, чтобы в каждом находились по три шашки.

7. Замените числа буквами так, чтобы в каждом из этих трех квадратов получились слова, которые можно читать сверху вниз и слева направо.

Решая задачу, обратите внимание на то, что некоторые числа повторяются. В каждом квадрате таким числам соответствуют одинаковые буквы.

8. Десять шашек положите пятью рядами по четыре шашки в каждом.

## Развлечения

### 1. Пятьдесят слов.

Водящий называет букву. Играющие придумывают слова, начинающиеся с этой буквы; кто первый придумает пятьдесят слов, тот выигрывает.

### 2. Пятнадцать вопросов.

Водящий задает 15 вопросов, кто из играющих быстрее ответит на все вопросы, тот и выигрывает.

### 3. Кто больше?

Водящий называет гласную, играющие должны придумывать слова с наибольшим количеством этой гласной.

Выигрывает тот, у кого в слове больше указанной гласной.

### 4. Неудачный ответ.

Нарезать разные по размеру кусочки чистой бумаги, на одной стороне написать любой вопрос. Бумажки раскладывают на столе вверх чистой стороной. Играющий берет бумажку и, не перевертывая ее, т. е. не читая вопрос, пишет ответ. Затем зачитываются все вопросы и ответы.

### 5. Литература в музыке.

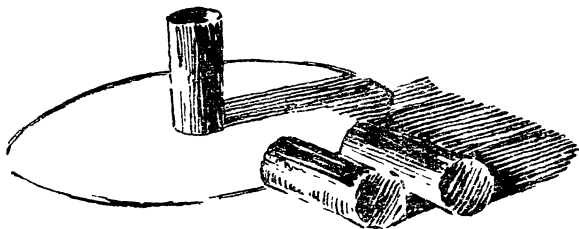
Задается вопрос: «Какие вы знаете произведения, переложенные на музыку?» Выигрывает тот, кто даст больше названий.

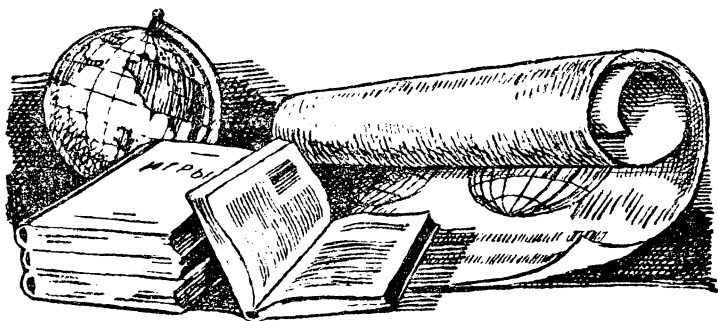
### 6. Число в литературе.

Задается вопрос: «Кто назовет произведение, в названии которого есть число?» Кто больше назовет таких произведений, тот выигрывает.

### 7. Литература и география.

Ведущий вывешивает географическую карту. Возле отдельных названий вывешиваются иллюстрации. Участники игры должны назвать автора и произведение, где эти города или реки описаны.





## СОВЕТЫ МАССОВИКУ-ОБЩЕСТВЕННИКУ

В задачу организаторов-общественников входит подготовка различных игр и других развлечений для проведения их в клубе, в красном уголке, на игровой площадке.

При проведении массовых развлечений организатор стремится воспитывать у играющих хорошие, товарищеские взаимоотношения, дружбу, коллективизм и другие положительные качества. Но, воспитывая других, он сам должен быть дисциплинированным, сдержанным, всегда вежливым, подтянутым, чисто одетым, точным, аккуратным, жизнерадостным и веселым.

Где бы ни проводилось массовое мероприятие, организатор должен тщательно подготовиться: хорошо знать все игры, включенные в программу, уметь коротко, но ясно, объяснить каждую игру. Речь его должна быть четкой, неторопливой, все жесты и движения детально продуманы, чтобы наглядно продемонстрировать технику игры. Необходимо заранее подготовить нужный инвентарь, прорепетировать всю программу с активом и баянистом и только после этого приступать к проведению мероприятия.

Помещение для игр должно быть чистым и хорошо проветренным.

Большую часть игрового инвентаря можно изготовить своими силами. Коллектив организаторов-общественников

вместе с активом сумеет изготовить рисунки, схемы, чертежи, фотоснимки и другой необходимый для игр инвентарь. Все должно быть сделано чисто, аккуратно, красиво, покрашено в яркие, праздничные цвета. Игровой инвентарь хранится в клубе или красном уголке, в отдельном шкафу.

Игротека должна систематически пополняться новым самодельным инвентарем для игр и аттракционов, викторинами, загадками, занимательными задачами и вопросами и т. п. Это позволит в любой момент подобрать необходимое для проведения игр оборудование, не затрачивая много времени.

Если требуется разметить площадку, распределить на ней оборудование и инвентарь, все это необходимо сделать заранее.

Начиная программу развлечений, организатор приглашает желающих построиться в исходное положение игры, например, встать в круг или выстроиться командами в колонны и т. п.

Разделиться на команды можно разными способами: можно рассчитаться на первый-второй. Первые номера — одна команда, вторые — другая. Фигурной маршировкой играющие идут одной колонной, разъединяются на две и, встречаясь, образуют пары, затем пары размыкаются, получаются две колонны — команды. Можно разделить играющих на команды «по сговору». В этом случае играющие выбирают двух капитанов, а сами становятся в пары по желанию. Каждый в паре берет себе какое-нибудь название (птиц, животных, растений и т. п.). Пары подходят к капитанам и предлагают выбрать любое из двух названий.

Для объяснения игры организатор идет в круг и становится недалеко от линии круга так, чтобы ему было видно почти всех играющих.

Объяснять игру следует последовательно, логически развивая ход игры, сопровождая объяснение наглядным показом применяемых в игре движений, например: поворотами, шагами, прыжками и т. п.

Объяснять игру нужно при полной тишине, а не стараться перекричать играющих.

Если при объяснении игры организатор и говорил частично о правилах игры, то после объяснения еще раз

четко и ясно повторите все правила, так как они воспитывают и дисциплинируют участников игры.

Добивайтесь, чтобы участники строго соблюдали эти правила, были внимательны к сигналам и беспрекословно выполняли указания старшего в команде или организатора.

Закончив объяснение игры и правил, проверьте, поняли ли игру, и если нет, то повторите объяснение.

Для проведения игры выберите водящих, назначьте помощников, раздайте играющим необходимый инвентарь и начинайте игру.

Во время игры организатор и его помощники следят за порядком, за правильностью использования инвентаря, за выполнением правил игры и т. п.

Не затягивайте долго одну игру, при первых же признаках скуки заканчивайте и переходите к новой. Но быстро менять одну игру за другой не рекомендуется.

Заканчивая игру, подведите итоги, объявите, кто вышел победителем игры — это имеет воспитательное значение и увеличивает интерес к игре.

Организатор должен научить играющих:

1. признавать авторитет ведущего и судьи;
2. играя, не мешать товарищам (не задерживать их, не толкать);
3. согласовывать действия с товарищами, помогать им в игре;
4. ставить интересы коллектива выше своих;
5. отвечать перед коллективом за свою игру;
6. выполнять организаторские роли;
7. играть смело, с инициативой;
8. разумно рисковать для достижения победы.

Правильная организация игры во многом определяет ее успешное проведение. Иногда в первый момент игра идет вяло, а потом, при содействии организатора, играющие постепенно увлекаются ею и с удовольствием продолжают игру.

Организатору необходимо следить за тем, чтобы ничто не отвлекало внимание играющих, поэтому, если кто-либо из участников делает ошибки, нужно быстро поправить его, не останавливая игры.

Желательно, по возможности, во всех играх и аттракционах вводить больше соревнований.

Можно устроить:

а) однодневное (одновечернее) соревнование по какому-либо одному аттракциону или настольной игре;

б) многоборье, где победа присуждается участнику, выигравшему наибольшее количество очков из особой программы соревнований, в которую входит несколько различных аттракционов;

в) длительные турниры по некоторым видам игр и аттракционов.

Не рекомендуется сразу вводить много новых игр, необходимо, чтобы играющие хорошо усвоили предложенные 5—6 игр, а затем в каждый вечер добавлять 1—2 новые игры, но не больше.

Если для соблюдения правил игры и для присуждения победы требуется, кроме организатора, специальный судья, то эту ответственную роль следует поручить активисту, который хорошо знает правила игры и будет судить строго и справедливо. Неуверенность судьи или несправедливое решение немедленно уронит его авторитет, и такому судье никто подчиняться не будет.

Следует помнить, что слово судьи — закон. Споры в игре вообще не допускаются.

Для проведения массовых мероприятий в клубе, в красном уголке или на игровой площадке необходимо иметь заранее составленную программу массовых игр и развлечений.

Чтобы программа получилась хорошей, организатору необходимо проделать следующее.

1. Заранее узнать общий план мероприятий данного вечера, место его проведения и состав публики, приглашенной на вечер.

2. Игры для программы подобрать разнообразные и по содержанию и по построению.

3. Начинать программу не с трудных игр, а с общедоступных и обязательно с таких, которые постепенно объединяют в коллектив и активизируют всех присутствующих на вечере.

4. Построить программу так, чтобы интерес к каждой следующей игре все время возрастал.

При составлении программы следует установить, кто проводит данную игру, когда, где проводится эта игра и какой потребуется инвентарь.

Составив программу, проверьте, что даст такая программа, не будет ли она бессодержательной, пустой.

В праздничные дни программа должна быть обширней, разнообразней и, по возможности, носить тематический характер.

При составлении программ следует использовать материал, помещенный в журналах и в различных сборниках игр и развлечений.

В этот раздел мы включили ряд примерных программ, которые на первое время могут служить основой для работы начинающих массовиков-общественников.

### **Массово-затейная работа в цеховом красном уголке**

В цеховом красном уголке в оставшееся от обеда время может быть организована интересная массово-затейная работа.

Для привлечения рабочих и работниц различного возраста к этому виду культурно-массового отдыха могут послужить аттракционы, настольные игры, загадки и викторины.

Организаторы-общественники из числа комсомольского и профсоюзного актива под руководством заведующего красным уголком, изготовив игровой инвентарь и подобрав интересные загадки и задачи, объявляют работникам своего цеха о том, что такого-то числа во время обеденного перерыва в цеховом красном уголке проводится сеанс массовых развлечений.

В программу включите аттракционы: «Капризная ноша», «На свое место», «Веселый счет»; настольные игры: головоломки с шашками, головоломки с палочками или спичками; провололочные головоломки и 10—15 занимательных вопросов и загадок.

В назначенный день, сразу после обеда в столовой, организаторы являются в красный уголок и начинают игры независимо от того, много или мало явилось публики.

Через два-три дня все рабочие цеха будут знать, что в красном уголке проводится интересная игра, и желающих принять участие в этих играх и развлечениях будет много.

Совет красного уголка, составляя месячный план культурно-массовой работы, включит в него дни проведения игр и установит соответственно плану дежурства органи-

затворов игр так, чтобы каждый из них был занят на этой работе всего один раз в неделю.

План работы цехового красного уголка утверждает культкомиссия цехового комитета.

Новые настольные игры и аттракционы следует вводить постепенно, прибавляя в неделю одну-две игры.

Большой заслугой организаторов будет разучивание с работниками цеха новых массовых песен. Это позволит не только интересно заполнить свободное время, но и пополнить хоровой коллектив цеха, а там, где его нет, поможет создать хоровой кружок.

Игровой инвентарь передается на хранение заведующему красным уголком, председателю совета или одному из организаторов.

### **Массово-затейная работа в красном уголке общезития**

В красных уголках молодежных общезитий можно проводить очень интересные мероприятия: встречи с учеными, передовиками производства, писателями, беседы и лекции на политико-воспитательные, технические, медицинские темы, вечера отдыха, тематические молодежные вечера, вечера игр и развлечений.

Но для этого необходимо, чтобы заведующий красным уголком пользовался активной поддержкой культурно-бытового совета общезития и широкого актива.

Заведующий красным уголком и культурно-бытовой совет привлекают весь свой актив к составлению месячного календарного плана культурно-массовых мероприятий и к его выполнению.

При проведении того или иного мероприятия — беседы, встречи с новатором производства, концерта художественной самодеятельности — массовики-общезитники всегда найдут время и возможность включить в программу вечера несколько увлекательных игр и развлечений.

До начала беседы или концерта следует занять своих товарищей литературной или настольной игрой, викториной или аттракционом. Когда закончится концерт, следует перейти к массовым малоподвижным играм, танцам и массовому пению.

В выходной день большинство молодежи идет в театр, в кино, в клуб, на лыжную прогулку. Но многие остаются в общежитии и проводят время в красном уголке: играют, поют, танцуют.

В эти дни большим успехом будут пользоваться настольные игры, головоломки, опыты и фокусы, шахматные и шашечные турниры.

Ниже мы даем несколько примерных программ вечеров массовых развлечений и тематических вечеров в красном уголке общежития.

### **Вечера массовых игр и развлечений в красном уголке общежития**

Хорошо подготовленный актив массовиков-общественников в состоянии провести в красном уголке общежития полную программу вечера массовых игр и развлечений, рассчитанную на 2—3 часа.

Чтобы вечер прошел хорошо, необходимо проделать следующую подготовительную работу.

1. Составить программу и план проведения вечера. Утвердить программу вечера на культурно-бытовом совете.

2. Распределить обязанности, точно установить, кто за что отвечает, что и когда проводит.

3. Подготовить весь игровой инвентарь.

4. Провести репетицию всей программы игр и развлечений с музыкальным сопровождением.

5. Широко оповестить всех о вечере.

В назначенный день примерно за полчаса до начала вечера организаторы развлечений являются в красный уголок общежития и готовятся к встрече гостей.

Точно в назначенный час начинают первое отделение программы развлечений.

Так как публика подходит не сразу, то первые игры должны быть рассчитаны на небольшое количество играющих — аттракционы, поединки, настольные и литературные игры. Затем следует провести 3—4 бальных танца: музыка привлечет внимание тех, кто еще задержался в своих комнатах, и они поспешат в красный уголок.

Второе отделение программы следует построить на развлечениях эстрадного плана, то есть провести сеанс занимательных задач и вопросов, фокусов и спеть коллективно несколько общеизвестных песен.

В третье отделение программы включите массовые малоподвижные и спокойные игры, бальные, массовые танцы и хороводы с пением. Параллельно могут работать аттракционы, настольные и литературные игры и головоломки.

Последней игрой следует выбрать такую игру, в которой с невнимательных, сделавших ошибки, нарушивших правила игры берется фант (например, «Рыбы, звери, птицы»), а в конце этой игры фанты возвращаются их владельцам, но чтобы получить фант обратно, играющий должен что-нибудь исполнить: спеть, сплясать, рассказать стихотворение, то есть получается импровизированный концерт художественной самодеятельности.

В четвертом отделении программы хорошо провести конкурс на лучшее исполнение русской пляски и закончить вечер бодрой массовой песней.

Ниже мы приводим примерную программу вечера в красном уголке молодежного общежития.

## П Р О Г Р А М М А

### вечера массовых игр и развлечений в красном уголке общежития

| Что проводится                                                                            | Время (в минутах) | Инвентарь                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------------------|
| 1 отделение                                                                               |                   |                                               |
| <b>Привлекающий момент</b>                                                                |                   |                                               |
| 1. Аттракционы и поединки: «Метание дисков»; «Веселый счет»; «Проверь зрительную память». | 20                | Стол, мел, 6 дисков. Карандаш, бумага, шашки. |
| 2. Занимательные задачи и головоломки: Головоломки с шашками и т. д.                      |                   |                                               |
| 3. Литературные игры: «Число в литературе»; «Полслова за Вами».                           | 15                | Карандаш, бумага. Баян или радиоло.           |
| 4. Бальные танцы (3—4).                                                                   |                   |                                               |
| 2 отделение                                                                               |                   |                                               |
| <b>Игры и забавы на эстраде</b>                                                           |                   |                                               |
| 1. Шуточные вопросы;                                                                      | 8                 | Соответствующий инвентарь.                    |
| 2. Занимательные задачи и вопросы;                                                        | 12                |                                               |
| 3. Опыты и фокусы;                                                                        | 16                | Баян или радиоло.                             |
| 4. Спеть коллективно 3—4 песни.                                                           |                   |                                               |

| Что проводится                                       | Время (в минутах) | Инвентарь         |
|------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|
| <b>3 отделение</b>                                   |                   |                   |
| <b>Массовые игры и развлечения</b>                   |                   |                   |
| 1. Бальные танцы (3);                                | 15                | Баян или радиоло. |
| 2. Массовая игра «Запрещенное движение».             | 5                 | "                 |
| 3. Массовые танцы и хороводы (3).                    | 5                 | "                 |
| 4. Массовые игры: «Птицы и клетка»; «Четыре стихии». | 15                | "                 |
| 5. Бальные танцы (3).                                | 5                 | "                 |
| 6. Игра «Рыбы, звери, птицы».                        | 15                | Баян или радиоло. |
| 7. Выкуп фантов — концерт.                           | 10                | "                 |

Параллельно работают: аттракционы настольные и литературные игры и головоломки.

|                                                 |         |                        |
|-------------------------------------------------|---------|------------------------|
| 4 отделение                                     |         |                        |
| Заключительная часть вечера                     |         |                        |
| 1. Конкурс на лучшее исполнение русской пляски; | 5<br>10 | Баян или радиоло.<br>. |
| 2. Массовое пение;                              |         |                        |
| Продолжительность вечера 3 часа.                |         |                        |

## Вечер аттракционов и поединков

Физкультура и спорт получили широкое развитие в нашей стране и пользуются большой популярностью среди молодежи. С живым интересом девушки и юноши посещают лекции и беседы по вопросам физкультуры, встречи с мастерами спорта и чемпионами. Но эти вечера встреч пройдут еще интересней, если актив организаторов подготовит и проведет ряд соревнований, поединков и аттракционов. Эта форма увлекательных развлечений, несомненно, имеет и немалое значение в физическом развитии молодежи: укрепляет волю, выдержку, развивает ловкость, меткость, силу и другие качества, необходимые спортсмену.

Программу вечера целесообразно разбить на четыре части.

В первую часть следует включить аттракционы и поединки для тренировки и индивидуальных соревнований

на выявление личного первенства. Эта часть программы будет служить и привлекающим моментом.

Вторая — основная часть программы — это лекция, беседа о физкультуре или киножурнал на спортивную тему.

## П Р О Г Р А М М А

### вечера аттракционов и поединков

| Что проводится                                                                                                                                      | Время (в минутах) | Инвентарь                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1 отделение</b><br>Аттракционы и поединки: «Попади в кольцо»; «Удочки»; «Позвони в колокольчик»; «Комический футбол».                            | 20                | Металлическое кольцо, бечевка длиной 1—1,5 м, палка.<br>5—10 гимнастических булав, столько же удочек с лесками и кольцом на конце.<br>Стул, колокольчик.<br>Мяч, веревка.                                                                                        |
| <b>2 отделение</b><br>Лекция, беседа или кинофильм.                                                                                                 | 60                |                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>3 отделение</b><br>1. Командные соревнования по аттракционам и поединкам: «Пистолет»; «Путешествие»; «Капризная ноша».<br>2. Эстафета в комнате. | 20<br>10          | Две кружки, наполненные водой.<br>Две одинаковые карты Советского Союза, две указки, бумага, карандаши.<br>Картонный конус, два одинаковых фанерных кольца, две палки длиной 1 м.<br>Шашки 2, дисков фанерных 6, табуреток 2, карандаш 4, нитки 11 м, тетради 2. |
| <b>4 отделение</b><br>Массовое пение (2—3 песни).<br>Программа вечера рассчитана на 2 часа.                                                         | 10                | Баян или радиола.                                                                                                                                                                                                                                                |

В третьей части проведите командные соревнования по аттракционам и поединкам, заканчивая их эстафетой в комнате.

В заключение — массовое пение, разучивание спортивных песен.

Выше мы приводили примерную программу такого вечера.

При наличии достаточного количества игрового инвентаря и опытности массовиков-общественников может быть проведен самостоятельный вечер аттракционов и поединков. Его программа будет отличаться от вышеприведенной отсутствием второй части, то есть лекций или беседы.

Вечера молодежи, посвященные физкультуре и спорту, с организацией соревнований, поединков и аттракционов служат активным средством пополнения рядов физкультурников и спортсменов.

### **Вечер настольных игр**

Шахматы и шашки — наиболее распространенный вид настольных игр. Провести шахматный или шашечный турнир в красном уголке общежития не представляет большой трудности. Но организаторам-общественникам необходимо заинтересовать своих товарищей и другими видами настольных игр.

При составлении программы вечера настольных игр и головоломок разделите ее на три отделения.

В первом отделении дайте занимательные задачи на черчение, головоломки с шашками, головоломки с палочками или спичками.

Второе отделение проведите как турнир настольных игр, включив в программу такие игры, как «Вызов и отзыв», «Кружки и крестики», «Квадратное домино», «Страноведы» и «Арифметическое лото».

А третье отделение полностью посвящается шахматному и шашечному турниру.

Заканчивая вечер, организаторы объявляют участникам о том, что в такие-то дни и часы (согласно плану культурно-массовой работы красного уголка) будут проводиться сеансы настольных игр и головоломок и что желающие участвовать в финальном турнире по этим играм могут зарегистрироваться сейчас или в дни проведения этих игр. В один из выходных дней следует провести тур-

мир на личное первенство по 2—3 настольным играм и результаты соревнований опубликовать в стенной газете общежития. Это привлечет еще больше молодежи, и вечера настольных игр будут желанным мероприятием в вашем красном уголке.

Если представится возможность, проведите встречу молодежи, живущей в общежитии, с мастерами шахматной игры. Проведите сеанс одновременной игры на нескольких шахматных досках.

## Вечер литературных игр

Большую интересную работу могут провести активисты красного уголка молодежного общежития, организовав литературные вечера и вечера литературных игр и развлечений.

Допустим, один из первых литературных вечеров задумали посвятить нашему любимому поэту Александру Сергеевичу Пушкину.

К литературному вечеру требуется продолжительная подготовка. За 25—30 дней до вечера в стенной газете общежития нужно поместить статью, в которой рассказать, что будет в программе вечера, как следует готовиться желающим участвовать в играх и викторинах и дать рекомендательный список произведений поэта.

С заводской или районной библиотекой следует заранее договориться об организации выставки книг и выделении передвижки по теме: «А. С. Пушкин и его творчество». Очень хорошо, если кто-либо из активистов подготовит небольшую беседу на тему: «Жизнь и творческий путь А. С. Пушкина».

Драматический и вокальный кружки должны помочь в подготовке концертного отделения вечера.

Программу лучше всего разбить на три части. В первую часть включить игры со словами и игру «Знакомое стихотворение».

Вторую часть начать с беседы, а затем дать концерт художественной самодеятельности: стихи и отрывки из произведений А. С. Пушкина.

Ниже мы печатаем примерную программу такого вечера.

Накопив опыт в проведении литературных вечеров, организаторы-общественники сумеют провести вечер

литературных игр и игр со словами, заполнив всю двухчасовую программу играми, взятыми из нашего сборника.

В программу такого вечера целесообразно включить шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы.

Программа вечера встречи с писателем или читательской конференции, проводимой в красном уголке общежития, может быть построена так же, как и приведенная выше программа вечера.

### ПРОГРАММА вечера литературных игр

| Что проводится                                                                | Время (в минутах) | Инвентарь                |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------------|
| 1 отделение                                                                   |                   |                          |
| 1. Игры со словами: «Пятьдесят слов»; «Кто больше»; «За кем последнее слово». | 30                | Бумага, карандаш.        |
| 2. Литературная игра «Литература и география».                                |                   | Бумага, карандаш, карта. |
| 2 отделение                                                                   |                   |                          |
| 1. Беседа «Жизнь и творческий путь А. С. Пушкина».                            | 40                |                          |
| 2. Художественная самодеятельность: стихи и отрывки из произведений Пушкина.  | 30                |                          |
| 3 отделение                                                                   |                   |                          |
| 1. Что написал А. С. Пушкин?                                                  |                   |                          |
| 2. Викторина (18—20 вопросов) из произведений А. С. Пушкина.                  |                   |                          |
| 3. Литературные игры (из нашего сборника).                                    | 50                |                          |
| 4. Кто помнит стихи Пушкина?                                                  |                   | Бумага, карандаш.        |
| Программа вечера рассчитана на 2 часа 30 минут.                               |                   |                          |

### Работа в клубе

Организацией интересных, содержательных и веселых вечеров отдыха молодежи занимаются все клубы нашей страны. Но, к сожалению, некоторые вечера в клубах и красных уголках проходят не так удачно, как хотелось бы.

Иногда хорошо начавшийся вечер с лекцией или беседой, с выступлением коллективов художественной самодеятельности или концертом артистов заканчивается трехчасовым сеансом танцев под оркестр и радиолу. Причем в танцевальном зале в течение этих 2—3 часов не проводится ни одной игры, ни одной массовой песни, ни одного аттракциона. И это бывает не потому, что нет желающих петь или играть, а потому что нет подготовленного организатора, который взял бы инициативу проведения этих массовых развлечений в свои руки. Для организации массово-затейных развлечений на вечерах отдыха молодежи комитет ВЛКСМ и правление клуба могут создать постоянно действующий кружок массовиков-общественников из числа комсомольского и профсоюзного актива.

В задачи кружка входит научить слушателей организовывать и проводить массовые игры, аттракционы и поединки, настольные и литературные игры, викторины и загадки, разучивать массовые песни и танцы. Преподавателями в кружке могут быть руководители хорового и танцевального кружков клуба, а материал для разучивания игр, аттракционов, викторин и головоломок кружковцы найдут в нашем сборнике и в других книгах и журналах.

План работы кружка следует разделить на две части. Первая часть — учебные занятия в кружке и вторая часть — практическая работа кружковцев по массовому затейничеству на вечерах отдыха молодежи в клубе и в красных уголках цехов и общежитий.

Общий план работы кружка составляется на квартал, а календарные планы на месяц.

На учебных занятиях в кружке параллельно специальным предметам по массово-затейной работе следует организовать лекции и беседы на следующие темы:

«Решения партии по идеологическим вопросам».

«Образы Ленина и Сталина в литературе и искусстве».

«Право на труд и право на отдых».

«Моральный облик советского человека».

«Содержание, методы и формы культурно-массовой работы в клубах и красных уголках».

«Массовые игры и массовый спорт».

«Советская массовая песня».

«Массовые и народные танцы».

«Составление затейно-игровых программ» и др.

Большинство вышеперечисленных бесед и лекций может быть прослушано совместно с коллективами художественной самодеятельности.

Необходимо запланировать экскурсии в музеи, на выставки и т. п., а также в порядке обмена опытом побывать в других клубах и красных уголках.

Все это расширит кругозор кружковцев и улучшит их работу.

Целесообразно организовать при клубе методический кабинет по массово-затейной работе. Для этого нужно подобрать сборники игр и развлечений, песен, журналы: «Вожатый», «Клуб», «Техника — молодежи», «Знание — сила», различные брошюры по вопросам культурно-массовой работы и спорту.

Есть много массовых игр, не требующих никакого инвентаря, но еще больше игр, для которых нужно несложное оборудование. Для них нужны: кольца, мячи, диски, шарики, стойки, веревки, удочки, «рыбки», колокольчики, мешочки с песком, различные головоломки, вопросники (викторины), приборы для опытов, художественные открытки, загадочные картинки, литературное домино и многое другое.

Организацию клубной игротеки следует поручить члену бюро кружка и молодежному активу. Необходимо решить, какой потребуются инвентарь, а потом распределить, кто и что будет готовить, так как многое могут сделать сами кружковцы.

Клубная игротека будет систематически пополняться, так как для каждого вечера в игровую программу вводится что-то новое: аттракцион, серия загадок, настольная игра и т. п. Поэтому через 2—3 месяца в распоряжении игротеки накопится столько материалов, что можно будет выдавать часть инвентаря на время в красные уголки цехов и молодежных общежитий.

Работа организаторов-общественников в клубе весьма разнообразна, требует много инициативы и изобретательности.

Ниже дается несколько примерных программ по массово-затейной работе на вечерах отдыха молодежи в клубе.

## Вечер отдыха молодежи в клубе

Хорошо подготовленная, опытная группа массовиков-общественников вполне может проводить 2 раза в месяц вечера отдыха молодежи в клубе, заполнив всю 3—4 часовую программу разнообразными интересными массовозатейными мероприятиями.

Программа такого вечера готовится тщательно, с разработкой всех мельчайших деталей. Она состоит из четырех частей.

Первая часть — встреча гостей — начинается минут за 15 до начала вечера. Если вечер назначен на 20 часов, то организаторы отдыха являются в клуб в 19 часов, готовят все игровые точки и инвентарь и в 19 часов 45 минут, встречая первых посетителей, вводят в игру аттракционы, настольные игры и головоломки, литературные игры и игры со словами. С 20 часов до 20 часов 30 минут проводится 3—4 бальных танца и 1—2 массовых игры.

Вторая часть представляет из себя эстрадную форму развлечений. Все присутствующие проходят в зрительный зал и занимают места. На сцену выходит руководитель группы организаторов игр и ведет программу. В эту часть программы следует включить викторины, аттракционы, поединки, опыты и фокусы, шуточные вопросы и коллективное пение. Участниками и исполнителями в этих развлечениях будут сами зрители. Задавая вопросы из викторины, организатор выдает жетон тому, кто ответит первым, выигрывает тот, кто получит больше жетонов. Для проведения соревнования по каждому аттракциону организатор приглашает на сцену 6—8 желающих из публики. Эти соревнования представляют увлекательное зрелище. Заканчивая эту часть программы, организатор предлагает зрителям спеть 3—4 массовых песни, при исполнении которых он является дирижером.

В третьей части проводится разучивание массовых игр, хороводов, бальных и массовых танцев, а также продолжают работать аттракционы, настольные игры и головоломки, литературные игры и игры со словами.

Четвертая часть начинается примерно в 23 часа 15 минут с конкурса на лучшее исполнение русской пляски.

Вечер заканчивается коллективным исполнением молодежной песни.

# П Р О Г Р А М М А

## вечера отдыха молодежи в клубе

| Что проводится                                                                     | Время (в минутах) | Инвентарь                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------------------------------------|
| <b>1 отделение</b>                                                                 |                   |                                                    |
| <b>Встреча гостей</b>                                                              |                   |                                                    |
| 1. Атракционы (3—4).                                                               | 45                | Соответствующий инвентарь.                         |
| 2. Настольные игры (3).                                                            |                   | "                                                  |
| 3. Головоломки (3).                                                                |                   | "                                                  |
| 4. Литературные игры (2).                                                          |                   | "                                                  |
| 5. Игры со словами (3).                                                            |                   | Бумага, карандаши.                                 |
| 6. Бальные танцы (2).                                                              |                   | Баян или радиолоа.                                 |
| 7. Массовая игра.                                                                  |                   | "                                                  |
| 8. Бальный танец.                                                                  |                   | "                                                  |
| 9. Массовый танец.                                                                 |                   | "                                                  |
| 10. Массовая игра.                                                                 |                   | "                                                  |
| <b>2 отделение</b>                                                                 |                   |                                                    |
| <b>Игры и развлечения на эстраде</b>                                               |                   |                                                    |
| 1. Игра «15 названий».                                                             | 60                | 2 стойки, 2 палочки, колпак.                       |
| 2. «Капризная ноша» (аттракцион).                                                  |                   |                                                    |
| 3. Викторина.                                                                      |                   |                                                    |
| 4. «Небывалый конь» (сказка-загадка).                                              |                   |                                                    |
| 5. Опыт.                                                                           | 60                | Картина, деревянный нос, повязка на глаза, бумага. |
| 6. Атракцион «На свое место».                                                      |                   |                                                    |
| 7. Шуточные вопросы.                                                               |                   |                                                    |
| 8. Коллективное пение (3—4 песни).                                                 |                   |                                                    |
| <b>3 отделение</b>                                                                 |                   |                                                    |
| <b>Массовые игры и развлечения</b>                                                 |                   |                                                    |
| 1. Бальные танцы (3).                                                              | 50                | Баян или радиолоа.                                 |
| 2. Массовые игры (3).                                                              |                   | "                                                  |
| 3. Бальные танцы (3).                                                              |                   | "                                                  |
| 4. Хоровод.                                                                        |                   | "                                                  |
| 5. Массовые игры (2).                                                              |                   | "                                                  |
| 6. Бальные танцы (3).                                                              |                   | "                                                  |
| 7. Массовый танец.                                                                 |                   | "                                                  |
| 8. Массовые игры (2).                                                              |                   | "                                                  |
| 9. Бальные танцы (3).                                                              |                   | "                                                  |
| До конца вечера работают атракционы, настольные и литературные игры и головоломки. |                   |                                                    |
| <b>4 отделение</b>                                                                 |                   |                                                    |
| <b>Заключительная часть вечера</b>                                                 |                   |                                                    |
| 1. Конкурс на лучшее исполнение русской пляски.                                    | 25                | Баян или радиолоа                                  |
| 2. Коллективное пение.                                                             |                   |                                                    |
| Продолжительность вечера 4 часа.                                                   |                   |                                                    |

Организаторы отдыха должны стремиться к тому, чтобы все присутствующие на вечере принимали активное участие в играх и развлечениях. Это будет одним из основных показателей успешно проведенной работы.

### **Тематический вечер молодежи**

Все массовые мероприятия этих вечеров должны быть подчинены одной теме. Так, если взята тема борьбы за мир, то и песни и викторины и литературные игры должны соответствовать этой теме.

Для примера рассмотрим тематический вечер — «Молодежь мира в борьбе за мир».

Начиная вечер, организаторы приглашают гостей в комнату спортивных аттракционов, настольных и литературных игр. В фойе проводится викторина по материалам Всемирного фестиваля молодежи и студентов.

Затем идет официальная часть вечера — лекция или доклад. В заключение официальной части вся молодежь, присутствующая в зале, поет «Гимн демократической молодежи». Затем дается тематический концерт силами участников художественной самодеятельности.

Когда закончится концерт, начинают работать комната настольных и литературных игр, спортивных аттракционов, и в фойе проводятся балльные танцы и игры. В перерывы между играми идут викторины по материалам: «Стройки мира», «Международные олимпийские игры» и «Всемирные студенческие игры».

За час до окончания вечера начинается интересный аттракцион «Галерея картин». Этот аттракцион проводится в фойе на эстраде. Трое организаторов в установленной очередности предлагают вниманию зрителей ряд репродукций с картин советских художников. Показывая зрителям картину, организатор спрашивает ее название и кто ее создал. Тот, кто первым даст правильный ответ, получает жетон. Победителем выходит тот, кто к концу аттракциона будет иметь больше жетонов. Последовательность показа картин может быть следующая.

1. Картины, показывающие энтузиазм мирного довоенного строительства в нашей стране.

2. Героическая оборона в дни Великой Отечественной войны, разгром фашистских войск под Москвой и Сталинградом, далее — триумф победившей Родины.

3. Переход к мирному послевоенному строительству. Галерея заканчивается плакатом: «Нам нужен мир». Этот аттракцион всегда пользуется успехом и имеет большое воспитательное значение.

Здесь же, в фойе, следует провести конкурс на лучшее исполнение русской пляски и закончить вечер массовым пением, исполнив 3—4 песни о мире.

Ниже мы поместили примерную программу тематического вечера: «Молодежь мира в борьбе за мир».

### ПРОГРАММА тематического вечера „Молодежь мира в борьбе за мир“

| Что проводится                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Время (в минутах) | Инвентарь                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------------|
| <p>1 отделение</p> <p><b>Встреча гостей</b></p> <p>1. Комната спортивных аттракционов.</p> <p>2. Комната настольных и литературных игр.</p> <p>3. Одновременно в фойе проводятся бальные и массовые танцы и игры.</p> <p>4. Викторина по материалам Всемирного фестиваля молодежи и студентов.</p>                                                                                                             | 30                | Соответствующий инвентарь. |
| <p>2 отделение</p> <p><b>Официальная часть и концерт</b></p> <p>1. Лекция или доклад.</p> <p>2. Коллективное пение «Гимна демократической молодежи мира».</p> <p>3. Тематический концерт художественной самодеятельности.</p>                                                                                                                                                                                  | 90                | Баян.                      |
| <p>3 отделение</p> <p><b>Массовые игры, танцы и развлечения</b></p> <p>1. Комната спортивных аттракционов.</p> <p>2. Комната настольных и литературных игр.</p> <p>3. Одновременно в фойе проводятся бальные танцы и массовые игры.</p> <p>4. Викторина по материалам: «Стройки мира».</p> <p>5. Викторина по материалам: «Всемирные олимпийские и студенческие игры».</p> <p>6. Бальные и массовые танцы.</p> | 60                | Соответствующий инвентарь. |

# П Р О Г Р А М М А

тематического вечера „Молодежь мира в борьбе за мир“

| Что проводится                                                                                                                                                                                                                                      | Время (в минутах) | Инвентарь                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4 отделение</p> <p><b>Заключительная часть вечера</b></p> <p>1. Зрелищный аттракцион: «Галерея картин».</p> <p>2. Конкурс на лучшее исполнение русской пляски.</p> <p>3. Массовое пение (3—4 песни).</p> <p>Продолжительность вечера 4 часа.</p> | 60                | <p>Репродукции картин советских художников.</p> <p>Баян, радиола.</p> <p>Баян.</p> |

## Вечер занимательной науки

Группа организаторов-общественников с помощью библиотечного работника и преподавателей школы рабочей молодежи в состоянии подготовить и провести у себя в клубе вечер занимательной науки.

В программу вечера занимательной науки войдут опыты и фокусы, загадки и викторины, шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы, а также литературные игры и игры со словами, настольные игры и головоломки, поединки и аттракционы. Викторины могут быть составлены на различные темы: из области физики и математики, истории и географии, литературы и искусства.

Хорошо продуманная и подготовленная программа вечера будет иметь большой успех у молодежи и принесет много пользы.

Для большей продуктивности в работе группу организаторов следует разбить на небольшие бригады. Каждая бригада готовит свой участок работы, например, бригада физиков готовит опыты, фокусы, игры и викторины по различным разделам физики. Консультируется по этому участку работы у преподавателя физики, а там, где это возможно, заимствует для вечера в физическом кабинете необходимые приборы и аппаратуру. Аналогичную подготовительную работу проделывают бригады географов, историков, математиков, астрономов, литераторов.

Часть материалов для проведения вечера занимательной науки организаторы найдут в нашем сборнике,

а работники библиотеки помогут подобрать материал из книг Я. И. Перельман «Занимательная физика», «Занимательная механика», «Занимательная геометрия», «Занимательная астрономия», «Живая математика»; С. Глязер «Познавательные игры»; Н. Бороздинов «Юный географ»; Б. А. Кордемский и Н. В. Русалев «Удивительный квадрат»; книги «5 минут на размышление» и другие, а также из журналов «Техника — молодежи», «Знание — сила», «Вожатый».

При встрече гостей организаторы проводят различные настольные и литературные игры познавательного характера, например: «Страноведы», «Арифметическое лото», «Занимательные задачи на черчение», «Литературное домино», «Суворовская пословица», «Изречение Мичурина» и несколько аттракционов, основанных на законах физики: «Метание дисков», «Пуговицы-попрыгуны», «Не урони шарик» и другие.

Второе отделение вечера проводится на сцене как своеобразное представление — это основная часть вечера занимательной науки. В эту часть программы войдут: опыты и фокусы: «Фонтан на столе», «Удивительное равновесие», «Надорванная полоска», «Капризная вода», «Замечательная открытка», «Загадочное исчезновение»; аттракционы: «Веселый счет», «Капризная ноша», «Возьми кольцо»; занимательные задачи и вопросы; викторины по физике, математике, географии, литературе и другие познавательные развлечения.

Для пропаганды книг научно-популярной библиотеки следует составить и задать слушателям по 3—4 вопроса из книг: Н. А. Васильков и М. З. Цейтлин — «Кладовые солнца», К. А. Гладков — «Дальновидение»; профессор С. Р. Рафиков — «Пластмассы» или других книг, а затем показать эти книги зрителям и порекомендовать прочитать их.

В третьем отделении программы возобновляются настольные игры, аттракционы и литературные игры. Дополнительно вводятся массовые малоподвижные и спокойные игры: «Ветер и флюгера», «Кто летает», «Немая рифма», «Меридиан», «Посмотри и запомни», «Краеведы», «15 названий», «Игры с открытками», «Игры с картинками» и другие.

На листах плотной бумаги крупным шрифтом пишут различные занимательные задачи и вопросы и развешивают

вают эти листы на щитах в фойе клуба. Ответы на вопросы и решение задачи вручается жюри вечера в письменном виде.

### ПРОГРАММА вечера занимательной науки

| Что проводится                                                                                                                                                                                                                                               | Время (в минутах) | Инвентарь                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------|
| <b>1 отделение</b><br><b>Встреча гостей</b><br>1. Настольные игры.<br>2. Литературные игры.<br>3. Аттракционы.<br>4. Шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы.                                                                                              | 40                | Соответственный инвентарь.<br>"<br>" |
| <b>2 отделение</b><br><b>Развлечения на эстраде</b><br>1. Опыты.<br>2. Занимательные задачи и вопросы.<br>3. Аттракционы.<br>4. Викторины.<br>5. Фокусы.                                                                                                     | 60                | "<br>"<br>"                          |
| <b>3 отделение</b><br><b>Массовые игры и развлечения</b><br>1. Настольные игры.<br>2. Литературные игры.<br>3. Аттракционы.<br>4. Шарады, метаграммы, логогрифы и анаграммы.<br>5. Массовые малоподвижные и спокойные игры. Продолжительность вечера 3 часа. | 60                | Соответствующий инвентарь.<br>"<br>" |

В четвертом отделении организатор объявляет, что в заключение вечера занимательной науки проводится викторина: «Изобретения и открытия наших соотечественников».

Для того, чтобы вечер занимательной науки прошел живо, интересно и чтобы большинство присутствующей молодежи принимало активное участие во всех мероприятиях, необходимо дней за 15 до проведения вечера ши-

роко оповестить молодежь о программе его, указав в объявлении, по каким вопросам науки и техники будут проводиться викторины и по каким книгам желающие принять участие могут готовиться, чтобы претендовать на победу в соревнованиях.

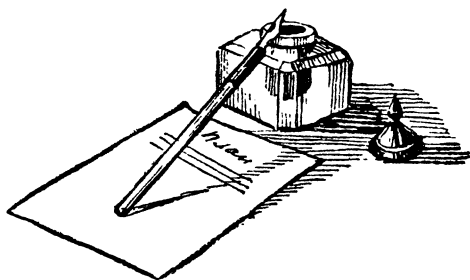
Ниже дается примерная программа такого вечера.

| Что проводится                                            | Время (в минутах) | Инвентарь           |
|-----------------------------------------------------------|-------------------|---------------------|
| 1 отделение                                               |                   |                     |
| <b>Встреча гостей</b>                                     |                   |                     |
| 1. Загадки.                                               | 5                 | Репродукции картин. |
| 2. Игры с картинками.                                     | 7                 |                     |
| 3. Фокусы (2—3).                                          | 3                 |                     |
| 2 отделение                                               |                   |                     |
| 1. Доклад-лекция.                                         | 40-50             |                     |
| 3 отделение                                               |                   |                     |
| <b>Антракт</b>                                            |                   |                     |
| 1. Спокойные игры: «15 названий», «Путешествие» и другие. | 10                |                     |
| 4 отделение                                               |                   |                     |
| <b>Концерт</b>                                            | 45                |                     |
| 5 отделение                                               |                   |                     |
| <b>Массовые игры и развлечения</b>                        |                   |                     |
| 1. Бальные танцы. (2)                                     | 10                | Баян или радиола.   |
| 2. Массовая игра.                                         | 5                 | „                   |
| 3. Бальные танцы. (2)                                     | 10                | „                   |
| 4. Массовая игра.                                         | 5                 | „                   |
| 5. Массовый танец.                                        | 5                 | „                   |
| 6. Вальс.                                                 | 5                 | „                   |
| 6 отделение                                               |                   |                     |
| <b>Заключительная часть</b>                               |                   |                     |
| 1. Массовое пение.                                        | 5                 | „                   |
| Продолжительность вечера около 3 часов.                   |                   |                     |

## Развлечения в зрительном зале

В некоторых красных уголках и небольших клубах с маленьким по размерам фойе, непригодном для массовозатейной работы, все мероприятия проводятся в зрительном зале. Как правило, до начала официальной части (беседы или доклада) и концерта в зрительном зале установлены стулья для публики, и никакие подвижные игры и танцы проводить нельзя. Поэтому при встрече гостей и в антракте перед концертом прямо в зрительном зале следует проводить эстрадную форму развлечений: загадки, викторины, шуточные вопросы, сказки-загадки, занимательные задачи и вопросы; опыты, фокусы и массовое пение.

Если есть возможность после концерта освободить часть зала от стульев, то можно будет провести массовые игры и танцы. А в заключительной части вечера спеть 2—3 массовые песни.



## СОДЕРЖАНИЕ

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| I. Массовые игры . . . . .              | 3  |
| II. Атракционы . . . . .                | 37 |
| III. Советы массовику-общественнику . . | 60 |

### **ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ**

*Сборник*



Редактор *Т. М. Суворина*  
Обложка художника *Е. В. Камшиловой*  
Техн. редактор *К. И. Лапрун*  
Корректор *Т. И. Давыдова*

---

|                                                                      |                                   |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Слано в набор 4/III 1955 г.                                          | Подписано к печати 6 июня 1955 г. |
| Бумага 84×108 <sup>1</sup> / <sub>32</sub> — 1,31 б. л. = 4,29 п. л. | Уч.-изд. 4,19 л.                  |
| ЛБС6324                                                              | Тираж 15 000 экз. Цена 1 р. 75 к. |

---

Набрано в книжной типографии № 2 Облполиграфиздата.  
Гор. Молотов, ул. Коммунистическая, 57. Зак. 297.  
Отпечатано в типографии № 1 Облполиграфиздата  
г. Молотов, ул. К. Маркса, 14.

Цена 1 руб. 75 коп.