



ЛЕТНИЕ ИГРЫ ПИОНЕРОВ

И. КОРОТКОВ, В. ТАБОРКО

ЛЕТНИЕ ИГРЫ ПИОНЕРОВ



Издательство ЦК ВЛКСМ

„Молодая гвардия“

Москва 1953

ОТ АВТОРОВ

Предлагаемая книжка включает в себя ряд подвижных игр, которые могут быть использованы в работе загородных и городских пионерских лагерей.

Помимо новых игр, в книжку включены некоторые известные и любимые детьми подвижные игры (лапта, «Вызов», «Перетягивание каната» и другие). Эти игры содействуют воспитанию у школьников ряда полезных и нужных навыков и должны быть широко использованы в летней работе с детьми.

В сборник не вошли спортивные игры (футбол, баскетбол, волейбол, городки, теннис), а также так называемые «тихие» игры (настольные, с карандашом и бумагой и другие).

Помещенные в книжке игры группируются по отдельным разделам: на площадке, на местности, на воде, в помещении. В конце книжки приведено небольшое приложение к играм на местности. Это облегчит вожатым, преподавателям физкультуры и педагогам лагерей использовать игры в практической работе

О ЗНАЧЕНИИ ИГРЫ

Пионерский лагерь — здравница советских детей, где миллионы школьников ежегодно проводят свой летний отдых.

«Жизнь в пионерских лагерях, — говорится в резолюции XI съезда ВЛКСМ, — должна способствовать воспитанию пионеров в духе организованности и дисциплины, укреплять их здоровье, прививать навыки походной жизни».

Широкое и целенаправленное использование игр в летней оздоровительно-воспитательной работе с детьми во многом способствует решению этих ответственных и почетных задач.

Н. К. Крупская писала: «...искусство и игра должны гораздо большее место иметь в пионерорганизации, чем они имеют в настоящее время». Замечания Н. К. Крупской сохранили свое значение и на сегодняшний день.

С каждым годом игра все более прочно входит в жизнь пионерских отрядов и звеньев.

Особенно привлекают школьников подвижные игры. Связанные с бегом, прыжками, метаниями и другими видами движений, эти игры развивают и укрепляют

организм детей, содействуя их физическому развитию. Они оказывают большое влияние и на умственное развитие школьников. Вместе с тем занятия играми служат целям нравственного воспитания — способствуют воспитанию сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей, приучают детей быть честными и правдивыми.

Вряд ли можно найти более подходящее время и место для занятий самыми разнообразными играми и физическими упражнениями, чем период летнего пребывания детей в лагерях. За городом на чистом воздухе, вблизи реки или в лесу пионеры имеют полную возможность заняться своим любимым делом, быть участниками интересных, увлекательных игр. В этих играх ребята смогут испытать свои силы и способности, проявить быстроту, ловкость.

Вот почему в работе с детьми вожатый всегда должен помнить, что если для ребят игра — развлечение, приятно и увлекательно проведенный досуг, то для него игра — это прежде всего средство воспитательной работы с пионерами.

О ВЫБОРЕ ПОДВИЖНЫХ ИГР

В постановлении VI пленума ЦК ВЛКСМ подчеркивается, что вся воспитательная работа в пионерском лагере «должна вестись в соответствии с требованиями советской педагогики, с учетом возраста детей, их знаний, здоровых интересов и запросов».

Это необходимо учитывать, подбирая игры для проведения с детьми в лагере.

Условия загородного лагеря позволяют проводить подвижные игры как на открытых площадках, так и на местности: в лесу, на лужайке, в поле. Если недалеко от лагеря протекает река, находится пруд или озеро, можно организовать с детьми ряд интересных игр и забав на воде. А в дождливую погоду, когда на улице сыро и пасмурно, неплохо поиграть и повеселиться на верандах, в лагерном клубе, под навесом. И здесь подвижная игра явится верным помощником в организации интересного и культурного отдыха ребят.

Содержание, формы организации и методика проведения подвижных игр диктуются обстановкой лагерной жизни. Это в значительной мере отличает игры, организуемые с детьми в лагере, от игр, проводимых в условиях города.

Желательно, чтобы ребята, находясь в лагере, активно принимали участие как в увлекательных играх на местности, так и в интересных подвижных и спортивных играх на площадке.

Другими моментами, от которых во многом зависит выбор игры, являются возраст и количество участников, с которыми намечено организовать игру. Интерес к той или другой игре очень часто определяется возрастом участников игры. Только та подвижная игра пройдет с успехом, которая доступна и понятна детям. Вряд ли, например, окажутся по плечу пионерам 3—4-х классов игры на местности с применением топографической карты, телеграфной азбуки или эстафета с длительным бегом и преодолением сложных препятствий. Эти игры могут понравиться пионерам старшего возраста. Школьники же 9—10 лет больше любят подвижные игры с бегом, прыжками, недлительные по времени, с простыми и немногочисленными правилами. Часто эти игры даже не требуют разделения участников на команды, например такие игры, как «Охота», «Дальше всех», «Салочки» и др.

Мальчики и девочки более старшего возраста (11—12 лет) способны к более быстрым и сильным движениям. Особенно их увлекают игры с элементами соревнований, в которых они могут проявить свою быстроту, ловкость, сообразительность.

Хорошо развитое у ребят в этом возрасте внимание и память, умение сдерживать свои стремления дают возможность проводить с ними игры с достаточно сложными правилами, число которых может достигать до 5—6, организовывать игры, требующие значительного внимания и выдержки: например, «Сумей догнать», «Найди и принеси», «Меткий стрелок».

Особенно привлекают мальчиков и девочек в этом возрасте подвижные игры, требующие проявления смелости, инициативы, умения выручать товарищей. К таким играм могут быть отнесены различного вида «салки» и ряд игр командного характера: «Сумей унести», «Борьба за флажок».

У детей 11—12 лет усиленно развивается мышечная система, увеличивается сила и выносливость. Поэтому на игры силового характера («Перетягивание каната», «За свою черту», «Тяни в круг») надо обратить особое внимание. Эти игры следует рекомендовать особенно для проведения с мальчиками.

Большой любовью у школьников всех возрастов пользуются игры с мячом. Но у детей 11—12 лет эти игры носят уже не элементарный характер, как у младших пионеров, а более сложный. Такие игры, как «Быстрее к цели», «В чужую зону», эстафеты с мячом, развивают умение быстро бросать и ловить мяч, воспитывают сообразительность, ловкость, меткость. Это в значительной мере подготавливает ребят к полуспортивным и спортивным играм, которыми занимаются дети старшего возраста.

С успехом проходят у школьников 11—12 лет всевозможные игровые эстафеты, однако они должны быть разнообразными по содержанию и не очень сложными по своим заданиям.

Круг игр пионеров старшего возраста также тесно связан с особенностями их роста и развития. У школьников 13—15 лет укрепляются мускулатура, сердце и легкие, усиливается кровообращение и обмен веществ, но их нервная система несколько неустойчива. Действия ребят часто расходятся с их желаниями.

Вместе с тем у ребят этого возраста чрезвычайно развито чувство товарищества, стремление действовать

в коллективе. Поэтому школьников в этом возрасте интересуют главным образом командные игры, в которых победа зависит от общих усилий всех игроков. Привлекает в таких играх ребят и то, что роли игроков здесь дифференцированы и каждый может в полной мере проявить свои способности.

К любимым играм школьников этого возраста можно отнести игры, близкие по типу к играм спортивным, например, игры с мячом, которые становятся все более сложными и разнообразными: «Перестрелка», «Борьба за мяч», «Квадраты» и др.

Особенного внимания заслуживают игры в лапту.

Большой интерес вызывают у пионеров старшего возраста игры на местности, связанные с преодолением естественных препятствий, с выполнением в ходе игры ряда заданий.

Отбирая игры для проведения с пионерами, важно вместе с тем следует иметь в виду, что не может существовать резкой грани между играми детей различного возраста. Легко ошибиться, если утверждать, что эта группа игр, например, подходит для такого-то возраста, а ребята на год-два моложе или старше играть в них не будут. Мы знаем целый ряд игр, в которые с одинаковым увлечением играют и дети и взрослые, например: лапта, эстафеты, городки.

Но всегда следует помнить, что чем старше школьники, тем шире круг их интересов, тем больше они развиты физически. Из этого надо исходить при подборе любой игры, а чтобы не ошибиться, важно быть знакомым с возрастными особенностями школьников, знать их интересы и запросы.

Возможность проведения той или иной игры зависит не только от возраста ребят, но и от количественного состава участников. Есть игры, рассчитанные на

10—12 человек. Такие игры можно провести с одним звеном или между двумя пионерскими звеньями. Немало имеется игр, особенно на местности, рассчитанных на участие в них двух или нескольких отрядов. Нередко такие игры проводятся также всей дружиной.

Поэтому, подбирая игру для проведения с пионерами, нужно знать, сколько человек сможет принять участие в данной игре.

Очень часто дети сами предлагают новые интересные игры. Такие игры следует поддерживать, распространять среди пионеров лагеря, придавая им нужное педагогическое направление.

Успех той или иной подвижной игры связан не только с удачным выбором, но в значительной мере зависит от предварительной подготовки к игре, от умелого руководства детским коллективом в ходе игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Любая подвижная игра, даже самая несложная, требует предварительной подготовки. Она осуществляется по трем направлениям: подготовка руководителя игры, подготовка участников игры, организация условий для проведения игры (инвентарь, площадка и пр.).

Подготовка руководителя игры — вожатого или педагога — особенно важна, если игра является для него новой и он не имеет опыта ее проведения с детьми.

Руководителю игры важно не только правильно выбрать игру, умело обнаружить все заложенные в ней положительные качества, но и обеспечить правильный ход игры, решительно пресекая все случаи нарушения установленных правил.

Отсутствие твердого руководства ведет нередко к тому, что игра приобретает неорганизованный характер, превращается в пустую забаву, часто бесцельную.

Важно, чтобы все пионеры участвовали в игре, чтобы не было безразличных наблюдателей, которые почему-либо не желают, а часто просто не решаются принять участие в игре. Именно с помощью игры можно вовлечь таких застенчивых, нерешительных ребят

в жизнь пионерского отряда, приучить их действовать в коллективе, проявлять решительность и инициативу.

Вот почему полезно заранее продумать, как вовлечь в игру наиболее пассивных ребят, чтобы они стали активными ее участниками. Важно правильно определить в игре роли для ребят, наименее организованных, чтобы, участвуя в игре, они не мешали, а содействовали успеху ее проведения. Здесь на помощь вожатому и педагогу придет знание коллектива, знание индивидуальных особенностей отдельных школьников.

Дисциплина в игре должна поддерживаться не только строгостью руководителя, который нередко выступает в роли судьи, но и сознательным отношением к игре самих участников. Такое отношение нужно постоянно воспитывать у ребят, разъясняя школьникам, что только тогда можно получить настоящее удовлетворение победой в игре, когда успех заслужен, когда каждый вел себя честно по отношению к товарищам, а спорные моменты разрешались справедливым решением судьи.

Вожатому следует активно руководить ходом игры: подбадривать ребят, переживая вместе с ними острые моменты, наталкивать их на правильные товарищеские поступки в игре, отмечать вместе с тем и отрицательные стороны в поведении отдельных участников.

Самообладание, сдержанность, уверенность в своих действиях, спокойный тон — вот качества, которые помогут руководителю в нужный момент быстро восстановить равновесие в игре, ликвидировать нередко возникающий конфликт, организованно продолжить и закончить игру.

Большое значение имеет и подготовка коллектива играющих.

Не секрет, что многие познавательные игры, связанные с хождением по азимуту, черчением топографического плана, с передачей и приемом сигналов телеграфной азбуки, не всегда проходят успешно.

Причина здесь одна — пионеры плохо умеют владеть компасом, забыли топографические знаки, не знают телеграфной азбуки. А все это нужно и важно знать.

Вожатый сделает большое дело, если привьет пионерам любовь к этим играм, заинтересует их.

Для этого потребуются проведение нескольких предварительных занятий с пионерами всего отряда.

Перед игрой «По следам и приметам» надо познакомить пионеров с дорожными знаками, перед географическими играми — научить их ориентироваться по компасу, ходить по азимуту, напомнить топографические знаки, приемы топографической съемки.

Перед играми связистов — разучить телеграфную азбуку.

Обычно такие занятия проводятся за день-два до игры.

Очень важно подробно объяснить детям условия и правила игры — это во многом определит ее успех. Наш совет вожатому — перед объяснением правил игры пионерам попробовать вслух объяснить их самому себе или своему товарищу и только после такой «репетиции» приступить к разъяснению правил пионерам.

Если игра командная, то правила игры следует сообщить пионерам еще до распределения на команды, повторив затем их еще раз отдельно каждой команде.

Очень важно уметь правильно разделить участников игры на команды.

В пионерских отрядах, где пионеры разбиты по звеньям, пионерские звенья могут составлять отдельные команды. В таких командах пионеры хорошо знают друг друга и стремятся во время игр общими усилиями обеспечить успех своему звену, своей команде.

Состязание между командами-звеньями будут иметь успех, если нет большой разницы в физической подготовке пионеров, составляющих отдельные звенья.

В других же случаях вожатый по своему усмотрению составляет команды. Построив пионеров по росту, вожатый может рассчитать играющих на «первый — второй — третий — четвертый», после чего первые и третьи или первые и четвертые номера составляют одну команду, а другие — вторую команду.

Не менее важно также правильно распределить роли игроков, выбрать капитанов команд, водящих.

Ход игры и ее интерес нередко зависят от правильного выбора водящего, который находится в центре внимания играющих.

Подвижный, ловкий и находчивый игрок, выполняющий роль водящего, вносит в игру зазор, оживление, увлекает всех остальных играющих.

Наоборот, вялый, малоподвижный и безинициативный водящий не сможет сделать игру живой и увлекательной и нередко гасит интерес участников к хорошей подвижной игре.

Это не значит, что застенчивым детям не следует поручать роль водящих. Наоборот, иногда полезно поручать таким ребятам ответственные роли в игре, назначать их водящими, воспитывая у них инициативу, смелость, решительность.

Выборы водящих могут быть проведены разными способами. Распространенным среди детей способом выбора водящих является выбор «по жребию».

Когда дети впервые принимают участие в совместной игре и плохо знают друг друга, руководитель может сам назначить водящего. При этом важно в присутствии играющих обосновать свой выбор, чтобы дети были уверены, что назначенный игрок является наиболее подходящим для выполнения роли водящего и что руководитель не питает к нему пристрастия или особой симпатии.

При проведении игр нужно чаще предоставлять возможность детям самим выбирать водящего. Такой выбор основан на активности участников игры, отражает их желание. Выбранный самими игроками, водящий всегда будет чувствовать свою ответственность перед коллективом. Вместе с тем в этом случае всегда имеется гарантия, что будет выбран самый достойный. При этом руководителю важно умело направить выбор играющих, сказав, например: «Нам нужен такой водящий, кто хорошо прыгает, ловко может увернуться от мяча» и т. п.

Различные способы выбора водящих следует чередовать в зависимости от характера игр, от условий их проведения.

В ряде случаев успех игры на местности и на площадке зависит от применяемой тактики. В этом случае следует напомнить ребятам о возможных тактических вариантах игры.

Нередко игры на местности не имеют твердых и всеобъемлющих правил, с которыми связаны спортивные и многие подвижные игры. При проведении игр на местности всегда могут возникнуть у играющих спорные вопросы. Поэтому, готовясь к проведению той или иной игры на местности, вожатый подбирает себе помощников-посредников.

В качестве посредников могут выступать вожатые,

педагоги-воспитатели, старшие пионеры. Они не принимают непосредственного участия в игре, не помогают той или иной команде, но, отлично разбираясь во всех тонкостях и правилах игры, следят за тем, чтобы играющие действовали правильно, в соответствии с условиями игры.

Обычно бывает достаточно в каждой команде иметь 2—3 посредников, однако в играх, в которых принимает участие несколько отрядов или целая дружина, необходимо увеличить число посредников.

После окончания игры посредники обязательно принимают участие в подведении итогов и определении победителя.

Для успешного проведения многих игр на местности требуется несложный инвентарь: флажки, фанерные щиты, компасы, планшеты, бумага, карандаши.

При организации игр на площадке необходимо подготовить мячи, кегли, судейский свисток, флажки, разметить площадку и т. п.

Вожатый, готовясь к игре, внимательно продумывает, какой инвентарь ему потребуется во время игры, составляет список и вместе с ребятами заранее готовит все необходимые предметы. Инвентарь для игр по возможности должен быть ярким, красочным, хорошо заметным и привлекающим внимание участников игры.

Часть этого инвентаря ребята могут сделать сами, занимаясь в кружке «Умелые руки» или в кружке «Юных техников».

ИГРЫ НА ПЛОЩАДКЕ

ИГРЫ С БЕГОМ И ПРЫЖКАМИ

Нет такой подвижной игры, успех которой не зависел бы от умения игроков быстро бегать, ловко прыгать, умело преодолевать препятствия.

Вот почему игры, в основе которых лежат бег и прыжки, должны занимать большое место в работе пионерского отряда, звена. Эти игры включают в себя простейшие элементы легкой атлетики, гимнастики и послужат для ребят хорошей подготовкой к участию в сложных подвижных и спортивных играх.

В приведенных ниже играх могут принять участие от 15 до 40 человек.

Игра-зарядка

Наряду с обычной утренней гимнастикой в лагере можно проводить зарядку в форме игры.

Каждая игра состоит из нескольких упражнений. По своему содержанию и по характеру движений эти упражнения или развивают мышцы рук и ног, или включают в работу основные мышечные группы туловища.

Игра-зарядка проводится в лагере по утрам, чередуясь через два-три дня с утренней гимнастикой.

Занятия проходят поотрядно в форме соревнований между несколькими командами. Игры проводит руководитель физического воспитания. Вожатый помогает ему в судействе, следит за дисциплиной. Получив некоторый навык, вожатый и сам в дальнейшем может проводить занятия со своим отрядом.

Каждый комплекс состоит из 5 игр и должен занимать не более 12—15 минут, каждая игра 2—4 минуты, а интервалы между играми — не более одной минуты.

Для занятий пригодна любая ровная площадка 12—15 шагов шириной и длиной 25—30 шагов.

Инвентарь для игр несложный, его всегда можно найти в лагере (мячи, флажки, городки, гимнастические палки и т. п.).

Перед началом занятий ребята строятся в колонны по звеньям, которые и составляют команды.

Учет результатов и судейство игры-зарядки. Перед началом каждой игры командам, как правило, начисляется по 30 очков. Та команда, которая первой закончит эстафету и не нарушит правил игры, сохраняет это количество очков. Каждая команда, заканчивающая эстафету позже, теряет соответственно по 4 очка.

Если кто-либо из игроков, выполняя упражнения в эстафетах, нарушил правила игры (уронил на землю мяч, городок, опустил конец палки, оторвал ступни ног от земли и пр.), то команда теряет за каждое нарушение правил 2 очка.

После проведения каждой игры легко подсчитать, сколько очков сумела сохранить та или иная команда.

Выигрывает команда, сохранившая большее количество очков.

Во время игр к каждой команде прикрепляется судья из числа пионеров, освобожденных в данный день от зарядки. Судья следит за ходом игры в своей команде, фиксирует и подсчитывает число допущенных ошибок во время той или иной эстафеты. Свои замечания в конце каждой игры судья сообщает руководителю физкультуры или вожатому, который по окончании игры-зарядки подводит результаты соревнований.

1. «Запрещенное движение». Команды выстраиваются в колонны по одному, лицом к руководителю.

Руководитель под счет проделывает простые движения, связанные с работой рук, корпуса, ног и т. д.

Пионеры повторяют за ним все движения, кроме двух, которые выполнять запрещается.

Например: когда руководитель поставит руки за голову, пионеры должны, скрестив ноги, быстро сесть; если руководитель сделает наклон вперед, пионеры должны трижды хлопнуть в ладоши.

В процессе игры, которая длится не более 2—3 минут, руководитель несколько раз повторяет «запрещенные» движения, стараясь сбить ребят.

Команда, игроки которой безошибочно выполняют все задания, сохраняет 30 очков. Команды, допустившие во время игры ошибки, теряют соответственно по 2, 4 или 6 очков.

2. Эстафета с палкой. Команды выстраиваются в колонны по одному. Перед игроком, который стоит первым в колонне, лежит палка длиной 1 метр. По сигналу судьи игрок берет палку за оба конца, поднимает ее над головой, а затем, не отпуская

концов палки, продевает ее назад так, чтобы прямые руки оказались с палкой сзади (рис. 1).

После этого палку принимает следующий игрок и передает ее таким же образом дальше.

Последний номер в колонне, получив палку и проделав упражнение, бежит вперед. Встав в голову колонны, он снова передает палку назад, но другим способом: перешагивая через нее ногами (рис. 2).

Таким образом, один раз палка проходит по колонне за головой ребят, другой раз под ногами играющих.

При передаче палки назад нельзя отпускать ее концов, нельзя ронять палку на землю.

Эстафета заканчивается, когда первые игроки в колоннах снова вернутся на свое место. Чья команда сделает это первой?

3. Эстафета с городками. Игроки стоят в колоннах по одному на расстоянии большого шага друг от друга (рис. 3). В руках у первых игроков по 2 городка.

По общему сигналу они поворачивают туловище вправо (не отрывая ступней) и передают городок левой рукой сзади стоящему в колонне. Затем, поворачи-



Рис. 1.



Рис. 2.



Рис. 3.

ваясь таким же образом влево, передают правой рукой другой городок.

Когда у второго номера в колонне окажется по городку в правой и левой руке, он передает их таким же образом дальше. Последний игрок, получив городки, устремляется вперед, обегая по очереди («змейкой») каждого игрока своей команды.

Встав в голову колонны, прибежавший игрок снова передает городки назад и т. д.

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

4. Эстафета с мячом. Играющие стоят в колоннах, расставив ноги на ширину большого шага. Расстояние между играющими 1 метр. По команде руководителя игроки, прогибаясь, передают мяч за головой (рис. 4). Когда мяч дойдет до конца колонны,

его передают вперед под ногами, то-есть каждый игрок, наклонившись, принимает мяч сзади и передает его игроку, стоящему впереди (рис. 5).

Игрок, стоящий в колонне первым, получив мяч, снова передает его назад и т. д.

Эстафета заканчивается, когда мяч трижды обойдет колонну, то-есть 3 раза под ногами и 3 раза над головой.

Выигрывает команда, которая быстрее закончит передачу мяча и ни разу не уронит его на землю.

5. Парные перебежки. Игроки в командах разбиваются по парам и берутся крест-накрест за руки.

По сигналу первые пары устремляются к флажкам, отстоящим в 15 метрах от старта. Продвигаются они прыжками, каждый игрок прыгает на одной ноге.

Обежав флажок, они расцепляют руки и возвращаются бегом к своей команде.

Как только игроки пересекут линию старта, следующая пара устремляется вперед, и т. д.

Выигрывает команда, первой закончившая перебежки.

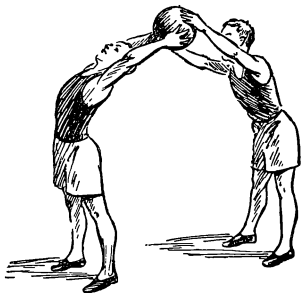


Рис. 4.



Рис. 5.

«Вызов»

Две команды выстраиваются в шеренги на противоположных сторонах площадки. Перед носками ног игроков проводят черту.

По указанию вожатого игрок, стоящий на правом фланге, идет к противоположной команде. Все ее игроки вытягивают навстречу ему правые руки, ладонями вверх.

Вызывающий 3 раза ударяет рукой по ладоням игроков и громко считает при этом: «Раз! Два! Три!» При счете «три» коснувшись кого-либо из игроков, он быстро убегает к себе за черту, а вызванный игрок, то-есть получивший последнее касание, устремляется за ним. Он должен догнать убегающего раньше, чем тот окажется за чертой.

Если догоняющий не сумеет этого сделать, то идет в «плен» к команде противника. Если же погоня увенчалась успехом, то преследовавший возвращается на свое место в команде, а осаленный им игрок становится «пленником» и встает сзади него.

В ходе игры нередки случаи, когда игрок, за которым стоит пленник, сам оказывается в плену. Тогда его пленник считается выреченным и возвращается обратно в свою команду, вставая на левый фланг. Он снова принимает участие в игре.

Длительность игры — 10—15 минут. Выигрывает команда, взявшая за это время в плен всех или большее число игроков другой команды.

«Из города в город»

Перед началом игры прямоугольную площадку размером 20 × 30 шагов делят средней линией пополам. За одной из коротких сторон (в городе «А»)

располагается одна команда, за другой (в городе «Б») находится вторая команда. Игроки имеют отличительные повязки. Конечная цель игры заключается в том, чтобы захватить город «противника». Для защиты своего города на среднюю линию выходят по два игрока от каждой команды. Это «сторожа». Их задача — не пропустить противника в свой город.

По сигналу судьи игроки каждой команды стремятся перебежать за среднюю линию и занять город противника, а сторожа в это время ловят их.

Игра кончается, когда игроки какой-либо команды все окажутся в городе противника.

Если обе команды сумели перебраться в новый город, то победа на той стороне, у кого меньше потерь, то-есть осаленных и невырученных игроков.

П РА В И Л А И Г Р Ы:

1. Сторожа имеют право салить игроков чужого города только на своей половине поля.

2. Сторож, забежавший в чужое поле, может быть также осален.

3. Осаленный игрок остается стоять на том месте, где его настигли. Осаленного игрока может выручить товарищ по команде, коснувшись его рукой.

4. Игрок, перебежавший в новый город, должен оставаться там до конца игры.

«Охота»

На площадке чертят квадрат размером 30 × 40 шагов. В углу квадрата отмечают «дом лесничего».

Участники игры выбирают двух водящих — «охотников», которые должны к началу игры находиться в доме лесничего. Все остальные ребята «зайцы»,

они произвольно распределяются на площадке, которую условно называют «лесом».

По сигналу вожатого охотники, взявшись за руки, выходят в лес ловить зайцев. Если им удастся поймать (осалить) зайца, они относят или отводят его в дом лесничего, а сами снова отправляются в лес. Каждый раз, когда в доме лесничего окажутся два пойманных зайца, они составляют новую пару охотников и, взявшись за руки, выходят на охоту ловить зайцев.

Игра заканчивается, когда в лесу останутся два самых ловких зайца. Они могут составить новую пару охотников, после чего игра проводится еще раз.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Каждая новая пара охотников действует самостоятельно.

2. Охотники обязательно должны держаться за руки, иначе они не имеют права ловить зайцев.

3. Игрок, выбежавший за границы площадки, считается пойманным.

«Вброд»

На площадке проводят две черты на расстоянии 20 шагов. В промежутке между ними (ближе к одному и к другому концу площадки) чертят небольшие кружки различной величины и на разном расстоянии друг от друга.

Количество кружков, их величина и расположение должны быть одинаковы как на одной, так и на другой стороне площадки.

Начерченные на земле кружки — это «камни брода».

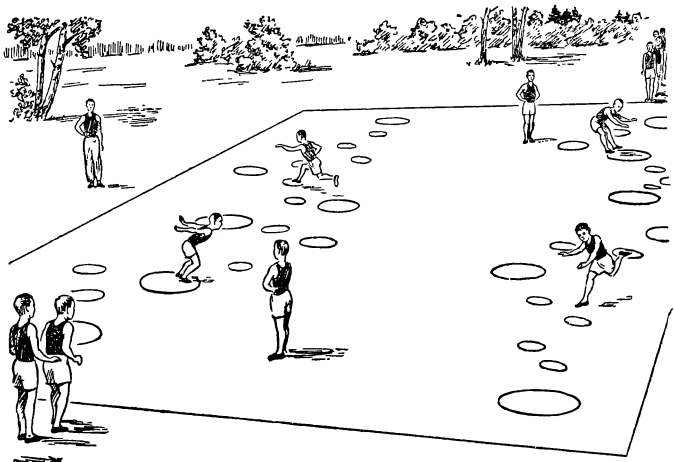


Рис. 6.

Игроки разбиваются на две равные команды и выстраиваются в колонны с разных сторон площадки, лицом к своему ряду кружков.

По сигналу игроки в командах по очереди начинают переправу за противоположную черту площадки, перепрыгивая «с камня на камень» (рис. 6).

Выигрывает та команда, которая первой закончит переправу с одного «берега» на другой.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Игрок, наступивший во время прыжков на черту какого-либо круга, обязан вернуться на свой берег и снова начать переправу.

2. Во время переправы можно прыгать через один или несколько камней.

3. Очередной игрок начинает переправу, не дожидаясь, когда предшествующий закончит ее.

«Сумей унести»

Для этой игры потребуется прямоугольная ровная площадка. Короткие стороны площадки служат линиями города. За одной из них располагается одна команда — «разведчики», за другой вторая — «охраняющие».

На площадке немного ближе к городу разведчиков чертят на земле круг и кладут в него какой-нибудь предмет (городок, маленький мяч и т. п.).

По сигналу судьи капитан команды разведчиков высылает в поле одного из своих игроков, который должен принести предмет. Тот, прыгая на одной ноге, направляется к предмету.

В то же самое время капитан противоположной команды высылает в поле игрока охраны, задача которого состоит в том, чтобы осалить разведчика и не дать ему унести предмет (рис. 7).



Рис. 7.

Прыгая также на одной ноге, он направляется навстречу «противнику», стараясь не пустить его в круг, а если разведчик уже овладел предметом, то нагнать и запятнать его.

Если игроку удалось унести предмет,

его преследователь идет в «плен». В противном случае разведчик сам становится пленником.

Игра заканчивается, когда все игроки одной команды побывали в роли разведчиков, а другие в роли преследователей. В конце игры подсчитывается число пленных, взятых той и другой командой. После этого команды меняются ролями, и игра проводится еще раз. В заключение еще раз подсчитывается число пленных в командах. Победа присуждается той команде, которая сумела взять в плен большее число игроков и понесла меньшие «потери».

П РА В И Л А И Г Р Ы:

1. В пределах поля и в кругу прыгать можно только на одной ноге, однако разрешается во время прыжков менять ногу.

2. Игрок, бегающий по площадке или нарушивший ее границы, объявляется пленником.

3. Разведчик, вышедший в поле, так же как и его противник, не имеет права возвращаться обратно в свой город.

«Борьба за флажок»

В этой игре может быть использована травяная или грунтовая площадка размером 30×40 метров. За одной из коротких сторон располагается команда «защитников», за другой — команда «нападающих».

На площадке в 10—15 шагах от города защитников в землю втыкается флажок. Задача нападающих — унести флажок в свой город.

По сигналу руководителя капитан команды защитников высылает к флажку нескольких игроков.

Они располагаются в 5—6 шагах от флажка. Их

задача — пятнать игроков противоположной команды, которые стараются приблизиться к флажку.

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

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

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

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

Надеясь на прикрытие своего капитана, нападаю-

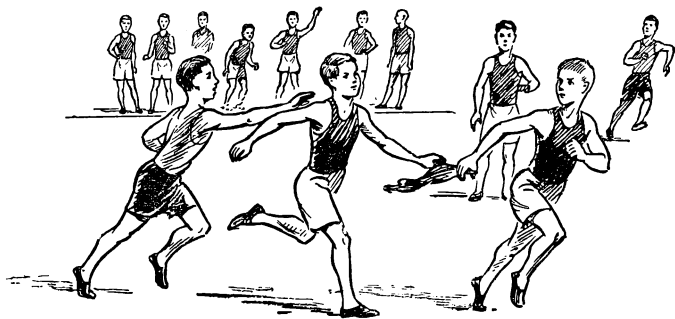


Рис. 8.

щие могут пожертвовать несколькими игроками, чтобы другие могли подойти к флажку и унести его. Если удастся добраться до флажка и захватить его, то, возвращаясь в город, нападающие могут передавать флажок друг другу (рис. 8).

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

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

ИГРЫ С СОПРОТИВЛЕНИЕМ

Игры с сопротивлением требуют дружных, согласованных действий всех игроков, — без этого невозможна победа.

Эти игры имеют еще одно замечательное качество: во время игр в работу включаются все основные мышечные группы туловища, рук, ног.

Вместе с тем здесь нужны смекалка и расчет, умение быстро реагировать на действия «противника». Ведь противник сопротивляется то слабо и постепенно, то вдруг неожиданно и сильно. Нередко побеждает тот, кто сумел правильно распределить силы.

В такие игры следует вовлекать преимущественно мальчиков 12—15 лет. Девочки старшего пионерского возраста также могут стать их участниками.

При организации игр нужно разбивать ребят по возможности на равные по силам команды и пары. Если команды смешанные, то число мальчиков и девочек в одной и другой команде должно быть одинаковым.

«За свою черту»

Через центр площадки проводят черту. С обеих сторон от нее (в 5—8 шагах) отмечают 2 линии. Играющие делятся на две равные команды и встают за боковыми линиями. Это границы их «дома».

По сигналу вожатого игроки одной и другой команды подходят к средней черте и встают парами лицом друг к другу. По второму сигналу они берутся за руки и стараются перетянуть один другого за линию своего дома (рис. 9). При этом сопротивляющемуся игроку разрешается лишь упираться ногами в землю. Садиться на пол и бороться на земле запрещается.

Когда все ребята окажутся за границами боковых линий, руководитель подсчитывает количество игроков, взятых в «плен» той или другой командой.

Затем ребята снова встают на свои места, и игра проводится еще 2 раза. При этом игроки должны поменяться своими партнерами.

В результате состязаний побеждает та команда, которая после 3 попыток сумеет перетащить на свою сторону большее число игроков.

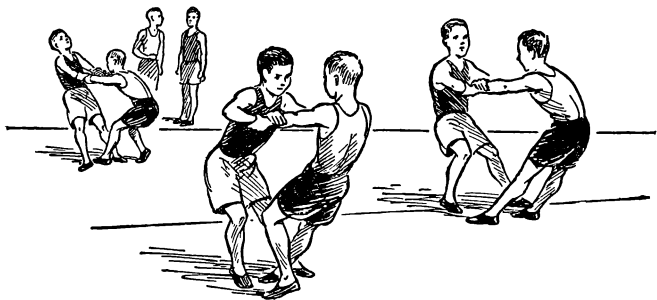


Рис. 9.

«Вытолкни из круга»

На земле чертят круг, величина которого зависит от количества участников игры. Играющие входят внутрь круга.

По команде «Начинай!» они стараются вытолкнуть друг друга за пределы круга. Во время игры руки держать надо обязательно за спиной. Игрок, ступивший за линию, выбывает из игры. С каждой минутой в кругу остается все меньше и меньше играющих.

Игра продолжается до тех пор, пока в кругу останется один человек. Он и считается победителем.

«Тяни в круг»

Для игры нужна толстая веревка. Концы ее крепко связывают, а играющие берут веревку в руки и образуют круг. Затем веревку кладут на землю и по ней очерчивают окружность. После этого ребята снова берутся за веревку двумя руками и идут по кругу вправо или влево.

По сигналу руководителя играющие начинают тянуть веревку на себя и в стороны. Каждый старается втянуть за черту круга своего соседа или игроков, стоящих напротив. Кто не сумеет удержаться и заступит за линию круга, отходит в сторону. Он выбывает из игры. Продолжается игра до тех пор, пока окажется, что веревку держат только два игрока. Они и считаются победителями.

Перетягивание каната

Посредине длинного каната привязывают красную ленточку, а по обеим сторонам от нее, на расстоянии 1 метра, еще по ленточке. На площадке проводят среднюю линию и поперек нее кладут канат.

В 3 метрах от каждого конца каната проводят на земле небольшой кружок, в центре которого ставят городок.

Команды с равным числом игроков выбирают капитанов, которые становятся с разных концов каната возле крайних ленточек. Остальные ребята выстраиваются вслед за ними по обе стороны каната.

По сигналу судьи «Взять канат!» игроки поднимают канат, причем каждый играющий держит его обеими руками. По команде «Начинай!» каждая команда тянет в свою сторону, стараясь перетянуть игроков противоположной команды на 3 метра — так, чтобы крайний игрок в команде мог взять с земли городок.

Игра заканчивается, когда какой-либо из сторон удастся это сделать.

ЭСТАФЕТНЫЕ ИГРЫ

Школьники как старшего, так и младшего возраста всегда проявляют большой интерес к эстафетным играм.

Умение слаженно действовать в коллективе, быстро и точно выполнять поставленные в игре задачи — вот что привлекает ребят в этих играх. Вместе с тем эстафетные игры способствуют воспитанию у школьников важных навыков и качеств, которые пригодятся им при сдаче норм БГТО, а в дальнейшем и при серьезных занятиях спортом.

В зависимости от характера организуемых эстафет в них могут принять участие и младшие школьники и пионеры старшего возраста.

Интерес к играм-эстафетам и успех их проведения во многом зависит от равноценного по силам

состава играющих команд. Поэтому в соревнующихся командах должно быть одинаковое количество участников, а если команды смешанные, то равное число мальчиков и девочек.

Игры-эстафеты, которые даны в этом разделе, можно организовать в отрядах с пионерами среднего и старшего возраста.

«На другой берег»

Короткие стороны площадки условно служат линиями «берегов», за одной из которых встают две команды участников эстафеты. В каждой команде игроки объединяются по 3 человека.

После первого сигнала руководителя первые тройки в каждой команде готовятся к старту: двое ребят, взяв друг друга за руки, образуют «седло», а третий садится в «седло» и кладет игрокам руки на плечи. Переправу можно организовать и другим способом, указанным на рисунке 10. После второго сигнала трой-



Рис. 10.

ки устремляются к противоположной черте на площадке, за линию берега.

Миновав черту, игроки разъединяются и, повернувшись лицом к своей команде, поднимают вверх правые руки. Это сигнал, по которому следующая тройка переправляется за линию берега.

Эстафета в каждой команде заканчивается тогда, когда все ее игроки переберутся на другой берег. Побеждает команда, затратившая на это меньше времени.

Эстафету можно повторить еще раз, но тогда в качестве «пострадавших» надо выделить новых ребят.

«Десять фигур»

Чтобы принять участие в этой игре, ребята должны запомнить построение фигур из городков, указанных на рисунке 11.

За общей чертой, проведенной на площадке, выстраиваются в колонны команды, состоящие из 10 игроков. Расстояние между ними 4—5 шагов. Перед каждой командой (в 15 шагах) чертят на земле небольшой кружок, в который кладут по 5 городков.

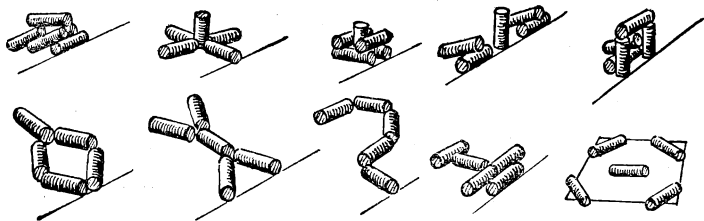


Рис. 11.

По команде руководителя первые номера бегут вперед и, достигнув кружка, быстро выкладывают в нем какую-либо фигуру из горошков. После этого, прыгая на одной ноге, они возвращаются обратно к командам и, ударив по ладони стоящего впереди игрока, встают в конец колонны.

Следующие игроки, добежав до круга, разрушают первую фигуру и выкладывают новую, после чего возвращаются обратно. Если фигура полностью или частично разрушилась в то время, когда игрок бежал обратно, он обязан вернуться и снова построить эту фигуру. Игра продолжается до тех пор, пока все 10 игроков выложат по одной фигуре.

Выигрывает команда, последний игрок которой, построив очередную фигуру, первым вернется к своей колонне.

Комбинированная эстафета

На площадке прямоугольной формы выстраиваются две команды. Игроки каждой команды стоят в колоннах по одному.

В ходе эстафеты каждому игроку предстоит выполнить ряд заданий, связанных с преодолением препятствий (рис. 12).

По сигналу судьи первые игроки в командах бегут вдоль боковой линии до квадратов, начерченных в 10 метрах от линии старта. Количество квадратов может быть произвольным, но равным для обеих команд.

Игроки продвигаются из одного квадрата в другой, прыгая на одной ноге, а затем продолжают бег до противоположной границы площадки. Здесь на углу лежит волейбольный мяч, который надо подбросить

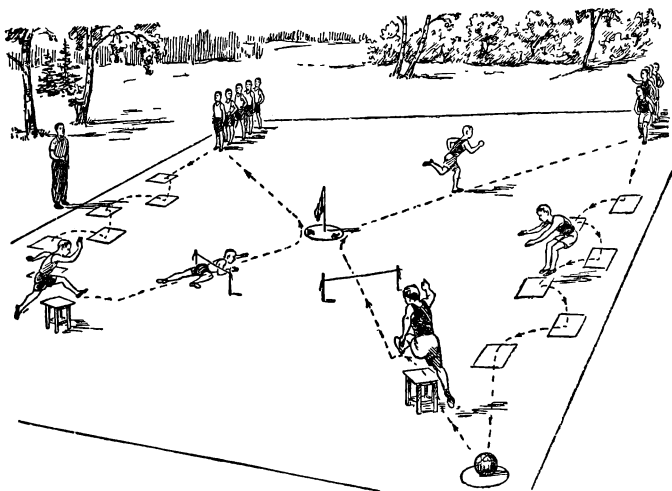


Рис. 12.

над головой, что послужит сигналом для начала бега следующему игроку в колонне.

Далее участник эстафеты продолжает бег по диагонали к центру площадки, перепрыгивая по дороге через табуретку или какой-нибудь другой предмет и перелезая под веревкой, натянутой на высоте 40 сантиметров от земли.

В центре площадки в землю воткнут флажок, а вокруг него рассыпаны камешки, число которых соответствует количеству участников эстафеты. Взяв один из камешков, игрок устремляется к своей команде.

Добежав до линии старта, которая одновременно служит и линией финиша, он кладет камешек возле первого игрока и встает в конец колонны.

Состязание заканчивается, когда все игроки пробегут по одному разу и все камешки, лежащие в центре площадки, окажутся на линии финиша. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

«Кто быстрее?»

Играющие разбиваются на две или несколько равных по численности команд. Игроки в командах стоят в колоннах по одному. Интервалы между колоннами — 6—8 метров. Перед каждой командой лежит по одному футбольному мячу.

ЭСТАФЕТА 1

По сигналу руководителя первые игроки в командах берут мяч в руки и бегут до отметки в 15—20 метрах от старта, где опускают мяч на землю, а затем ударом ноги посылают его следующему игроку своей команды.

Мяч принимает очередной участник в команде и снова бежит с ним к отметке и т. д.

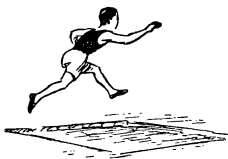
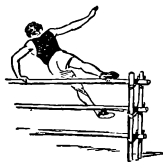
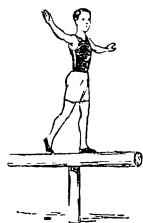
ЭСТАФЕТА 2

Первые игроки в командах одновременно начинают вести ногами мяч вперед до установленного в 15 метрах флажка. Затем игроки обводят флажок и, взяв мяч в руки, сильно бросают его руками следующему игроку своей колонны.

Поймав мяч, этот игрок снова ведет его ногами к флажку, а затем бросает руками товарищу, который также повторяет упражнение.

ЭСТАФЕТА 3

Перед каждой колонной ставят 6—8 флажков или кеглей на расстоянии 4—5 шагов один от другого.



Первые игроки в командах ведут ногами мяч вперед, обводя каждое встречающееся на пути препятствие.

Добежав до установленной черты, игрок берет мяч в руки, бежит с ним к своей команде и ставит его на землю перед следующим игроком своей колонны. Второй игрок повторяет упражнение и т. д. Побеждает команда, закончившая эстафеты первой.

Эстафета

На полосе препятствий БГТО

Со старшими пионерами в лагере можно организовать эстафету на полосе препятствий, которая послужит им хорошей тренировкой перед сдачей норм БГТО. Чтобы эстафета прошла интереснее, ее можно провести как соревнование между двумя или несколькими звеньями.

Разделившись на две равные команды, игроки становятся за линией старта, а по сигналу вожатого первые номера (из положения лежа) устремляются вперед, преодолевая на пути все встречающиеся препятствия (горизонтальное бревно, гладкий палисад, изгородь, частокол, ров, рис. 13).

Рис. 13.

Добежав до линии финиша, каждый игрок поднимает лежащий на земле волейбольный мяч и подбрасывает его вверх. Это сигнал для следующих игроков в командах, которые после этого (также из положения лежа) начинают бег по дистанции, и т. д.

Побеждает команда, игроки которой первыми закончат пробег.

Эстафету-соревнование нетрудно провести в лагере, где имеется 2 ряда препятствий БГТО, расположенных параллельно друг другу.

Если же в лагере полоса БГТО состоит из одного ряда препятствий, то для проведения эстафет можно выбрать два следующих варианта.

1. Сначала полосу препятствий преодолевают все игроки одной команды. Вожатый подсчитывает время, которое затрачивается на это. Затем вторая команда преодолевает полосу препятствий. Время, которое ей понадобится на выполнение этого задания, также учитывают. Сравнив результаты двух команд, нетрудно определить, кто окажется победителем.

В таком варианте можно провести соревнования не только между двумя, но и несколькими командами.

2. Игроки двух команд, участвующих в соревновании, должны иметь какие-либо отличия (одни, например, одеты в синие, другие в белые майки). Для проведения эстафеты нужны 2 секундомера: один находится у судьи на старте, другой — на финише. Если секундомеров нет, можно выделить двух пионеров — «счетчиков времени», которые располагаются на старте и на финише. Эти пионеры должны потренироваться в точном отсчете времени по секундам.

Состязание проходит следующим образом:

По сигналу судьи на старте «счетчик времени» на-

чинает отсчитывать интервалы времени по 20 секунд (считают от 21 до 40 и снова от 21 до 40 и т. д.).

Игроки со старта уходят с интервалом в 20 секунд. При счете 21 бег по дистанции начинается игрок первой команды. После счета 40 вперед устремляется игрок из второй команды, а еще через 20 секунд снова игрок первой команды и т. д.

Как только первый игрок пересечет линию финиша, счетчик времени на финише начинает вслух отсчитывать секунды от 21 и до того момента, когда границу финиша переступит второй игрок (из второй команды).

После этого счет прекращается, а вожатый отмечает в блокноте последнюю цифру, названную счетчиком. Можно отметить по секундомеру. Если эта цифра будет больше 40, то несколько секунд (после первого забега) проиграла вторая команда, а если меньше 40, то, наоборот, игрок второй команды на несколько секунд оказался впереди. Подсчет секунд проводится, таким образом, по показателям второй команды.

Счетчик времени на финише снова начинает отсчет секунд лишь тогда, когда следующий игрок (первой команды) пересечет линию финиша, и т. д.

Участники эстафеты, заканчивающие дистанцию, встают в колонны слева и справа от полосы препятствий (по командам).

После окончания состязаний подводятся итоги. Это делает судья на финише.

Взяв за основу цифру 40 и сравнив с ней показатели игроков второй команды, нетрудно определить победителя. Надо сложить полученные результаты всех игроков второй команды, например: 41, 38, 43, 40, 36 и т. д., и сравнить это число с контрольной циф-

рой, полученной после умножения 40 на число игроков в каждой команде. Если сумма времени игроков второй команды окажется больше контрольного показателя, полученного от умножения 40 на число игроков в команде, то выигрывает первая команда. В противном случае победа остается за второй командой.

Если сумма времени игроков второй команды равна контрольной цифре, значит команды пробежали дистанцию за одинаковое время.

Парная комическая эстафета

Игроки разбиваются по парам, после чего выстраиваются на площадке параллельно одна другой.

Первые пары в каждой команде поворачиваются спиной друг к другу и, сцепив сзади руки в локтях, ждут сигнала судьи. После команды «Марш!» первые пары устремляются вперед, продвигаясь боком и не расцепляя рук (рис. 14).

Пробежав 15 метров, каждая пара встречает лежащий на земле брезентовый мешок без дна и два волейбольных мяча. Расцепив руки, игроки поочередно пролезают через мешок, держа в руках оба мяча. Здесь ребята могут оказать друг другу необходимую помощь.

После этого оба игрока, взявшись крест-накрест за руки, продолжают движение вперед, прыгая на одной ноге.

Через 10 метров им попадаетея табуретка, на которой стоит миска, наполненная водой. Расцепив руки,



Рис. 14.

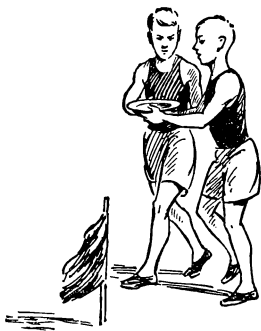


Рис. 15.

ребята вдвоем берут миску и, стараясь не расплескать воду, обегают с ней вокруг флажка, стоящего в 5 шагах от табуретки (рис. 15).

Поставив затем миску на место и взявшись под руки, игроки бегут как можно быстрее к своим командам.

Как только первая пара пересечет линию старта, следующая пара выбегает выполнять то же задание.

Выигрывает команда, игроки которой первыми закончат эстафету.

ИГРЫ С МЯЧОМ

Игры с мячом являются самыми распространенными среди школьников. Они доступны ребятам любого возраста и могут быть широко использованы в лагерной работе с пионерами. Упражнения с мячом имеют большое значение еще и потому, что подготавливают ребят к занятиям спортивными играми — волейболом, баскетболом, футболом. В этой книге помещены игры, которые можно провести в отряде и звене.

«Быстрее к цели»

На противоположных сторонах площадки выстраиваются две команды с равным числом участников. Они стоят шеренгами, лицом к середине площадки. Расстояние между игроками 2 шага.

В центре площадки устанавливается флажок.

Для игры нужны 2 волейбольных мяча, которые перед игрой находятся у крайних игроков каждой команды.

По сигналу судьи игроки в шеренгах начинают перебрасывать мяч друг другу. Последний игрок, получив мяч, кладет его возле себя.

Судья дает свисток, и команда, первой закончившая передачу мяча, делает 1 шаг вперед к флажку. Опоздавшая команда, наоборот, отступает от флажка на 1 шаг назад.

Игра продолжается таким же образом и дальше, причем мяч передают к противоположному концу шеренги.

В результате игры победителем окажется та команда, которая быстрее достигнет флажка.

П РА В И Л А И Г Р Ы:

1. Команды, закончившие передачу мяча одновременно, делают по одному шагу к флажку.

2. Если в результате неточной передачи мяч упал на землю, шеренга отступает от флажка на один шаг.

«Из круга в кольцо»

Игра проводится на баскетбольной площадке. Одновременно играют две команды с равным числом игроков.

На площадке в 6 шагах слева от каждого щита вдоль боковых линий радиусом 50 сантиметров чертят несколько кружков на расстоянии 2 метров один от другого. Число их должно соответствовать количеству игроков в командах.

Каждый игрок становится в какой-либо из кружков. Одна команда выстраивается вдоль одной грани-

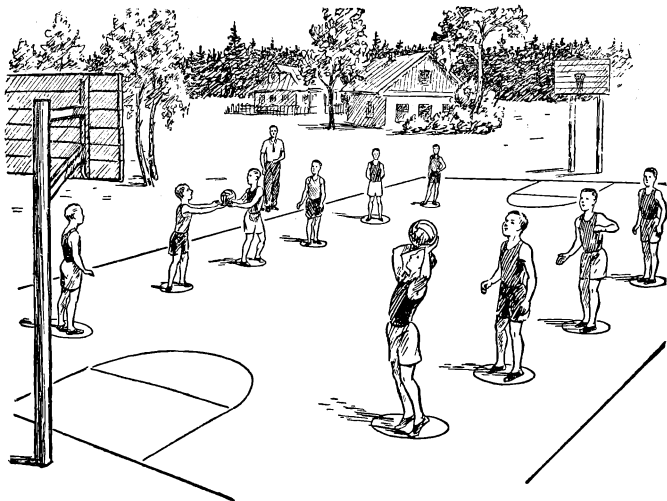


Рис. 16.

цы поля, вторая — с противоположной стороны. Первые игроки, стоящие ближе к щиту, держат в руках баскетбольный или волейбольный мяч (рис. 16).

По сигналу судьи первые номера обеих команд одновременно бросают мяч в кольцо, подбегают к щиту и ловят отскочивший от него мяч. Мяч можно ловить в воздухе или после того, как он ударился о землю.

В это время в освободившийся впереди круг встает следующий игрок в колонне, и все остальные соответственно продвигаются на один круг вперед.

Поймав мяч (независимо от того, попал он в кольцо или нет), игрок бежит с мячом, ударяя его о землю, в конец колонны и, встав в крайний освободив-

шийся круг, передает мяч по колонне вперед. Когда мяч дойдет до игрока, стоящего возле щита, он также бросает его в кольцо, а затем ловит и бежит в конец колонны и т. д.

Когда игрок, стоявший в начале игры первым, снова получит мяч, он подбрасывает его вверх, давая знать, что команда закончила эстафету.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. За каждое попадание в кольцо команда получает 1 очко.

2. Команда теряет очко, если кто-либо из игроков во время передачи мяча по колонне уронил его на землю.

3. Команда, первой закончившая эстафету, получает 2 очка.

Побеждает команда, набравшая большее число очков.

«Двойные горелки с мячом»

Игра проводится на ровной площадке или на полянке. В игре могут принять участие один-два отряда.

На площадке чертят 2 параллельные черты, отстоящие одна от другой на 30 — 40 шагов.

По жребию выбирают 2 водящих. Остальные участники составляют две команды и, разбившись парами, встают за чертой на противоположных сторонах площадки.

Водящие с мячами в руках занимают центр площадки. По сигналу они дважды подбрасывают мяч над собой, а затем ловят его.

Как только мячи первый раз поднимаются в воздух, первые пары в колоннах разъединяют руки и бегут навстречу друг другу (рис. 17).



Рис. 17.

Задача игроков каждой команды — соединиться в новые пары с игроками, бегущими навстречу. Водящие игроки стараются помешать им это сделать и пытаются осалить их мячами.

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

Если игрокам удалось соединиться и их не запятнали, то они образуют новые пары и встают — по желанию — одна пара в конец одной колонны играющих, другая — в конец другой.

Если одна пара соединилась, а другой это сделать не удалось, то последняя идет водить.

Если же осалены сразу два игрока, то они оба идут водить, а водящие, которых они сменили, и двое других игроков встают последними на концах противоположных команд.

Игра продолжается, пока все игроки не сделают по одной или по две попытки соединиться в новые пары с игроками, стоящими напротив. Победителями считаются те ребята, которых в ходе игры водящим не удалось запятнать.

«Дальше всех»

Эту игру можно провести со звеном на прогулке — на лужайке или на лесной полянке. Ребята садятся в круг и выбирают водящего, который садится в центр и подбрасывает мяч над собой. Как только мяч окажется в воздухе, ребята вскакивают и разбегаются в разные стороны.

Когда мяч коснется земли, водящий дает свисток, и все останавливаются. Кто успеет отбежать дальше всех?

Игра проводится до тех пор, пока все игроки не подбросят по 1 разу мяч. В конце игры будет видно, кто в звене быстрее всех бежит.

«Не промахнись!»

Играющие образуют круг. В середину идет водящий. Ребята, стоя по кругу, перебрасывают мяч между собой, выбирая удобный момент, чтобы запятнать водящего.

Водящий должен все время увертываться, чтобы его не могли осалить.

Если игрок попал в водящего, то он идет в центр круга, а водящий занимает его место.



Рис. 18.

Если игрок промахнулся, то встает на одно колено и в этом положении продолжает ловить и бросать мяч в водящего (рис. 18).

В случае вторичного промаха он встает на два колена и в этом положении продолжает игру.

Если, бросая мяч в водящего, игрок в третий раз промахнулся, то он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает играть. В случае вторичного попадания он имеет право опять продолжать игру стоя.

Игра продолжается в течение 20—30 минут.

Победителем считается игрок, который дольше других продержится внутри круга.

«Круговой мяч»

На земле чертят 2 круга (один в другом). Диаметр большого круга — 20 шагов. Меньший круг имеет диаметр 8 шагов.

Играющие встают по внешнему кругу на расстоянии 2 шагов друг от друга лицом к центру. Внутри малого круга идет водящий.

У одного из играющих в руках мяч, который он бросает своему соседу, а тот передает дальше по кругу. Каждый игрок в удобный для него момент бросает мяч в водящего, стремясь запятнать его. Если цель достигнута, все разбегаются в стороны, а водящий, поймав мяч, кричит: «Стой!», после чего метает мяч из своего круга в любого из игроков.

Если он не попал, игра продолжается. В случае попадания в центральный круг обязан идти осаленный игрок, который становится вторым водящим.

Однако если игрок, бросивший мяч в водящего, промахнулся и не попал в него, то он тоже идет внутрь круга и становится водящим.

Игра продолжается таким образом до тех пор, пока все играющие, кроме одного, окажутся в середине центрального круга. Победителем считается игрок, который за время игры ни разу не промахнулся и не был осален.

«Борьба за мяч»

Прямоугольную площадку надо разделить поперечными линиями на 3 зоны. Каждая зона отмечается сбоку флажками. В крайних зонах располагаются команды по 5—6 человек. Центральная зона остается свободной и считается нейтральной.

Перед началом игры у каждой команды имеется по одному мячу — волейбольному или баскетбольному.

По сигналу судьи 2 игрока противоположных команд одновременно сильно бросают мяч на сторону «противника». Задача заключается в том, чтобы создать такое положение, при котором в зоне противника окажутся одновременно 2 мяча. За это команда получает 1 очко. Затем игра начинается сначала.

Игроки должны очень внимательно следить за противоположной командой, чтобы уловить такие моменты, при которых пойманный в своей зоне мяч невыгодно тотчас же возвращать противнику. Иногда бывает возможным применить такую тактику: в тот момент, когда команда противника перебрасывает мяч на противоположную сторону, один из игроков с мячом вбегает в нейтральную зону. Затем 2 игрока — один из нейтральной зоны, другой из своей одновременно бросают мяч на половину противника.

Если такая несложная тактическая комбинация правильно разыграна и в зоне противника в результате этого оказалось одновременно 2 мяча, команда выигрывает одно очко.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Игра состоит из трех партий. Каждая партия заканчивается, когда какая-либо из команд сумеет набрать 5 очков, после чего команды меняются сторонами площадки. Команда, выигравшая две из трех партий, побеждает.

2. У игрока, находящегося в нейтральной зоне, игроки противоположной команды могут отнимать мяч. В этом случае игрок, владеющий мячом, имеет право перебрасывать его партнеру, выбежавшему ему на помощь.

3. Держать мяч в руках можно не более 5 секунд. Продвигаться по площадке с мячом можно только ударяя его о землю.

4. Если в центральной зоне окажутся одновременно 2 мяча, игра останавливается, игроки расходятся по своим зонам, после чего игра возобновляется.

«Квадраты»

Для проведения этой игры можно использовать обычную волейбольную площадку или площадку больших размеров (10×20 , 12×24 метра), которая делится средней линией на 2 квадрата.

Отряд разбивается на две равные команды по 10—20 человек. Одна из них располагается на одной половине площадки, вторая занимает другой квадрат.

Перед началом игры двое игроков (по одному из каждой команды) выходят к средней линии, а судья, подбросив мяч вверх, вводит его в игру. Игроки, стоящие на средней линии, пытаются отбить мяч на свою сторону.

Как только мяч окажется на половине одной из команд, кто-либо из игроков, увидев удобный момент, сильно бросает мяч в квадрат «противника», пытаясь осалить одного из играющих. Тот имеет право ловить мяч или увертываться от него.

Если игрок поймает мяч в воздухе, он делает ответный бросок. Осаленный игрок выходит из своего квадрата и занимает место за любой из линий, ограничивающих квадрат противоположной команды. Однако осаленные игроки не выбывают из игры. Получив мяч от игроков из своего квадрата или завладев мячом за границами квадрата противника, они имеют право пятнать игроков противоположной команды.

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

Чтобы скорее выбить из квадрата большее число игроков противоположной команды, важно не только метко бросать мяч, но уметь во-время передать его товарищу по команде, находящемуся либо в своем квадрате, либо за линией квадрата противника.

Игра продолжается до тех пор, пока в одном из квадратов не будут выведены из игры все находящиеся там участники. Эта команда проигрывает состязание.

Игру можно провести еще раз, поменяв команды квадратами.

«Не зевай — отбивай!»

Взявшись за руки, ребята образуют круг. Один игрок идет в середину. Его задача — выбить мяч ногой из круга.

Мальчики держатся за руки и препятствуют этому, отбивая мяч правой или левой ногой обратно в середину.

Игрок, возле которого с правой стороны мяч вышел за пределы круга (пролетел не выше пояса), идет в середину, а игрок, находившийся в центре, становится на его место.

Бить по мячу следует внутренней частью ступни, а не носком.

Чтобы усложнить задачу, игрокам можно встать на расстоянии 3 шагов друг от друга. Тогда каждый из них защищает пространство с правой стороны от себя. В этом случае отбивать мяч можно и головой и ногами.

«Не давай мяча водящему»

В этой игре могут принять участие 7—10 человек. Ребята становятся по кругу на расстоянии 5—8 шагов друг от друга. Один из игроков выбирается водящим и идет в центр круга.

Во время игры ребята передают мяч ногами друг другу. Игрок, которому направляется мяч, должен остановить его, накрыв подошвой ноги или другим способом, а затем передать мяч кому-либо из товарищей, стоящих по кругу.

Передавать мяч надо очень точно, так как по условиям игры принимающий игрок не имеет права покидать своего места. Он может лишь сделать шаг вправо или влево, чтобы, принимая мяч, не упустить его за пределы площадки.

Кроме того, мяч должен переходить от игрока к игроку незамедлительно, так как водящий, находящийся внутри круга, может перехватить мяч. Ему достаточно прикоснуться к мячу ногой, чтобы мяч считался отобраным у играющих.

Когда ребята освоят эту игру, можно усложнить ее, передавая мяч от игрока к игроку в одно касание, то-есть без предварительной остановки мяча.

Если имеется 2 мяча, можно разбить ребят на две группы по 5 человек и провести игру «Не давай мяча водящему» не в кругу, а в прямоугольнике размером 8×10 метров.

По углам квадрата располагаются игроки, которые передают мяч друг другу очень точно, чтобы водящий не коснулся мяча и мяч не вышел за пределы квадрата. Игрок, нарушивший эти правила, становится водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Игра приостанавливается, если:

- а) мяч в результате неточной передачи или нерасторопности кого-либо из игроков оказался у водящего;
- б) один из игроков коснулся мяча рукой;
- в) мяч вышел за пределы площадки.

2. Игрок, по чьей вине произошли указанные нарушения, идет водить в центр круга, а водящий становится на его место.

«В чужую зону»

Игру можно провести на прямоугольной площадке размером 30×20 метров. Площадку делят средней линией пополам, и у коротких сторон площадки размечают 2 нейтральные зоны размерами 5×3 метра. Внутри зоны ставят 5 городков или кеглей (рис. 19).

В игре принимают участие 2 команды по 5 человек.

Передавая мяч ногами друг другу, игроки каждой команды стараются приблизиться к нейтральной зоне «противника» и ударом мяча свалить расставленные на земле кегли. За каждую сбитую кеглю команде засчитывается 1 очко.

Игроки, защищающие свою зону, не имеют права вступать в ее пределы. Нейтральная зона в течение всей игры остается свободной. Поэтому разыгрывать какие-либо комбинации или посылать мяч в сторону противника можно лишь вне пределов нейтральной зоны. Чтобы умело вести атаку и лучше организовать оборону своей нейтральной зоны, нужно правильно распределить на площадке силы игроков. Целесообразно, например, 3 игроков в команде сделать нападающими, а 2 другим ребятам поручить защиту нейт-

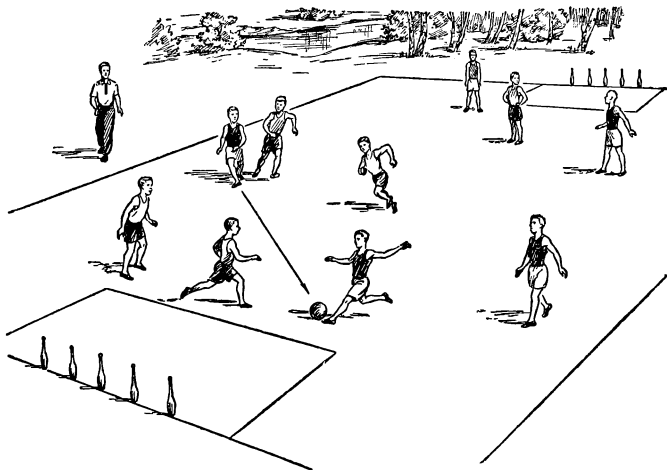


Рис. 19.

ральной зоны. Однако в нужный момент и защита и нападение должны помогать друг другу.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Игра состоит из двух партий. После 10 минут игры делается перерыв на 10 минут. После этого команды меняются сторонами площадки, и игра продолжается.

2. Во время игры мяч разрешается подбрасывать головой. В ходе игры дотрагиваться руками до мяча нельзя. За это, так же как и за грубые толчки, дается штрафной удар с места нарушения в сторону противоположной команды.

3. Мяч, вышедший за пределы игрового поля, один из игроков вводит в игру руками.

«Мяч через сетку»

Игра проводится на волейбольной площадке с натянутой поперек нее сеткой. Высота верхнего края сетки от земли — 1,5 метра. В игре принимают участие две команды по 5 или 6 человек на каждой стороне площадки (рис. 20).

По сигналу судьи один из игроков ударом ноги посылает мяч через сетку на сторону «противника». Игрок противоположной команды таким же образом отправляет мяч обратно. Мяч можно переправлять через сетку после 1, 2 или 3 ударов. Больше 3 ударов делать не разрешается.

Игру «Мяч через сетку» можно провести и по-другому: ребята перебрасывают мяч через сетку не ногами, а головой. В этом случае сетка натягивается на высоте 2 метров, считая от верхнего края до земли. Если игроки одной из команд не сумели после 3 уда-



Рис. 20.



Рис. 21.

ров перебросить мяч на сторону противника, то противоположная команда получает 1 очко.

Игра состоит из трех партий, каждая из которых продолжается до 10 очков. После каждой партии команды меняются сторонами площадки. Побеждает команда, выигравшая большее количество партий.

«Вольная лапта»

Игра проводится на просторной площадке или на полянке. В игре могут принять участие 8—10 человек. В 3—4 шагах от каждой короткой стороны площадки чертят по одной линии. Одна из них называется линией кона, другая — линией города.

К началу игры ребята находятся на поле между

линиями кона и города. Двое водящих игроков — подавальщик и метальщик — становятся за линию города. Подавальщик подбрасывает маленький мяч вверх, а метальщик отбивает брошенный мяч в поле (рис. 21). После этого он бежит до линии кона, а оттуда обратно в город.

Игроки, находящиеся в поле, стараются поймать мяч в воздухе или с земли, а затем попасть им в метальщика. Кому это удастся сделать, становится подавальщиком, а подавальщик — метальщиком. Осаленный мячом игрок идет в поле.

Если игроки не сумели осалить метальщика, он пробивает мяч второй раз. Если же метальщик перебежит за линию кона и обратно, не будучи осаленным мячом, то он считается победителем.

После этого он идет в поле, подавальщик становится метальщиком, а подавать идет тот игрок, который последним бросал мяч в перебегающего.

«Лапта-стукалка»

В игре могут принять участие 8—10 человек.

Игровое поле ограничивают линиями, за которые во время игры не разрешается выбегать. В 2 метрах от короткой стороны поля проводят черту, обозначающую границу города. В нескольких метрах от противоположной стороны площадки втыкают в землю флажок.

Один игрок — водящий — выходит в поле. Остальные играющие находятся в городе и стоят друг за другом.

Первый в колонне берет мяч и лапту. Подбросив мяч в воздух, он выбивает его в поле, а затем бежит с лаптой в руках к флажку и трижды стучит лаптой

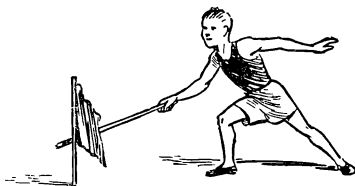


Рис. 22.

по флагу (рис. 22). После этого он бежит обратно в город.

Игрок, находящийся в поле, ловит мяч в воздухе или с земли и старается запятнать им бегущего. Если ему это удалось, то он сам бежит за линию города, а осаленный игрок, подняв мяч, бросает его вдогонку убегающему, чтобы в случае попадания выручить себя и вернуться в город.

Если он не сможет осалить, то остается в поле водить. Если же водящий, бросая мяч в перебегающего, промахнется, то последний возвращается в город и встает в конец колонны ожидать своей очереди на новый удар.

Право последующего удара предоставляется очередному игроку в колонне.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Если водящий, бросая мяч, не попал в игрока, но сумел снова быстро завладеть мячом, он имеет право на второй бросок.

2. В случае промаха бегущий, возвратившись к своей команде, имеет право еще на 2 удара.

3. Если же мяч после удара сразу попал в руки водящего, то бегущий игрок меняется местом с игроком, поймавшим мяч.

«Ножная лапта»

Одна из коротких сторон площадки называется городом, противоположная — коном. В центре площадки ставят шест длиной 1,5—2 метра. Играют две команды по 8—10 человек (рис. 23).

По жребию одна команда идет за линию города, игроки другой команды становятся по указанию своего капитана на площадке и за ее пределами.

Игроки, находящиеся в городе, по очереди подают мяч ногой с линии города, стараясь, чтобы он приземлился как можно дальше в поле. При ударе не раз-

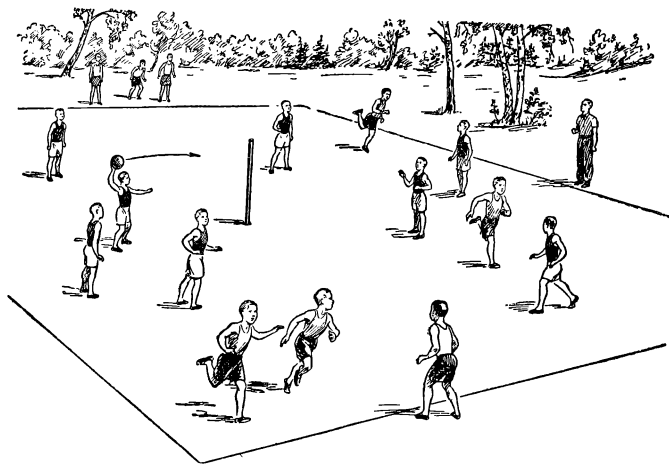


Рис. 23.

решается заходить за линию города. Игрок, пробивший мяч, бежит к линии кона, а достигнув ее, должен вернуться обратно в город.

Игроки, находящиеся в поле, стараются быстро поймать мяч и попасть им в шест. Если мяч ударится о шест в то время, как игрок команды города находится в поле, не успев достигнуть линии кона или города, команда города проигрывает одно очко, а перебегающий выбывает из игры.

Если же до тех пор, пока мяч ударится о шест, перебегающий успеет добежать до черты кона и вернуться обратно в город, то очко выигрывает команда города. Игрок, вернувшийся в город, получает право еще на один удар.

Когда в команде города не окажется ни одного игрока, имеющего право на удар, команды меняются местами. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не наберет установленного количества очков.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Мяч во время подачи можно бить с разбегу и с места. Можно подавать мяч с руки.

2. Перебегать после удара разрешается только в пределах площадки.

3. После перебежки игрок может оставаться за линией кона, выжидая благоприятных условий для возвращения обратно в город.

«Пионерская лапта»

Для игры можно использовать волейбольную площадку. Но в этом случае необходимо шире расставить столбы и удлинить на 2—3 метра каждую из сторон площадки.

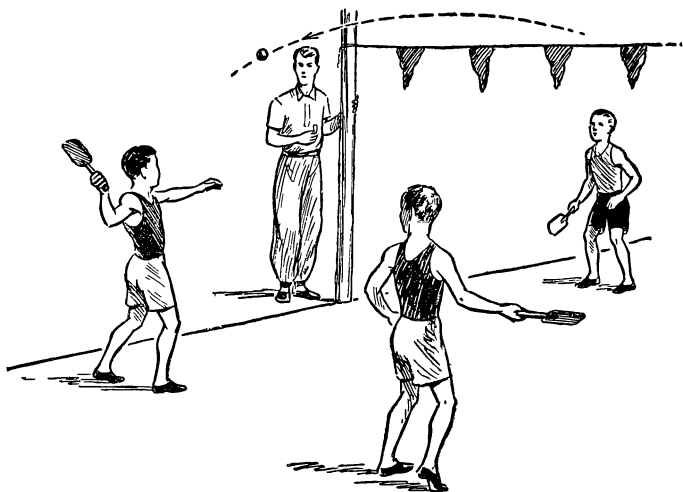


Рис. 24.

По средней линии между столбами натягивается на высоте 180 сантиметров веревочка с прикрепленными через каждые 20 сантиметров флажками или ленточками (рис. 24).

Для игры требуется один маленький мяч, желательно теннисный, и деревянные ракетки.

Ракетки окрашиваются в два цвета.

Играют две команды по 6 человек. По жребию одна команда выбирает площадку, а другая начинает подачу. Игроки располагаются так же, как и в волейболе: трое ближе к середине, трое возле задней линии. У каждого игрока в руках ракетка.

Игрок, стоящий у задней линии справа, начинает подачу. Он подбрасывает мяч вверх, а затем ударом

ракетки отбивает его через веревку на сторону противоположной команды.

Игроки этой команды могут сразу же послать мяч обратно, но могут также перебросить его 1—2 раза между собой, чтобы вторым или третьим ударом перекинуть мяч на сторону «противника». Игроки, на чьей стороне окажется мяч, снова перебивают его через веревочку и т. д.

Если подающая команда допустит ошибку — перебьет мяч за границу площадки или сделает более трех ударов по мячу, то она теряет подачу. При следующей подаче игроки в этой команде меняются местами. Если же команда допустила ошибку при чужой подаче, то она проигрывает 1 очко.

Игра состоит из трех партий. Партия заканчивается, когда какая-либо из играющих сторон наберет 10 очков. Команда, выигравшая две партии из трех, побеждает.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. После каждой партии команды меняются сторонами площадки.

2. В случае, если у одной команды 10, а у другой 9 очков, играют до преимущества в 2 очка.

3. Ошибками считаются, если:

- а) игрок 2 раза подряд ударит мяч ракеткой или после удара заступит за среднюю линию;
- б) выронит ракетку или коснется ею земли;
- в) мяч пролетит под веревочкой.

ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ

Своеобразной формой игры являются аттракционы.

Игры-аттракционы следует рассматривать не как простую забаву, а как полезные упражнения, разви-

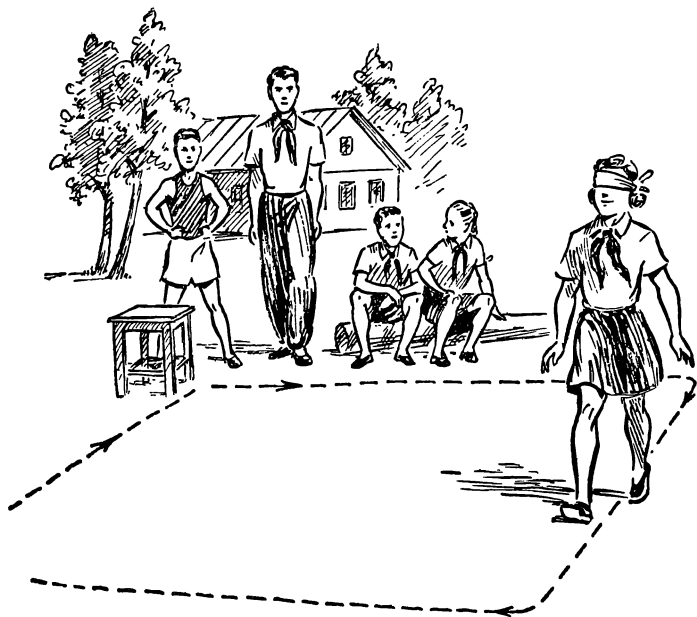


Рис. 25.

вающие у ребят ловкость, сноровку, координацию движений, умение быстро ориентироваться в сложных положениях.

Игры-аттракционы доступны пионерам любого возраста, в них охотно играют и мальчики и девочки.

«Точный поворот»

На площадке ставят стул или табуретку. Желаящий принять участие в игре садится на стул. Ему завязывают глаза или надевают бумажный колпак.

Пусть он попробует встать со стула, сделать 5 шагов вперед, повернуться направо, снова пройти 5 шагов и опять повернуться направо. Повторив это задание еще 2 раза (и описав таким образом полный квадрат на площадке), игрок должен сесть точно на стул (рис. 25).

Кому удастся выполнить это, казалось бы, простое задание?!

«Палкой в цель»

Игра проводится на площадке, где имеется врытый в землю столб. Вместо столба можно использовать находящуюся недалеко стену. На расстоянии 1 метра от земли на стене рисуют мелом кружок диаметром 20 сантиметров.

Играющий встает в 6 шагах от стены или столба, повернувшись лицом к цели. Руководитель дает ему

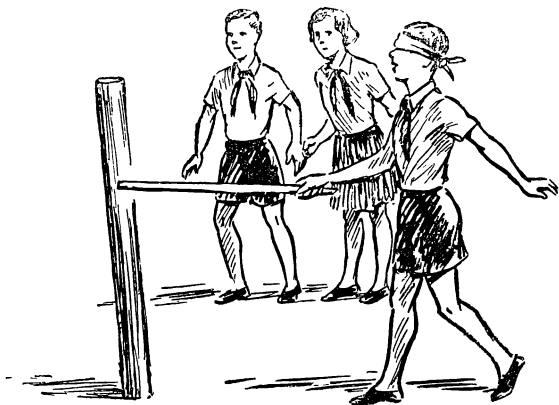


Рис. 26.

в руки палку длиной 1—1,5 метра и завязывает глаза.

Он предлагает играющему, вытянув палку перед собой, идти вперед (рис. 26). Задача будет выполнена в том случае, если конец палки упрется в столб или попадет в кружок, нарисованный на стене.

Однако это удастся сделать немногим.

«Сумей построить»

Этот аттракцион можно провести на городошной площадке или на ровной площадке с очерченным посредине квадратом.

В центр квадрата кладут 10 городков. Играющему завязывают глаза или надевают на голову бумажный колпак.

По сигналу руководителя он подходит к квадрату и приступает к выполнению следующего задания. В течение 30—40 секунд нужно вслепую построить из городков 2 общеизвестные фигуры, например «колодец» и «пушку» или «пирамиду» и «пулеметное гнездо». И зрители и участники состязания вскоре почувствуют, что сделать это не так-то легко. Еще большее

оживление и интерес вызывает эта игра, если провести соревнование между 2 игроками. Кто быстрее построит фигуры?



Рис. 27.

«Меткий футболист»

На площадке очерчивают небольшой круг радиусом 25 сантиметров. В центр круга кладут фут-

больный мяч, а в 6 метрах от него проводят черту.

Играющий подходит к черте и становится лицом к мячу. Перед тем как выполнить задание, ему дается право пройти до мяча и обратно, чтобы уточнить расстояние.



Рис. 28.

После этого водящему завязывают глаза и, повернув один раз кругом, предлагают подойти к мячу и пробить по нему ногой (рис. 27). Кто из ребят сумеет выполнить эту, казалось бы, простую задачу?

«Извилистой тропой»

Для игры нужно 5 городков или кеглей. Их ставят на площадке по прямой линии на расстоянии 1 метра один от другого. В двух шагах от крайней фигуры проводят черту.

Желающий принять участие в игре подходит к черте, а руководитель завязывает ему глаза и предлагает пройти в другой конец площадки, поочередно огибая каждое стоящее на пути препятствие (рис. 28).

Поваливший хотя бы одну кеглю или пропустивший ее считается невыполнившим задание.

«В кольцо»

Аттракцион проводится на баскетбольной площадке и связан с метанием большого (баскетбольного или волейбольного) мяча в баскетбольную корзину.

Желающий испытать свою меткость и ловкость встает на линии штрафного броска. Первый бросок он делает, не сходя с места, стараясь попасть мячом в кольцо, а затем быстро бежит к щиту, чтобы поймать мяч, отскочивший от щита. При этом допускается, чтобы мяч один раз ударился о землю. Поймав мяч, игрок снова бросает его в кольцо с того места, где он стоит, а затем ловит мяч с воздуха и делает третий бросок. Игру выигрывает тот, кто сумеет попасть в цель 3 раза, придерживаясь приведенных выше правил.

«Попади в круг»

На земле чертят 3 концентрических круга радиусом 50 сантиметров, 1 метр и 1,5 метра. В 6 шагах от внешней линии круга проводят черту. Желающему проверить свою меткость дают 3 городка.

Его задача — набрать 25 очков из 30 возможных, бросая городки в нарисованные на земле круги.

Попадание в центральный круг дает 10 очков, во второй круг — 8 очков, во внешний круг — 5 очков. Чтобы добиться успеха, нужно уметь метать предметы в цель навесной траекторией.

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

Игры на местности — одно из любимых занятий пионеров в лагере.

Проводимые не на ограниченной площадке, а на большой территории, в поле, в лесу, среди богатой русской природы, эти игры привлекают детей прежде всего своей романтикой. Участвуя в игре, пионер становится то следопытом-охотником, без труда «читающим» следы, то разведчиком-геологом, с помощью компаса и карты прокладывающим путь своей экспедиции, то бойцом, стоящим на посту, с замиранием сердца ожидающим появления «противника», то мужественным командиром, принимающим боевое решение и побеждающим «врага».

Но для вожатого-воспитателя важна не только эта развлекательная сторона игр на местности. Он должен использовать эти игры как средство коммунистического воспитания подрастающего поколения.

Воспитывая инициативу, смелость, чувство товарищества, игры на местности имеют и другую положительную сторону. Связанные с передвижением на значительные расстояния, с преодолением естественных препятствий, эти игры являются в то же время хоро-

шим средством физической закали пионеров, развивают ловкость, силу, выносливость.

Наконец, нельзя забывать и об огромном познавательном значении игр на местности. Они не только знакомят пионеров с богатой природой родного края, но углубляют и закрепляют знания и навыки, полученные детьми в школе, главным образом на уроках естествознания и географии. Ведь в походах и увлекательных играх на местности ребятам надо уметь быстро ориентироваться по местным предметам и компасу, читать топографическую карту, а очень часто бывает необходимо измерить расстояние до какого-либо предмета или определить породы различных растений.

Приводимые ниже игры на местности рассчитаны на пионеров различного возраста. В большинстве из них могут принять участие 12—14-летние пионеры, однако игры «По следам и приметам», «Кукушки», «Найди и принеси», а также игра «Беспроволочный телефон» доступны пионерам более младшего возраста.

«По следам и приметам»

Играют два звена, две равные команды. Игра проводится в лесу. Одно из звеньев уходит, оставляя на своем пути через каждые 7—15 шагов следы-метки: листочки бумаги, ленточки, камешки, кучки опилок или даже настоящие следы на земле при помощи специального приспособления «лапки» — дощечки с набитыми в определенном порядке гвоздями. Следы-метки ребята должны сделать заранее.

Путь звена извилист и петлист. Однако в местах наиболее крутых поворотов пионеры оставляют дорожные знаки, указывающие направление дальнейшего

го движения. На всем пути, равном примерно 300—350 метрам, выкладывают 5—7 дорожных знаков (рис. 29).

В двух-трех местах протягивают поперек пути на земле длинные бечевки и маскируют их. Когда кончатся все следы-метки, в землю втыкают флажок и все пионеры звена разбегаются в разные стороны, но не далее 50—70 шагов от флажка, и прячутся, стараясь получше замаскироваться.

Через 10—15 минут после ухода первого звена на его поиски отправляется второе звено. Оно идет по оставленным следам-меткам и дорожным знакам.

Достигнув флажка, пионеры по сигналу вожатого отряда приступают к поискам своих товарищей из первого звена. Им

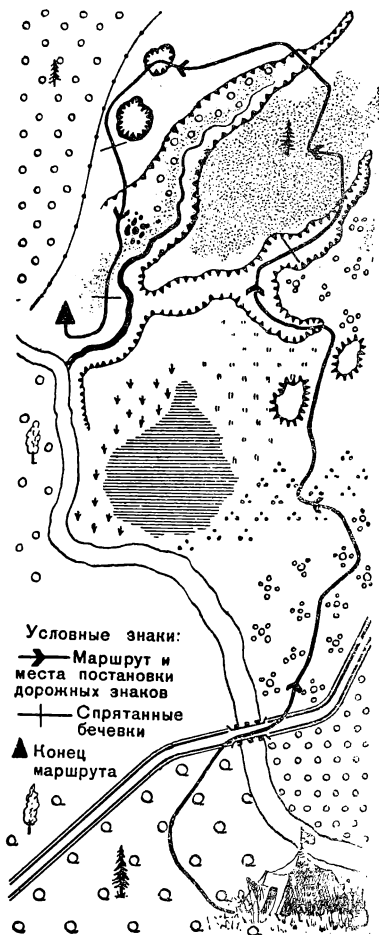


Рис. 29.

дается на поиски всего 3 минуты. По второму сигналу водителя все вновь собираются у флага.

Прежде чем начать подведение итогов, водитель дает еще один условный сигнал, по которому пионеры первого звена, так и не обнаруженные в своих укрытиях, подзывают к себе водителя, давая ему убедиться, что они спрятались согласно правилам. После этого водитель подводит итог.

За каждый найденный след-метку и дорожный знак звену засчитывается одно очко.

Если пионерам удалось обнаружить на пути замаскированную бечевку, звено получает еще 3 очка, а за каждого замеченного в укрытии пионера звена еще по 5 очков.

Подсчитав общую сумму очков, водитель предлагает повторить игру, поменяв ролями играющих. Побеждает звено, набравшее наибольшее число очков.

СОВЕТЫ ВОЖАТОМУ

Место для игры надо выбрать заранее, чтобы приблизительно наметить маршруты для звеньев. Очень хорошо, если во время игры пионерам придется преодолеть несколько препятствий: спуститься или подняться по крутому склону оврага, перейти по бревну через ручей, перепрыгнуть через канаву.

Перед игрой разучите с пионерами дорожные знаки, подробно объясните им правила игры.

Чем старше пионеры, тем сложнее для них могут быть условия игры: увеличен и более запутан маршрут, реже расставлены следы-метки, вместо бечевки можно спрятать несколько писем с различными заданиями, за правильное выполнение которых звену также засчитывается 3—5 очков,

«Кукушки»

В игре принимает участие два звена, две команды. Пионеры одного звена уходят в лес и, найдя укрытие на земле или на деревьях, хорошо маскируются — это «кукушки» (рис. 30).

Ребята другого звена — «охотники», дав возможность кукушкам укрыться и замаскироваться, отправляются на поиски. Кукушки, заметив пионеров, появившихся в лесу, начинают куковать. Троекратное «ку-ку» следует одно за другим через каждые 40—60 секунд. Однако при приближении охотников к кукушке на 12—15 метров она замолкает. Если кукушка перестала куковать раньше, чем охотник приблизится к ней на условленное расстояние, она считается пойманной и выводится из



Рис. 30.

игры. Игра проводится 2 раза, побеждает команда, поймавшая наибольшее число «кукушек».

СОВЕТЫ ВОЖАТОМУ

При выборе места для игры надо учитывать возможность хорошей маскировки.

Не размещайте кукушек слишком широко на одной линии, лучше, если кукушки расположатся в шахматном порядке, в 2—3 ряда.

Для старших школьников эту игру можно провести вечером, после ужина, когда спустятся сумерки. В игре принимает участие несколько звеньев. Место игры — редкий лес или редкий кустарник. Кукушки заменяются «светлячками». Светлячки — пионеры с фонариками; их должно быть не более одного звена (7—8 человек). Пионеры других звеньев отправляются на поиски светлячков. Светлячки могут свободно передвигаться по лесу, время от времени (не реже одного раза в минуту) подавая короткие сигналы фонариком. Пионеры парами, взявшись за руки, пытаются поймать светлячка. Игра заканчивается, когда все светлячки будут пойманы или по истечении определенного срока (20—25 минут). Победителей между звеньями определяют по числу пойманных светлячков.

«Найди и принеси»

Вожатый объясняет ребятам, собравшимся на полянке, что неподалеку в лесу спрятан какой-либо предмет. Для того чтобы найти его, нужно посмотреть на карту, указывающую дорогу к предмету. А где находится карта?

Она совсем недалеко спрятана в кустах. Вожатый рассказывает ребятам, как добраться до этого места.

Однако надо быть осторожным, потому что кусты охраняют 2 «сторожа», которые располагаются не далее 2 шагов от карты.

Тот из игроков, который, используя условия местности, сумеет незаметно подползти к сторожам (ближе, чем на 10 шагов), и те не окликнут его, получает право взглянуть на карту. На это дается 10 секунд, после чего сторож снова убирает карту.

Игрок, стараясь мысленно проследить путь к предмету, указанному на карте, отправляется на поиски предмета.

Если же сторожа заметят подползающего игрока и окликнут его, то этот игрок выбывает из игры.

Выигрывает тот пионер, кто раньше других принесет вожатому спрятанный предмет.

Если игрок не запомнит путь к спрятанному предмету, он может предпринять новую попытку пробраться к карте.

Вожатый выделяет для игры 2 посредников, которые разрешают на месте все конфликты, связанные с игрой.

«Оборона моста»

Если недалеко от лагеря имеется переброшенный через небольшую речку мост, можно провести интересную игру.

Участвуют в игре две равные команды — команда «нападающих» и команда «охраны моста».

Вокруг моста флажками размечают территорию приблизительно в 50—70 квадратных метров. Это «запретная» зона. Задача нападающих — пробраться незамеченными внутрь охраняемой территории и на мосту мелом или углем начертить крест — знак уничтожения моста.

Другая команда обороняет мост, однако участники этой команды не имеют права заходить за черту запретной зоны, а располагаются вне ее пределов. Пионеры обороняющей команды могут вывести из строя любого игрока нападающей команды, осалив его руками. Осаленный игрок направляется в специально отведенное место и остается там до конца игры.

Салить защитники моста могут только за пределами границ зоны; нападающий, перешедший границу, уже не может быть осален.

Задача обороняющих — не пропустить к мосту игроков «противника». Задача нападающих — всеми своими действиями отвлекать защитников моста и помочь одному из своих товарищей беспрепятственно «взорвать» мост. Если в течение 20—30 минут нападающим не удалось взорвать мост, победа присуждается защитникам моста, в противном случае выигрывает команда нападающих.

СОВЕТЫ ВОЖАТОМУ

Для игры надо выбрать такой участок местности, где нападающие имели бы возможность незаметно, маскируясь, подойти к мосту.

Размер зоны зависит от количества играющих. Рассчитать можно так: диаметр зоны в метрах примерно равен числу игроков, обороняющих мост. Очень четко, во избежание споров, обозначают границу зоны.

Во время игры вожатый должен быть на мосту, тотчас разрешая все «пограничные» конфликты и обеспечивая порядок среди выведенных из игры пионеров.

Сохранив основу этой игры, вожатый может провести ее в различных вариантах. Ниже мы приводим

один из них — для самых старших пионеров — «Разожги костер», предоставив вожатому самому разрабатывать другие варианты. В центре запретной зоны находится костер, а рядом с ним лежит спичечный коробок. Задача нападающих — проникнуть в зону и сделать попытку разжечь костер одной спичкой.

Если попытка не удалась, игрок выбывает из игры, а использованную спичку у костра вожатый отряда заменяет новой.

Победа присуждается звену, которому удалось разжечь костер.

«Борьба за вымпел»

Пионерский отряд разбивается на две равные команды. Игра проводится в редком лесу, заросшем кустарником. Хорошо, если выбранный для игры участок пересекает проселочная дорога или тропинка, которая делит его примерно на 2 равные части.

Каждая команда имеет свои знаки отличия — шапочки, повязки — и вымпел.

Где-либо на своем участке каждая команда устанавливает вымпел так, чтобы он был виден на расстоянии 20—30 метров. Капитан команды распределяет между своими игроками обязанности. Одни — «разведчики», другие — «охраняющие». Разведчики действуют в одиночку, охраняющие парами. Задача разведчиков — проникнуть на участок «противника», найти вымпел и постараться перенести его на свою территорию.

Задача охраняющих — задержать разведчиков, не дать им похитить вымпел. Разведчик считается пойманным и выходит из игры, если двое охраняющих сомкнут вокруг него руки. Прорываться, разрывать ру-

ки охраняющих разведчик не имеет права. Побеждает команда, которая первой сумеет перенести выпелл противника на свою территорию. Если ни одной команде это сделать не удалось, выигрывает команда, переловившая большее число разведчиков.

«Меткий стрелок»

В игре могут принять участие до 90 человек, разбившись на две равные команды. Игра проводится в редком лесу или на лугу, поросшем кустарником. Желательно, чтобы участок, выбранный для игры, делился дорогой или тропинкой на 2 примерно равные части.

До начала игры капитаны команд совместно с посредниками на своих территориях в 3—4 местах вырывают небольшие ямки. Диаметр ямки — 50 сантиметров, глубина до 30 сантиметров.

В центре каждой ямки устанавливается флажок высотой до 1 метра. Вокруг флажка проводится окружность радиусом 5 метров.

Все игроки имеют по 3 тряпичных мяча или окрашенные еловые шишки, у каждой команды свой цвет мячей и шишек.

Капитаны команд выделяют группу пионеров для охраны флажков (по 4—5 человек на флажок).

Игра начинается по сигналу горна. Игроки каждой команды стараются незаметно пробраться на сторону «противника», найти флажок и попытаться забросить в ямку свои мячи. Подходить к флажку ближе чем на 5 метров нельзя. Мяч, упавший на землю, не может быть использован еще раз.

Ребята, охраняющие флажки, имеют право любым способом, только не касаясь руками игроков противо-



Рис. 31.

положной команды, препятствовать им забросить мячи в цель (рис. 31).

Игрок, израсходовавший все свои мячи, может вернуться к своим флажкам и подменить одного из «защитников», который со своими мячами отправляется на территорию противника. Игра заканчивается также по сигналу горна.

Побеждает команда, забросившая в ямки противника большее число мячей.

«Десять секретных пакетов»

Игру «Десять секретных пакетов» лучше всего проводить в конце лагерной смены, так как в отличие от других игр на местности эта игра довольно сложная

и требует серьезной подготовки. Участники игры должны свободно ориентироваться по карте, уметь самостоятельно определять азимут, хорошо знать телеграфную азбуку.

За несколько дней до игры вожатые отрядов начинают подготовку. Один из вожатых назначается руководителем, а 3—4 других считаются посредниками.

В стороне от лагеря выбирают участок площадью не менее одного квадратного километра и составляют топографический план этого участка.

В различных местах участка — под кустом или в небольшой канавке — расставляют 10 флажков, ко-

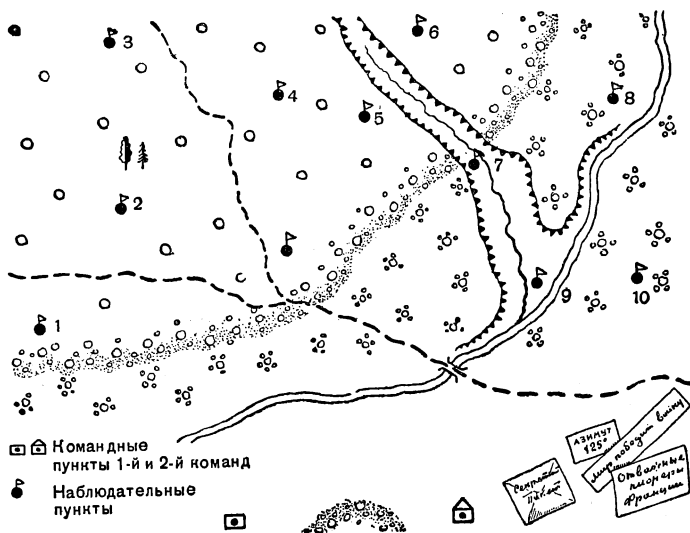


Рис. 32.

которые должны стать «наблюдательными пунктами» (рис. 32).

Перед началом игры вожатый объясняет содержание игры.

Все играющие разбиваются на две команды по 50—60 человек во главе с капитаном и занимают свои командные пункты.

В каждой команде обязанности распределяются так: 5 пионеров-«связистов», 10 «наблюдателей» и 10 звеньев «разведчиков».

У каждого флага устанавливается наблюдательный пост, который состоит из 2 наблюдателей — по одному из каждой команды. Задача каждого наблюдателя — не подпускать «противника» к флажку ближе чем на 10 шагов.

После того как наблюдатели ушли на посты, каждое звено разведчиков получает от своего капитана задание: захватить какой-либо наблюдательный пост, то есть флажок под определенным номером (№ 1, или № 2, или № 10). Но прежде чем отправиться на поиски флага, разведчики определяют его местонахождение на топографическом плане и мысленно намечают свой путь к нему (топографический план остается у капитана). Звено разведчиков, пробравшееся к наблюдательному пункту и завладевшее флажком, получает право вскрыть секретный пакет, чтобы познакомиться с его содержанием.

В пакете 2 листка. На каждом листке написана одна фраза, состоящая из 3—4 слов. Фразы имеют разное содержание. Кроме того, на листках указан азимут дальнейшего пути, одинаковый для обоих звеньев (размеры этих азимутов показаны на рисунке 33).

Звено разведчиков, первым вскрывшее пакет, чи-

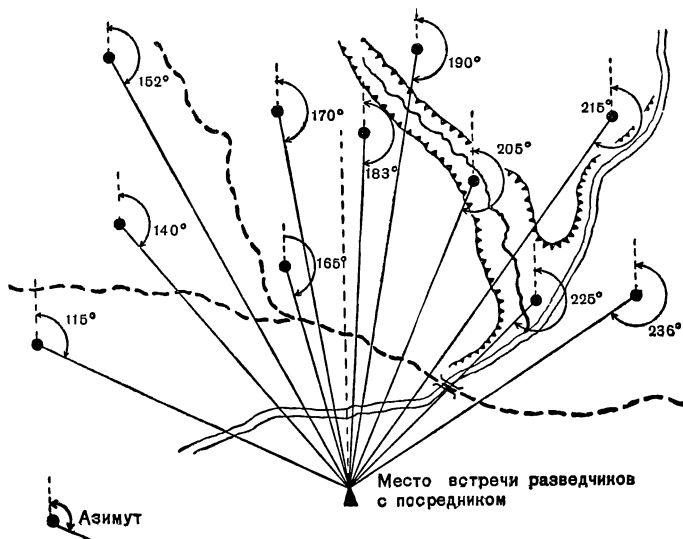


Рис. 33.

тает текст обоих листков и, таким образом, узнает содержание записки, предназначенной другой команде. По указанному на листке азимуту звено отправляется в обратный путь.

Двигаясь точно по азимуту, звено обязательно встретит на пути посредника, который укажет ему удобное место, откуда можно связаться со своим «командным пунктом» и передать туда при помощи телеграфной азбуки содержание двух фраз.

Побеждает команда, которая к концу игры сумеет правильно сообщить на свой командный пункт большее число фраз, содержащихся в секретных пакетах, или забрать в плен больше наблюдателей.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. На каждый пункт, указанный на топографическом плане, капитан может послать только одно звено разведчиков.

2. Наблюдатели, охраняющие флажок, имеют право, заметив разведчика противника, остановить его окриком: «Стой!».

Разведчик при этом должен остановиться, повернуться спиной к наблюдателю и отойти от флажка не менее чем на 100 шагов. После этого он снова может принимать участие в игре.

3. Разведчик, овладевший флажком, обязан поднять его над головой и держать до тех пор, пока к нему подойдут все пионеры из его звена.

4. Разведчик вскрывает пакет в присутствии наблюдателей и забирает тот листок, который по цвету предназначен его команде. Другой листок они снова вкладывают в пакет, запомнив лишь его содержание.

5. Игра продолжается не более 2—2,5 часов и заканчивается по сигналу вожатого.

«Связь установлена»

Игру надо проводить на открытой местности, где возможна зрительная связь на больших расстояниях.

Играют три-четыре звена пионеров-«связистов». По сигналу вожатого все команды стараются уйти как можно дальше друг от друга и занять наиболее удобные позиции с широким кругозором. По второму сигналу вожатого (через 5—8 минут) все команды останавливаются и высылают связных к вожатому отряда. Вожатый отряда вручает связным запечатанный конверт, адресованный вожатому звена. В конверте — записка с одной-единственной фразой. Каждая

команда получает различный текст, но одинакового размера.

Текст этой фразы пионеры каждого звена дважды передают с помощью флажков всем другим звеньям. Все звенья ведут передачу одновременно, два пионера из команды передают, остальные принимают передачу.

Приняв и расшифровав передачи от всех звеньев, связные доставляют тексты расшифрованных флажкограмм вожатому отряда, он и определяет победителя. Выигрывает звено, которое быстрее всех доставило принятые сообщения от всех звеньев и точнее всех расшифровало эти сообщения.

«Эстафета связистов»

Эта игра-соревнование предназначена для ребят, уже хорошо владеющих техникой передачи и приема сигналов телеграфной азбуки различными способами. В игре могут принять участие несколько звеньев. Для игры надо заранее подыскать холмистую или изрезанную оврагами местность.

Все пионеры звена разбиваются по парам, каждая пара пионеров идет на свой этап эстафеты. Число этапов — 4. Расстояние от этапа до этапа от 50 до 200 метров, причем конечный пункт каждого этапа выбирается так, чтобы с него были видны два соседних, но ни в коем случае не был виден весь остальной путь эстафеты (рис. 34). На старте находятся 2 «связиста»: один принимает, другой — передает. Они могут видеть только пионеров, находящихся на первом этапе. Вожатый передает текст телеграммы пионерам на старте. Они передают его с помощью флажков на первый этап. Пионеры на первом этапе принимают текст

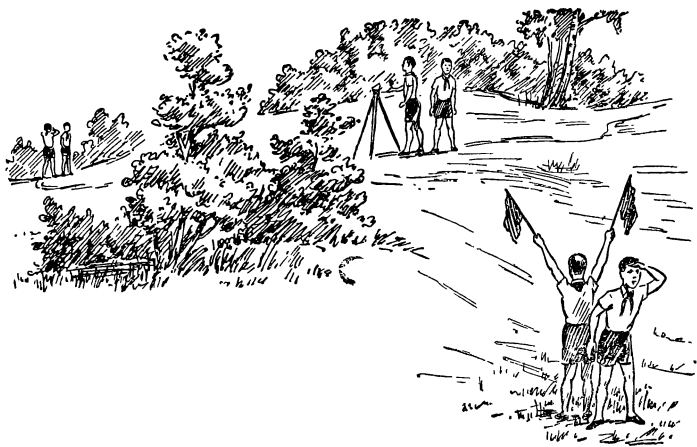


Рис. 34.

и передают на второй этап с помощью гелиографа, далее свистком и т. д.

Приняв и расшифровав передачу, пионеры доставляют ее вожатому. Вожатый засекает время, прошедшее от момента начала передачи до доставки расшифрованной флажкограммы, и проверяет правильность расшифровки (сверяя с первоначальным текстом). Затем второе звено начинает передачу своего текста.

Побеждает команда, передавшая и принявшая текст наиболее точно и быстро.

СОВЕТЫ ВОЖАТОМУ

1. Перед началом игры надо подготовить весь инвентарь: флажки, гелиограф, бумагу, карандаши и ключ для расшифровки сигналов.

2. Заранее составляют тексты флажкограмм, которые пионеры не должны знать. Все телеграммы должны быть примерно равны по числу знаков, состоять не более чем из 30—40 букв и из слов, хорошо знакомых пионерам. Текст должен быть таким, чтобы пионеры не могли по первому или второму слову догадаться о содержании всей фразы.

«Беспроволочный телефон»

Отряд разбивается на две команды, одна из которых уходит в лес. Это «связисты». Они располагаются цепью на расстоянии 10—15 шагов друг от друга. Каждый занимает наиболее удобное положение: он может лечь, сесть, влезть на развилку дерева.

Вожатый дает старшему связисту, крайнему в цепи, листок, на котором написано 6—8 фраз. Каждая фраза состоит из 5—6 слов. Например: «Завтра вечером — костер старшего отряда».

Через 10—15 минут после ухода первой группы в лес отправляется вторая группа пионеров — отряд «разведчиков». Вожатый указывает им примерно, где расположилась цепь связистов.

По сигналу вожатого старший связист начинает передачу телефонограммы. Слово за словом очень четко и раздельно говорит он слова первой фразы своему соседу. Тот передает услышанное дальше. Таким образом, отдельные слова фразы идут через всю «живую цепь» и доходят до последнего игрока, который записывает слова передаваемой телефонограммы. Закончив передачу первой фразы, старший связист начинает передавать вторую и т. д.

Задача разведчиков — узнать, какие фразы передают связисты по беспроволочному телефону.

Разведчики могут подбираться к связистам с любой стороны. Чтобы подслушать разговор, они стараются подобраться как можно ближе к связистам, используя кустарник, холмы, канавки и другие условия местности. Все слова, которые им удалось подслушать, они запоминают или записывают.

Если связист заметит разведчика и окликнет его по имени, последний должен немедленно удалиться и больше в этом месте не появляться.

Игра заканчивается по сигналу вожатого, когда все фразы будут переданы по телефону.

После этого команда связистов, кроме старшего связиста, и группа разведчиков собираются каждая в отдельности. Связисты уточняют слова, передаваемые по телефону, составляя из них отдельные фразы. За каждое правильно переданное слово команде начисляется 1 очко, а за правильно составленную фразу — 2 очка.

Разведчики также стараются составить целые фразы из тех слов, которые им удалось уловить, подслушать. За каждое слово команда получает 1 очко, а за правильно составленную фразу — 3 очка.

Затем вожатый собирает обе группы вместе и подводит итог игры. Он подсчитывает, сколько очков удалось набрать каждой команде, учитывая при этом, что за каждого игрока-разведчика, которого заметили связисты, команда связистов также приписывает себе по 0,5 очка.

Можно провести игру еще раз, поменяв роли игроков в командах.

Эстафета юных географов и туристов

Эта игра-соревнование проводится обычно в конце лагерной смены и как бы подводит итоги географиче-

ской работы, проделанной в лагере. В игре может принять участие любое число звеньев-команд. Каждое из них имеет свой номер, под которым оно участвует в игре. Со старта команды уходят с интервалом в 3—4 минуты. Если какая-либо команда догоняет другую, последняя уступает ей дорогу. Вручив эстафетную палочку капитану команды, судья отправляет звено со старта. Весь путь эстафеты делится на 4—6 этапов, на каждом этапе пионеры получают новое задание (рис. 35). Достигнув первого этапа,

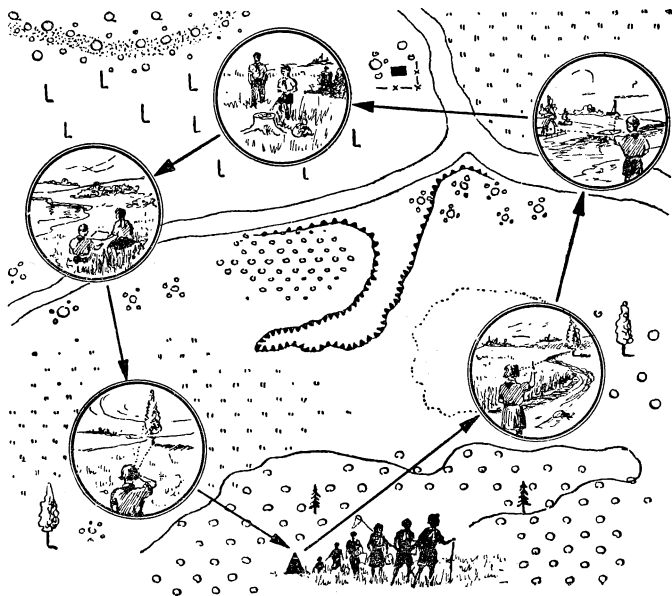


Рис. 35,

звеньевой вручает эстафетную палочку судье на этапе и получает от него задание: измерить «на глаз» расстояние до следующего этапа или до какого-нибудь предмета. Это задание выполняет каждый пионер самостоятельно, записывая свой результат на листочке бумаги, где указаны его фамилия и номер команды. Получив листочки от всех пионеров, судья снова вручает эстафетную палочку вожатому звена и отправляет звено на следующий этап.

На втором этапе звено получает новое задание — определить азимут на какой-нибудь ориентир, на третьем этапе звену предлагают определить стороны горизонта по местным предметам, на четвертом — «прочитать» по топографическому плану свой дальнейший маршрут и т. д.

Задача заключается в том, чтобы как можно быстрее пройти весь маршрут эстафеты и как можно лучше выполнить все задания на этапах.

СОВЕТЫ ВОЖАТОМУ

1. Условия эстафеты пионерам необходимо сообщить за 1—2 дня до ее проведения, для того чтобы они имели возможность потренироваться в выполнении тех или иных заданий.

2. Маршрут также намечается заранее, длина его зависит от характера местности, от возраста пионеров. Чем сильнее пересечена местность, тем короче маршруты.

3. Расстояние между этапами может быть различным — от 100 до 200 метров.

4. Заранее решите и объясните пионерам, как будут определяться результаты, как оценивается выполнение заданий на этапах.

ПРИМЕРНЫЕ ЗАДАНИЯ НА ЭТАПАХ:

1. Определение расстояния «на глаз» или при помощи дальномера.
2. Определение азимутов или сторон горизонта по компасу, часам и местным предметам.
3. Чтение топографической карты.
4. Определение высоты предмета.
5. Разжигание костра.
6. Установка палатки.
7. Устройство ночлега.
8. Оборудование очага.
9. Кипячение воды в котелке на костре.

Эстафета на местности

Вожатый выбирает 2 пункта, отстоящие друг от друга на расстоянии 1—1,5 километра.

Для того чтобы из одного пункта добраться до другого, нужно пройти небольшой лесок, перебраться через овраг, миновать кустарник и т. д. (рис. 36). Это требует сноровки, быстроты и умения преодолевать препятствия. Все участники эстафеты делятся на несколько команд и выбирают капитанов. Капитаны по своему усмотрению расставляют игроков между двумя установленными пунктами с таким расчетом, чтобы каждый пионер во время эстафеты пробежал не более 100—150 метров. Наиболее трудные участки дистанции — подъем в гору, густой ельник и другие — следует сокращать до 100 метров; их должны пробегать наиболее сильные, выносливые ребята. Ровные отрезки пути можно увеличить до 150 метров. Если в командах имеются девочки, следует выбирать для них участки пути, соответствующие их силам.

После того как капитаны команд расставят всех

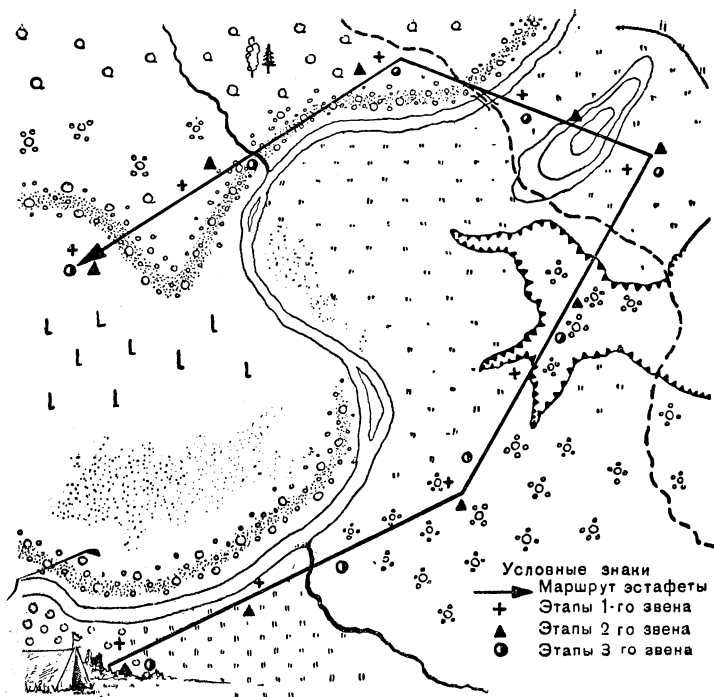


Рис. 36.

участников по дистанции, а на старте и на финише судьи займут свои места, дается общий сигнал, по которому первые номера в каждой команде устремляются вперед. Каждый игрок старается быстро пробежать свой участок пути и передать эстафету (флажок, маленький мяч или еще какой-либо предмет) товарищу, находящемуся на следующем этапе дистанции.

Выигрывает звено, быстрее других переправившее эстафету из одного пункта в другой. Победа будет зависеть от умелой расстановки игроков на дистанции, от умения ребят преодолевать препятствия и распределять свои силы в беге.

Встречный маршрут

Игру можно провести между двумя равными командами от 5 до 12 человек в каждой. Игра проводится на пересеченной местности.

Собрав участников игры на полянке, вожатый вручает капитанам команд по конверту. В каждый из них вложен листок, на котором начерчена схема маршрута с указанием азимутов и расстояний. Перед вручением конвертов вожатый объясняет условия игры.

Каждая команда пойдет по одному и тому же замкнутому маршруту, но в различных направлениях. Протяженность всего маршрута равна приблизительно 1 000 метрам. Число этапов не должно превышать 6—8. Маршрут представляет собой замкнутую ломаную линию, проходящую в лесу и в поле (рис. 37). Этот маршрут пионеры должны пройти не по карте, а по азимутам.

После сигнала вожатого каждая команда, сориентировав компас и определив азимут, начинает движение по этапу.

Хорошо, если каждая команда будет иметь несколько компасов. В этом случае все пионеры будут заняты в игре и труднее будет ошибиться, определяя азимут.

В конце каждого этапа командам встречаются пионеры, заранее расставленные вожатым. По этим

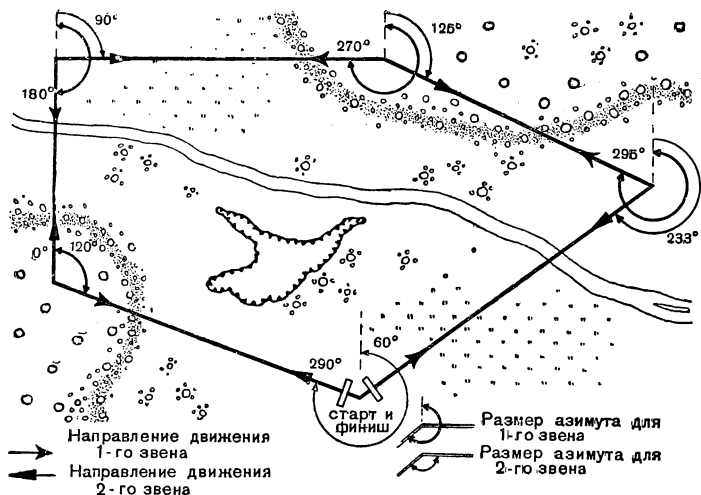


Рис. 37.

«ориентирам» команды могут судить о правильности своего передвижения.

Встретившийся команде пионер, пересчитав число ее игроков, дает капитану «пропуск» на право дальнейшего движения. Другой команде, пришедшей с противоположной стороны, пионер дает пропуск другого цвета.

Получив пропуск, команда определяет новый азимут и продолжает движение. В процессе игры команды должны обязательно встретиться, так как идут по одному и тому же пути.

Выигрывает команда, которая скорее другой вернется к вожатому и передаст ему все собранные по дороге цветные пропуска.

«Точно по карте»

Играют два звена. Для игры выбирают километровой участок проселочной дороги, проходящий по живописной пересеченной местности. Расположившись с ребятами приблизительно в центре этого участка, вожатый отряда объясняет условия и правила игры. Они заключаются в следующем: отсчитав 300 шагов по дороге в ту и другую сторону от места, где происходит объяснение игры, звенья начинают топографическую съемку своего участка пути. Ребята делают всего 4—5 засечек, захватывая полосу шириной в 80—120 метров по обе стороны дороги (прием топографической съемки методом засечек дан в приложении). На своем участке пионеры устанавливают 5 флажков, которые должны быть видны с расстояния 10—15 метров, — маскировать их нельзя.

Встретившись посредине пути, звенья обмениваются составленными планами (рис. 38). При этом вожатый, проверив точность составления плана, ставит на плане произвольно 5 точек. Теперь задача каждого звена заключается в том, чтобы найти флажки, установленные другим звеном, нанести положение флажков на топографический план и переставить их в точки, намеченные вожатым.

Игра продолжается 25—30 минут. Побеждает звено, выполнившее все задание или большую его часть.

СОВЕТЫ ВОЖАТОМУ

Заранее выберите такой участок дороги, на котором было бы несколько разнообразных и интересных для топографической съемки объектов. Хорошо, если в пределах топографической съемки встретятся небольшая рощица, ручеек с мостиком, высо-

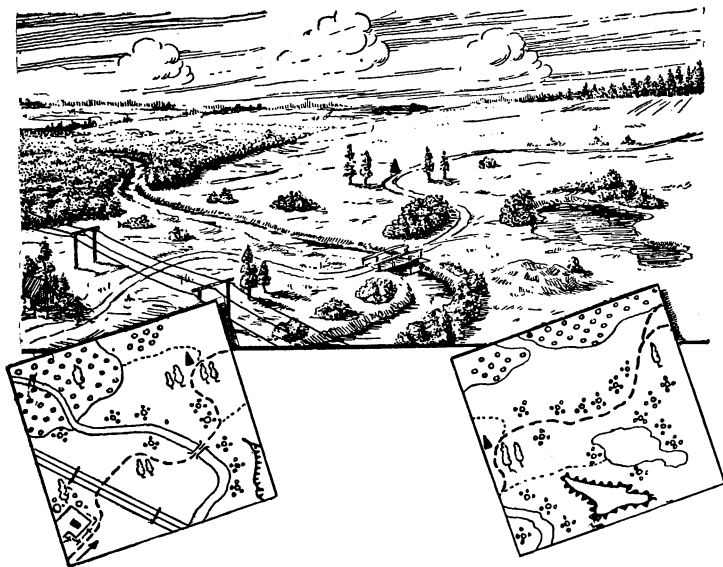


Рис. 38.

кие деревья или группы кустов, линия электропередачи, километровые столбы, указатели дорог или отдельные строения. По таким ориентирам легче делать съемку.

Перед началом игры хорошо осмотрите местность и сделайте для себя набросок плана для того, чтобы можно было бы быстро внести необходимые поправки в план, составленный пионерами.

Точки на топографическом плане ставьте вблизи хорошо заметных ориентиров, чтобы ребята могли быстрее установить флажки.

«Поиски упавшего метеорита»

Эта игра рассчитана на старших пионеров, которые могут самостоятельно ориентироваться по карте, ходить по азимуту.

Перед началом игры вожатый вместе с учителем географии чертит карту района игры, намечает маршруты для поисковых групп и кладет в 4 пунктах записки с указанием азимута местонахождения «метеорита».

В вырытую заранее яму в центре участка, выбранного для игры, кладут большой камень. Собрав ребят, вожатый рассказывает им содержание игры.

В районе лагеря «упал метеорит». Падение метеорита наблюдали несколько человек из разных пунктов. Они заметили направление, в котором падал метеорит, и оставили свои записки на том самом месте, откуда наблюдали падение.

Перед пионерским отрядом ставится задача — обнаружить упавший метеорит и произвести детальную топографическую съемку района его падения.

Вожатый отряда имеет карту района, на которой отмечены точки, где находились наблюдатели в момент падения метеорита. Для поисков метеорита вожатый выделяет 3—4 группы пионеров. Задача каждой группы — пользуясь картой, разыскать место, откуда наблюдалось падение метеорита и найти записку наблюдателя. В записке указан азимут места падения метеорита и приблизительные расстояния до него. Руководствуясь этой записью, ребята должны найти метеорит и произвести топографическую съемку заданного участка. Побеждает звено, которое быстрее других найдет метеорит, точнее и лучше произведет топографическую съемку.

ИГРЫ НА ВОДЕ

Игры и забавы на воде не только интересное и веселое развлечение, но и полезное для здоровья занятие. С каким удовольствием в знойный летний день бегут ребята к речке, озеру, чтобы окунуться, проплыть несколько метров, побрызгаться, поиграть! Те ребята, которые плавают еще плохо и чувствуют себя в воде неуверенно, участвуя в таких играх, быстрее привыкнут к воде и скорее научатся хорошо плавать.

Пионеры, совсем не умеющие плавать, нередко приобретают умение самостоятельно, без помощи товарищей, держаться на воде.

Перед началом игры вожатый с 2—3 старшими пионерами должен обследовать дно и удалить большие острые камни и стекла. Необходимо четко ограничить на воде место для игр. Для разметки границ можно использовать веревку с опущенным на дно грузом или цветные флажки.

Прежде чем начинать игру, вожатый должен объяснить условия игры.

При организации игры необходимо учитывать температуру воды: чем она ниже, тем более оживленную и короткую по времени игру нужно проводить. Но да-

же в самую жаркую погоду детям нельзя разрешать быть в воде более 15 минут.

Игры на воде надо проводить отдельно для мальчиков и для девочек. Все игры проводятся обязательно под руководством вожатого или преподавателя физкультуры, которые вместе с детьми находятся в воде.

Последние 3 игры из приведенных ниже можно проводить только с ребятами, хорошо умеющими плавать.

«Перебежки»

(Глубина воды по пояс)

В зависимости от количества участников выбирают 1 или 2 водящих (на 5—7 человек один водящий).

На берегу ставят 2 флажка в 15 — 20 метрах один

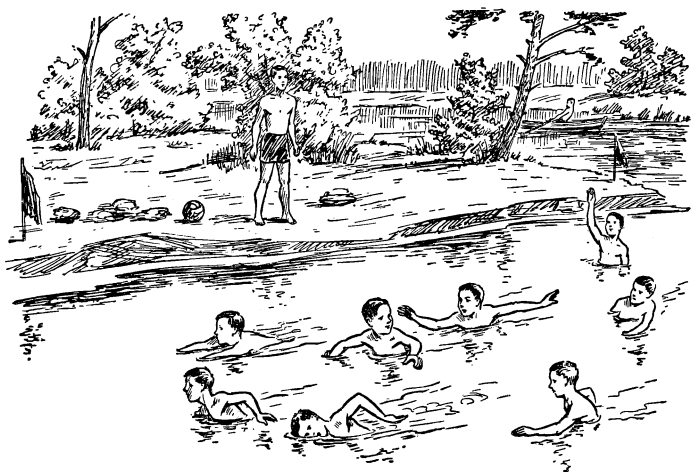


Рис. 39.

от другого. Они обозначают границы игрового поля. Ребята становятся в воде за воображаемой линией, обозначенной флажком на берегу, а водящий занимает место посередине между флажками.

По свистку вожатого пионеры бегут за линию противоположного флажка, а водящий старается осалить как можно больше ребят (рис. 39). Когда перебежка окончена, судья подсчитывает число осаленных игроков, которые снова встают в строй. Затем перебежка повторяется в противоположную сторону, и снова подсчитывают число пойманных игроков.

После этого выбирают нового водящего, и игра продолжается.

Кто из ребят сумеет запятнать больше игроков в течение 2 перебежек, становится победителем.

П РА В И Л А И Г Р Ы:

1. Игрокам запрещается мешать друг другу во время бега.

2. Спасаясь от преследования, ребята, умеющие плавать, могут нырять. Водящий погружаться в воду с головой не имеет права.

«Не зевай — догоняй!»

(Глубина воды по пояс)

Площадь для игры размечается 2 флажками на берегу, как и в предшествующей игре.

Участвуют два звена, которые выстраиваются в воде шеренгами на расстоянии 10—15 метров друг против друга. У вожатого, стоящего на берегу, в каждой руке по флажку. По его сигналу — взмах флажками вверх — игроки направляются друг к другу и стараются соблюдать равнение в шеренгах. Вместе с тем они

внимательно смотрят на вожатого. Когда шеренги сблизятся до 2—3 метров, вожатый поднимает один из флажков вверх.

Те ребята, которые находятся со стороны поднятого флажка, быстро поворачиваются кругом и убегают, спасаясь от преследования игроков другой шеренги, которые стараются запятнать бегущих. Однако это разрешается делать лишь в пределах условленного места.

Подсчитывают пойманных игроков, и игра проводится еще несколько раз.

Чья команда в ходе игры сумеет осалить больше играющих?

«Кто сильнее?»

(Глубина воды по пояс)

Играющие делятся на две команды с равным числом игроков.

Войдя в воду, команды выстраиваются в колонны одна против другой, ребята обхватывают друг друга

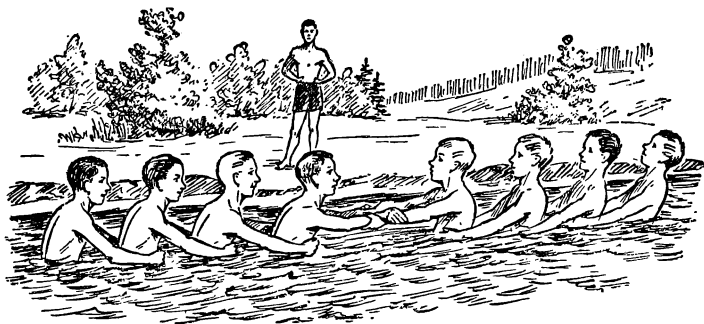


Рис. 40.

за талию, а стоящие в голове команд берутся за руки (рис. 40).

По сигналу вожатого каждая команда старается перетащить на свою сторону на 2—3 метра команду «противника».

Кому удастся это сделать?

«Салки с мячом»

(Глубина воды по грудь)

Играющие плавают по кругу, в центре которого находится водящий. Задача водящего — осалить играющих мячом.

Игрок, осаленный мячом, становится водящим. Тот, кто поймает мяч с воздуха, должен послать его обратно водящему, который вновь пытается осалить кого-либо из игроков. Если водящий промахнулся, он сам плывет за мячом.

Проводить эту игру можно и без мяча. В этом случае водящий должен салить игроков руками.

«Мяч — за черту»

(Глубина воды по грудь)

В начале игры необходимо ограничить пространство на воде, в пределах которого будет происходить игра.

Играющие делятся на две равные команды, каждая из которых выстраивается в шеренгу вдоль коротких линий площадки. Пространство воды за правой линией ограждения считается территорией одной команды, за левой линией — другой команды.

Вожатый бросает мяч на середину поля. Игроки, завладевшие мячом, начинают перебрасывать его меж-

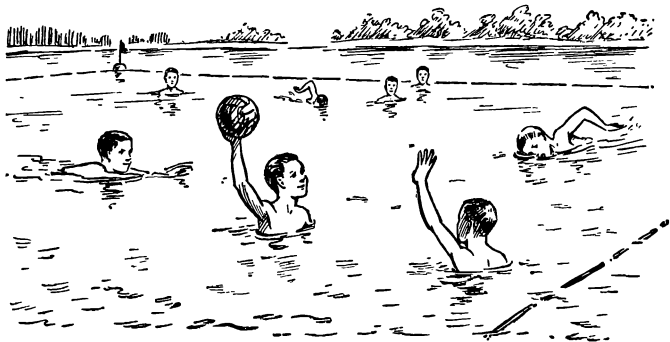


Рис. 41.

ду собой, стараясь не давать мяч «противнику» (рис. 41). Задача каждой команды заключается в том, чтобы забросить мяч на территорию противоположной команды.

Не разрешается держать мяч в руках дольше 5 секунд. При нарушении правил вожатый прерывает игру и передает мяч в руки игрока другой команды. Игра длится 5 минут. Выигрывает команда, забросившая мяч на территорию противника большее число раз.

«Переправа донесения»

(Глубина воды по грудь)

В игре участвуют две команды с равным числом игроков. Каждая команда, разбившись на 2 подгруппы, выстраивается друг против друга в колонны по одному. Расстояние между колоннами 15—20 метров.

Перед началом игры вожатый вручает каждому игроку, стоящему первым в правой колонне, листок толстой бумаги, где чернилами написана какая-либо фраза. Это «донесение», которое как можно быстрее должны прочитать все игроки каждой команды.

По сигналу вожатого начинается эстафета. Игрок, получивший от вожатого донесение, плавает с ним к стоящему напротив игроку своей команды (рис. 42). Он передает ему листок, а сам встает в конец колонны. Получивший донесение игрок плавает к противоположной колонне и передает его следующему номеру, занимая затем место в конце колонны.

Эстафета заканчивается, когда игроки в командах поменяются сторонами игрового поля.



Рис. 42.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Побеждает команда, игроки которой первыми закончили эстафету и не замочили при этом листок бумаги.

2. Если команда закончила эстафету первой, но замочила листок, она считается побежденной.

3. При передаче донесения игроку не разрешается оступаться на дно.

4. Донесение можно нести или в поднятой вверх руке, или другим способом.

ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

Привольно и весело в лагере и в его окрестностях, когда ласково пригревает солнце, ветер легко колышет листья деревьев. Всюду слышны веселые голоса, смех; нетрудно различить свисток судьи, стук биты о городошную площадку, тугие удары по футбольному мячу. Лагерь живет шумной, полной жизнью.

Но вот погода нахмурилась. Исчезло солнце, появились низкие серые облака. О крышу забарабанили крупные капли дождя. Прошло несколько часов, на дорожках и площадках образовались большие лужи, а дождь все не унимается.

В такие ненастные дни скучно становится ребятам, да и вожатым нелегко наладить интересную работу в отрядах.

Но не только в беседах, за книгой и шахматным столиком пионеры могут провести свой досуг.

На просторных верандах, в лагерном клубе, под навесом можно организовать ряд интересных игр и соревнований, в которых с удовольствием примут участие как отдельные ребята, так и пионерские звенья.

«Кто скорее?»

На расстоянии 8—10 шагов ставят 2 табуретки или 2 стула спинками друг к другу. Между ними на полу кладут веревку так, чтобы концы ее проходили под стульями.

Перед началом игры двое ребят садятся на стулья, повернувшись спиной друг к другу.

По сигналу руководителя они поднимаются и бегут в левую (или в правую) сторону. Обежав чужой стул и сев на свое место, пионер должен быстро дернуть веревочку, чтобы его «противник» не сделал этого раньше (рис. 43).

Игрок, выдернувший веревочку из-под стула первым, считается победителем и сохраняет за собой право участвовать в дальнейших состязаниях. Кто 3 раза подряд выйдет победителем — выигрывает состязание.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Обегая чужой стул, нельзя брать за него руками.

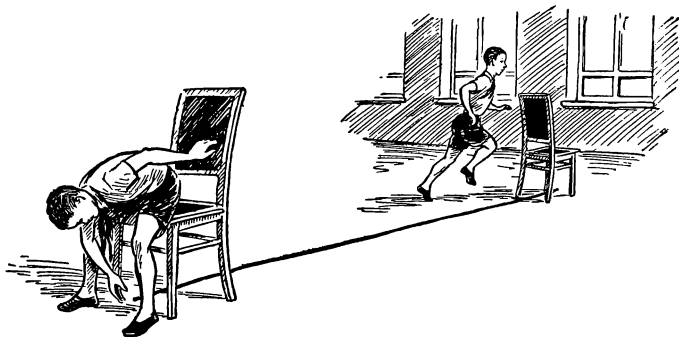


Рис. 43.

2. Веребочку игрок может выдергивать лишь тогда, когда он уже сел на стул.

3. Нарушивший эти правила выбывает из игры. На его место садится новый игрок.

«Веребочка»

Для игры нужна веревочка 6—8 метров длины, концы которой связывают вместе.

Играющие берут веревочку в руки и образуют круг. Один из участников игры — водящий. Он идет внутрь круга.

Водящий обходит ребят и старается коснуться чьей-либо руки. Игроки в это время быстро отдергивают руки от веревочки. Однако, когда опасность минует играющий снова берется за нее.

Осаленный по руке игрок становится водящим и идет внутрь круга, а игрок, водивший прежде, занимает его место в кругу.

Если нет веревочки, можно построить участников по кругу. Руки при этом они держат ладонями вверх. Правила игры остаются прежними.

«Угадай кто!»

Участники игры, встав плечом к плечу, образуют круг. В центр круга становится водящий.

Все игроки держат руки за спиной: они передают друг другу большой гребешок или щетку.

Один из игроков в удобный момент, когда водящий повернется к нему спиной, старается «причесать» его и быстро передать гребешок стоящему рядом игроку.

Водящий должен поймать причесавшего его игрока

или определить, где в тот или иной момент находится гребешок.

Если водящий заподозрит игрока с гребешком, он говорит громко: «Руки!», и тот сейчас же обязан показать обе руки.

После этого водящий идет в общий круг, а пойманный игрок становится водящим.

«Быстрые перебежки»

Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. В середину круга идет водящий. Он подходит к кому-нибудь из ребят и спрашивает: «Свободно ли место?» Тот отвечает: «Нет, но освободится шестое и пятнадцатое».

В это время 2 игрока, чьи номера названы, быстро меняются местами между собой (рис. 44). Этим

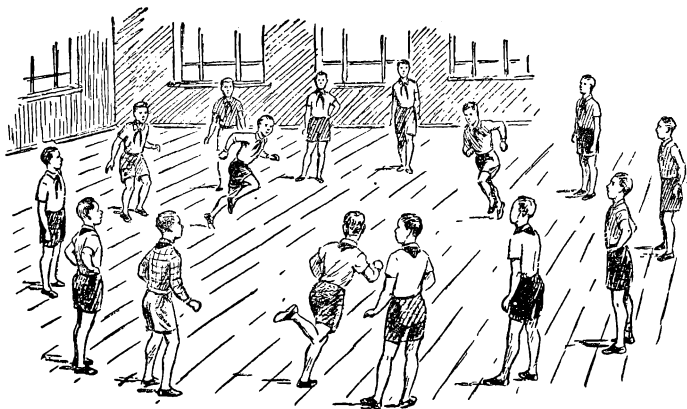


Рис. 44.

моментом пользуется водящий, чтобы занять одно из освободившихся мест.

Если он сумеет это сделать, то водить идет игрок, оставшийся без места.

«На свободное место»

По кругу плотно один к другому ставят стулья. Их может быть 10—15, в зависимости от числа участников.

Игроки садятся лицом к центру, занимая все стулья, кроме одного, который остается свободным.

В центре находится водящий. Его задача — занять свободный стул, но игроки быстро пересаживаются вправо или влево. Стул остается незанятым всего лишь 1—2 секунды, все время «ускользая» от водящего.

Когда, наконец, водящему удастся улучшить момент и занять свободное место, водить идет тот, кто не успел пересест на освободившееся место.

«Платочек-летуночек»

Играющие сидят на стульях по кругу, в центре которого находится водящий.

Игроки перебрасывают между собой платок, завязанный узлом. Водящий старается поймать платок на лету или схватить руку играющего в то время, когда тот держит платок.

Если платок упал на пол, один из игроков обязан поднять его и ввести в игру. Водящий в это время не имеет права хватать игрока за руку.

Водящий не имеет права дотрагиваться до платка и тогда, когда платок лежит у кого-нибудь на коле-

нях. Если водящий перехватит платок, он занимает место в кругу, а водить идет игрок, не сумевший передать платок кому-либо из ребят.

«Сумей догнать»

Чертят 2 полукруга один в другом. Радиус меньшего полукруга — 2 шага, большего — 10 шагов. Игроки располагаются за чертой малого полукруга, а в его середину становится водящий, повернувшись спиной к играющим. Левую руку он держит за спиной ладонью кверху.

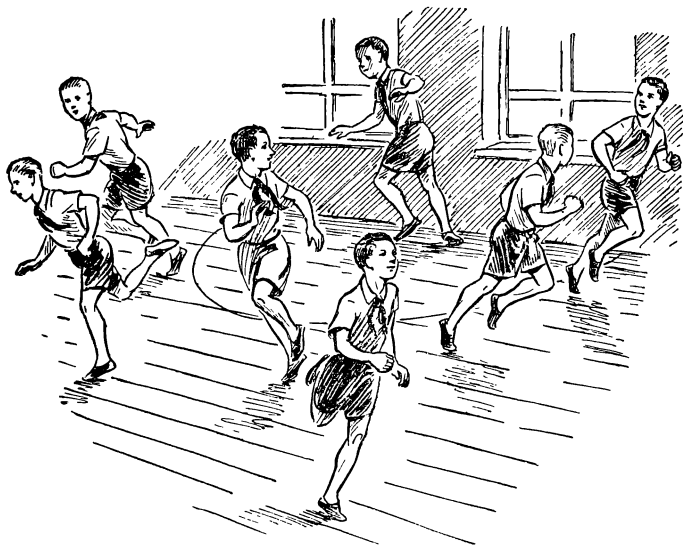


Рис. 45.

Один из игроков подходит к водящему и ударяет его по руке. Водящий быстро поворачивается и старается запятнать любого из игроков, стоящих по кругу, которые убегают за черту внешнего круга (рис. 45). Здесь уже пятнать нельзя.

Если водящий сумеет осалить игрока, то последний идет водить. Если же не сумеет, то игра проводится еще раз, причем роли игроков остаются прежними.

«Не ошибись!»

Играющие образуют 2 круга с равным числом игроков. По сигналу вожатого играющие в каждом круге начинают считать от 1 до 70. Считают по очереди справа налево.

Число, в состав которых входит 7 или которое делится на семерку, не произносят. Вместо этого игрок должен молча обежать круг справа налево. Как только он встанет на свое место, игра продолжается. Выигрывает та команда, которая раньше просчитает до 70.

Кто ошибется и назовет «запрещенную» цифру или побежит не туда, куда следует, должен обежать круг не 1 раз, а 2 раза.

Дорожные знаки

На рисунке 46 дан перечень наиболее употребительных дорожных знаков, начерченных палкой на дороге, выложенных из палочек, камешков и травы. Занятие, на котором разучивают с пионерами дорожные знаки, проводят на площадке. Вожатый, построив пионеров в одну шеренгу с интервалом в один шаг, чертит перед собой какой-либо дорожный знак и объясняет, что он обозначает. Он предлагает пионерам начертить этот знак перед собой, а затем знакомит их со следующим дорожным знаком и т. д.

Когда пионеры вычертят перед собой все дорожные знаки, вожатый показывает, как эти знаки выкладываются из камней, палочек или травы. Убедившись, что все пионеры запомнили обозначение дорожных знаков, вожатый предлагает рядом с начерченными на земле знаками выложить их палочками или камешками.

Когда задание выполнено, нужно еще раз проверить, запомнили ли пионеры тот или иной дорожный знак.



ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ



	Знаки из сучков и палок	Из камней	Из травы	Из веток
Иди прямо (в этом направлении)				
Сверни вправо (влево)				
Осторожно, впереди опасность				
Стоп! Дальше идти нельзя				
Здесь питьевая вода				
Воду пить нельзя				
Письмо в 4 шагах				
Здесь письмо (приказ)				
Направление на лагерь				
Здесь привал				

Рис. 46.

Телеграфная азбука

Группа I	
Е	..
И	...
С
Х
В
Точка
Группа II	
Т	—
М	— —
О	— — —
Ш	— — — —
Ноль	— — — — —
Группа III	
А	..
У	.. —
Ж	.. — —
4	.. — — —
Запятая	.. — — — —
Группа IV	
Н	— .
Д	— . .
Б	— . . .
6	—
Группа V	
Р	— . .
П	— . . .
К	—
Группа VI	
Я	— . . . —
Ц	—
Ю	—
З	—
Группа VII	
В	— . — —
Й	— . — — —
1	— . — — — —
Г	— . — — .
Ч	— . — — . .
9	— . — — . . .
Группа VIII	
Л	—
Ф	—
Ы	—
Щ	—
Группа IX	
2	— . . — — —
3	— . . — — —
7	— . . — — —
8	— . . — — —

Чтобы ребята разучили телеграфную азбуку, потребуется только одно занятие, провести которое под силу каждому вожатому.

Готовясь к занятию, вожатый заготавливает сам или с помощью пионеров бумагу и карандаши для каждого пионера, пару флажков и свисток.

Собрав пионеров во время прогулки или на привале, вожатый рассказывает им о применении телеграфной азбуки в мирное и военное время, о возможности применения ее и в играх на местности для передачи различных сообщений, для установления связи между отдельными звеньями и отрядами. Затем вожатый объясняет пионерам, что обыкновенные буквы, которые мы употребляем при письме, в телеграфной азбуке заменены точками и тире (рис. 47). Например, А обозначается .—, Б —... и т. д. Для того чтобы с первого раза запомнить всю телеграфную азбуку, есть очень простой способ. Почти для каждой буквы телеграфной азбуки придумали слово, начинающееся с этой же буквы и имею-

Рис. 47.

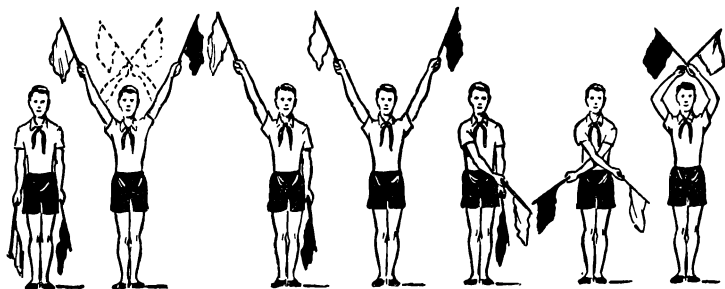


Рис. 48.

щее столько слогов, сколько знаков — точек и тире — в обозначении этой буквы. Те слоги, в которых имеется буква «а», обозначают точку, все остальные тире.

Вот эти слова:

а. — Ар-буз.	р. — . Ра-ду-га.
б — ... Бес-са-раб-ка.	с... Са-ха-ра.
в. — — Ва-ви-лон.	т — Ток.
г — — . Го-ло-ва.	у.. —
д — .. До-бав-ка.	ф.. — . Фан-тас-ти-ка.
е.	х....
ж... — Жат-ва зла-ков.	ц — . — . Цы-га-ноч-ка.
з — — .. Звон бу-ла-та.	ч — — — . Че-ре-му-ха.
и..	ш — — — — Ше-ре-мель-ев.
к — . — Кон-стан-тин.	щ — — . — Щу-ро-гла-зый.
л. — .. Ла-бо-рант-ка.	ь, ъ — .. —
м — — Мо-лот.	ы — . — — Ы-ка-ни-е.
н — . Но-га.	э.. — ..
о — — — О-ло-во.	ю.. — —
п. — — . Пла-ни-ров-ка.	я. — . —

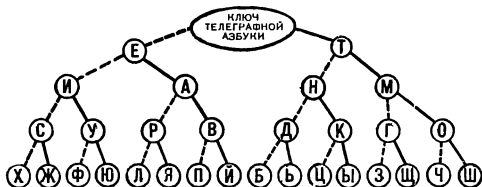


Рис. 49.

Запомнить слова нетрудно. Даже без записи, повторив их 2—3 раза, все ребята их выучат. Теперь пусть попробуют что-либо передать с помощью сигналов. При передаче сигналов флажками правило такое: две руки, поднятые вверх, — тире, одна — точка. Передав букву, нужно сделать отмах внизу одной рукой, в конце слова — отмах внизу двумя руками (рис. 48).

Перед началом передачи поднимают две руки над головой и машут ими в разные стороны, получив такой же ответ от принимающего, опускают руки и начинают передачу. Например, нужно передать слово «флаг». Передающий телеграмму вспоминает слово, обозначающее букву Ф — фантастика. При первом слоге с буквой «а» поднимает вверх один флажок, при втором тоже, третий слог без буквы «а» — вверх поднимаются два флажка, четвертый опять точка — один флажок. Передав все знаки, делают отмах правой рукой внизу, — кончена буква, начинают передавать другую. Принятую флажкограмму расшифровывают с помощью телеграфного ключа (рис. 49).

Азимут

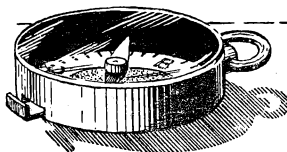
Азимутом называется угол, образуемый направлением магнитной стрелки на север и на любой местный предмет — ориентир. Азимут на какой-либо предмет легко определить с помощью компаса (рис. 50). Делают это так: отпустив тормоз компаса и дав стрелке успокоиться, подводят под ее северный конец нулевое деление на лимбе компаса. Затем, положив на крышке компаса через центр спичку, направляют ее на избранный местный предмет (рис. 51). Угол в градусах, образуемый стрелкой компаса и спичкой, и есть азимут на этот предмет.

Для чего нужно уметь определять азимуты?

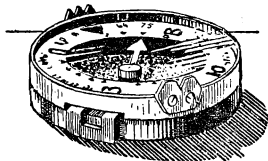
Это необходимо, во-первых, при топографической съемке, а во-вторых, для того, чтобы двигаться по бездорожью, в тумане или ночью в ненастную погоду и не сбиться с пути.

Отправляясь в путь, прежде всего нужно определить азимут, то-есть определить направление своего движения.

На топографической карте находят точку своего стояния, а также ту точку, в которую надо прийти. Соединяют обе точки прямой линией и определяют с помощью компаса или транспортира угол между этой линией и линией, указывающей на этой карте направление на север, то-есть, короче говоря, определяют



Школьный компас



Компас Андрианова

Рис. 50.

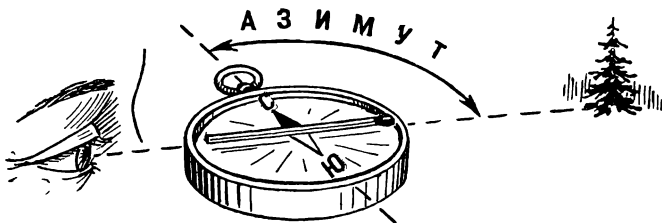


Рис. 51.

азимут на искомую точку, или, как говорят географы, снимают азимут (рис. 52).

Установив направление движения по карте, определяют это направление на местности. На крышку компаса кладут спичку так, чтобы она образовывала со стрелкой, указывающей направление на север, угол, равный только что определенному азимуту. Затем, смотря вдоль спички, на местности находят какой-либо выдающийся предмет, например, высокое дерево или трубу, и смело двигаются до него. Это называется визирование. Дойдя до ориентира, снова визируют, находят новый ориентир и продолжают движение. Так поступают до тех пор, пока не придут к намеченной цели. Надо заметить, что азимут нужно определять очень точно, так как даже небольшая ошибка в определении азимута на $1-2^\circ$ при движении на большие расстояния вызовет отклонения на сотни метров. Но таким путем по азимуту возможно движение только по сравнительно открытой местности, где можно выбрать заметные ориентиры на большом расстоянии. В лесу движение по азимуту происходит следующим образом:

Группа, идущая по густому лесу, высылает вперед одного из своих товарищей — это «живой ориентир».

Он идет впереди всех на возможно большем расстоянии. Идущий за ним следом товарищ с компасом, на котором установлен заданный азимут, визирует на этот живой ориентир и направляет его движение, командуя, идти ли ему прямо, правее или левее.

Объяснив все это пионерам и показав практически, как определяется азимут, как производится движение по азимуту, вожатый разбивает звено или отряд на

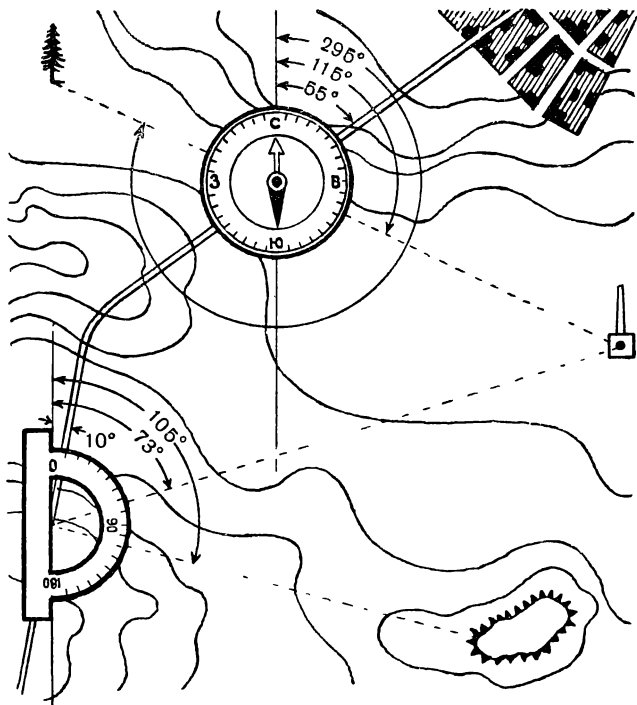


Рис. 52.

небольшие группы, каждой группе вручает компас и последовательно дает ряд заданий:

1. Определить азимут на какой-либо предмет.
2. Указать по заданному азимуту намеченный во-
жатым ориентир.
3. Двигаться по заданному азимуту.

Маршрутная глазомерная съемка

Маршрутная лента или топографический план пу-
ти — наиболее краткое, точное и выразительное опи-
сание маршрута.

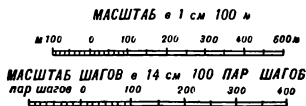


Рис. 53.

Для маршрутной гла-
зомерной съемки нужен
планшет (лист фанеры
или тонкая, но ровная до-
ска размером 30×40 мет-
ров), компас, визирная
трехгранная линейка,
лист плотной бумаги, ка-
рандаш, резинка и две
булавки.

Компас прикрепляют
к планшету в левом верх-
нем углу (рис. 53).

Расчертив лист плот-
ной бумаги на клетки
и установив масштаб,
в котором будет происхо-
дить съемка, прикреп-
ляют его к планшету. За-
тем, повернувшись лицом
в сторону участка пути,
съемка которого будет

производиться, ориентируют планшет с помощью компаса по сторонам горизонта. Делают это так: отпускают тормоз компаса и дают стрелке успокоиться; поворачивая планшет, подводят букву «С» на лимбе под северный конец стрелки компаса. Прodelав это, намечают на бумаге искомую точку съемки. От этой точки проводят так называемую ходовую линию — маршрут предстоящей съемки. Наметив какой-либо ориентир в конце или в середине маршрута, поднимают планшет, не сбивая ориентировки, и наводят на этот ориентир визирную линейку так, чтобы ближайший к плану конец ее касался булавки, установленной в исходной точке. Прочерчивают вдоль линейки линию. Это и есть ходовая линия.

Затем, не сбивая ориентировки планшета, также

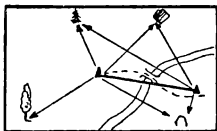
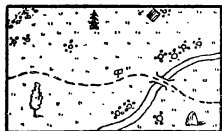
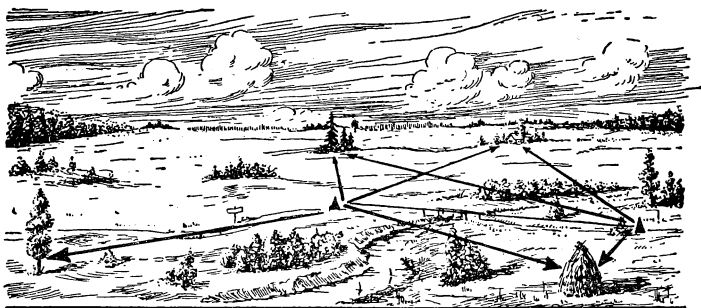


Рис. 54.

визируют на 2 — 3 местных предмета вправо и влево от маршрута и проводят прямые линии. Двигаясь по маршруту вдоль ходовой линии, измеряют расстояние до ориентира и откладывают его в масштабе на ходовой линии.

Теперь визируют в обратном направлении на те же местные предметы. В точках пересечения линий первого и второго визирования ставят условные знаки, обозначающие данные местные предметы. Стерев резинкой линии, наносят на план условными топографическими знаками вдоль маршрута «на глаз» все остальные местные предметы и объекты, подлежащие съемке (рис. 54).

Предварительно рассказав все это пионерам, вожатый вместе со всеми пионерами производит съемку первого участка маршрута, еще раз объясняя им все свои действия. Затем дает задание каждой группе пионеров произвести съемку того или иного участка пути.

ОСНОВНЫЕ ТОПОГРАФИЧЕСКИЕ ЗНАКИ



Рис. 55.

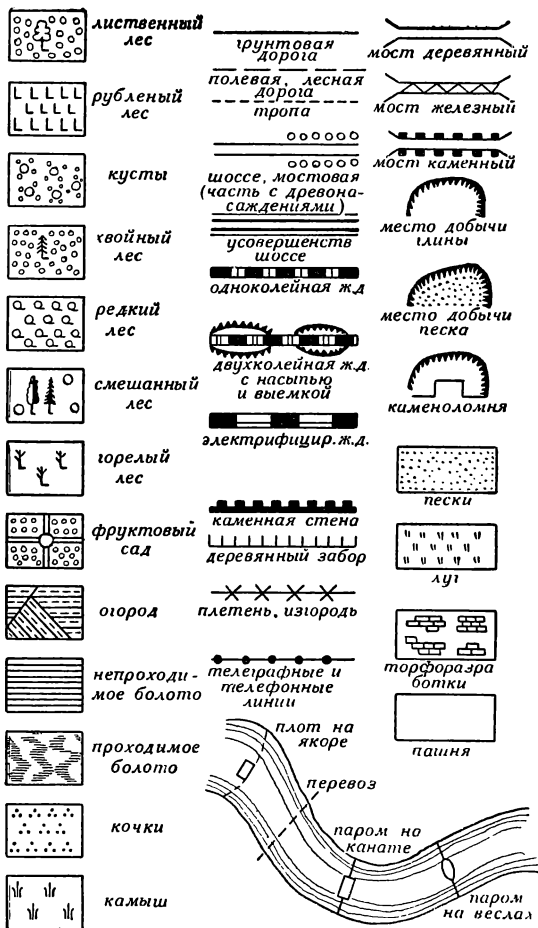


Рис. 56.

СОДЕРЖАНИЕ

От авторов	3
О значении игры	5
О выборе подвижных игр	7
Подготовка к игре	12
Игры на площадке	18
Игры с бегом и прыжками	18
Игры с сопротивлением	31
Эстафетные игры	34
Игры с мячом	44
Игры-аттракционы	65
Игры на местности	71
Игры на воде	99
Игры в помещении	107
Приложение	114

ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Присылайте ваши отзывы о содержании, художественном оформлении и полиграфическом исполнении книги, а также пожелания авторам и издательству.

Вожатых и педагогов просим написать, как помогла эта книга им в работе.

Укажите ваш адрес, профессию и возраст.

Пишите по адресу: Москва, Суцеская ул., 21, издательство ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия», массовый отдел.

Редактор *М. Кондратьева*

Художники:

Обложка *Г. Завьяловой*; рисунки *Н. Лобанева и С. Наумова*

Худож. редактор *Н. Зикеев*

Техн. редактор *А. Бродов*

А02526 Подписано к печати 12/V 1953 г. Бумага 70×108¹/₃₂=2 бум. л. =
5,48 п. л. Уч.-изд. л. 4,6 Тираж 50 000 экз. Цена 2 р. 40 к.
Заказ 952

Типография „Красное знамя“ изд-ва „Молодая гвардия“.
Москва, Суцеская, 21.

Цена 2 р. 40 к.

МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ
1953