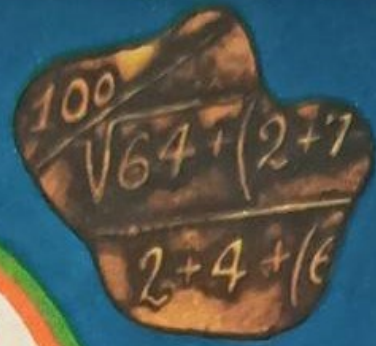


Е. Минский

# КЛУБ

На Дому

ВЫПУСК 2



ИЗДАТЕЛЬСТВО «МАЛЫШ» МОСКВА 1983







## Д ОРОГИЕ РЕБЯТА!

В Московском ордена Трудового Красного Знамени городском Дворце пионеров и школьников уже несколько лет существует необычный клуб — «Клуб на дому». Этот клуб знакомит ребят с различными играми, которые можно проводить дома, на сборах звеньев и в октябрьских звёздочках.

Такой клуб, ребята, можете организовать и вы. В этом вам поможет книга, которую мы предлагаем. В ней собраны игры и затеи, развивающие силу, ловкость, меткость, наблюдательность, смекалку и другие полезные и нужные в жизни качества.

«Клуб на дому» научит вас интересно и весело проводить своё свободное время и поможет привлечь к играм друзей и товарищей.



## УПРАЖНЕНИЯ В СИЛЕ И ЛОВКОСТИ

**Не урони шарик.** Положи в ложку шарик (круглое яблоко, картошку) и, держа её в руке, пройди по комнате, преодолевая различные препятствия. Поднимись на стул и сойди с него, пролезь под доской, лежащей на двух табуретках, и т. п. При этом постарайся ни разу не уронить шарик.

Кто лучше и быстрее выполнит это упражнение?

**По «туннелю».** Поставь в один ряд 3—4 стула — это туннель. Через него надо проползти так, чтобы ни разу не прикоснуться к стенкам и потолку «туннеля». За этим должны следить другие участники игры или судья. Если в первый раз не получится, попытку можно повторить.



**Кто кого перетянет!** Проведи это состязание с товарищем, примерно равным тебе по силе. Сядьте лицом друг к другу, слегка согнув колени и упершись ногами в ступни парт-





нёра. Вытянутыми вперёд руками ухватитесь за палку на уровне груди и тяните её на себя, стараясь оторвать партнёра от земли. Побеждает тот, кому удастся это сделать.

**Кто прыгнет выше.** Подними вверх руку и прикрепил в этом месте лист бумаги (булавками или кнопками, чтобы не испортить обои). Возьми карандаш и, вытянув руку как можно выше, сделай на листе отметку. Потом, стоя на этом же месте и вытянув руку, сделай прыжок вверх и отметь на бумаге высшую точку прыжка.

Пусть потом то же самое сделает второй, третий играющий. Победителем окажется тот, у кого расстояние между первой и второй отметками будет больше.



**Хлопки и прыжки.** Подпрыгни и хлопни в ладоши. Повтори прыжок и, пока не приземлился, постарайся хлопнуть в ладоши не один, а два-три раза, сколько сможешь. Проведи соревнование с товарищем — кто успеет на лету сделать больше хлопков, тот победит.





## СОРЕВНОВАНИЯ-ПОЕДИНКИ

**Поединок на ракетках.** Двое играющих получают по ракетке от настольного тенниса или по кусочку фанеры. На каждую из них кладут кубик или плоскую игрушку небольшого размера. Ракетку с кубиком берут в левую руку и отводят её в сторону. По сигналу, свободно передвигаясь, каждый играющий пытается взять кубик с ракетки противника, не давая возможности противнику взять свой кубик и стараясь



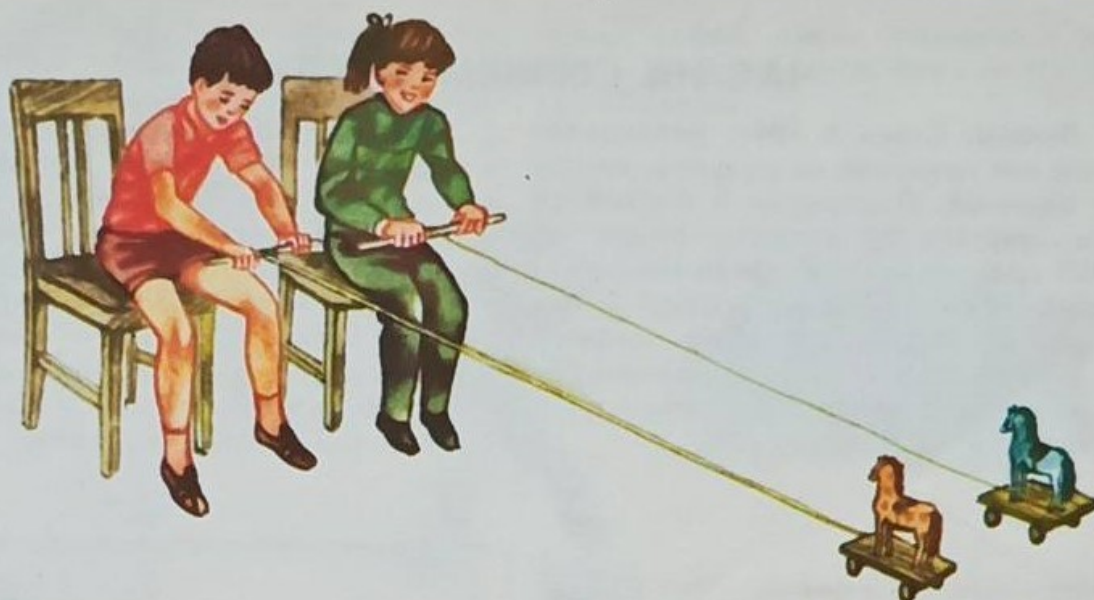
не уронить его. Тот, кто сумеет два или три раза подряд снять кубик, считается победителем.

**Кто окажется проворнее!** Двое ребят опускаются друг перед другом на колени (на ковре, на мягкой подстилке). У каждого сзади за поясом должен быть заткнут платок или шарф. Задача состоит в том, чтобы, не поднимаясь с коленей, зайти противнику в тыл и вырвать платок. Нельзя трогать или отстранять противника руками. Побеждает тот, кто сумеет это сделать.



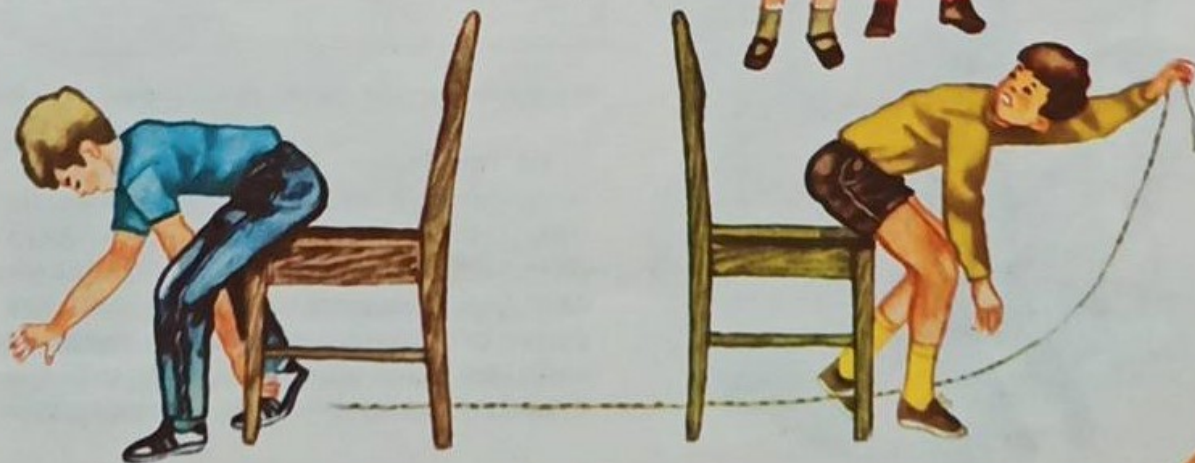
**Проворные мотальщики.** К двум круглым палочкам привяжите по шнуру длиной не менее трёх-четырёх метров, а к концам шнуров — какие-нибудь игрушки на колёсах. Сядьте рядом и, вращая палочки, постепенно наматывайте шнур, приближая к себе игрушку. Побеждает тот, кто приблизит к себе игрушку первым.





**Неуловимый шнур.** Двое играющих садятся на стулья, спиной друг к другу. Под стульями протягивают верёвку. По сигналу играющие должны вскочить, обежать оба стула, сделав три полных круга, затем сесть на свой стул, наклониться и вытянуть к себе верёвку. Выиграет тот, кто сделает это первым.

Каждому следует бежать в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя.





## ЧАС НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

**Вьюны.** Стань в круг, расчерченный, как показано на рисунке, лицом к единице. Подпрыгни и попытайся повернуться в воздухе влево на 360 градусов. Если, приземлившись, ты окажешься перед цифрой 5, получишь 5 очков, перед цифрой 7 — 7 очков и т. д. Победителем будет тот, кто после трёх попыток наберёт больше очков.

**Поединок на рапирах.** Начертите на земле два круга диаметром 40—50 см. Центр одного должен отстоять от центра другого примерно на 80 см. Перед каждым кругом становится играющий с рапирой — гибкой палкой. В центре каждого круга кладут чурку. Цель поединка — выбить рапирой чурку из круга противника и сохранить свою.

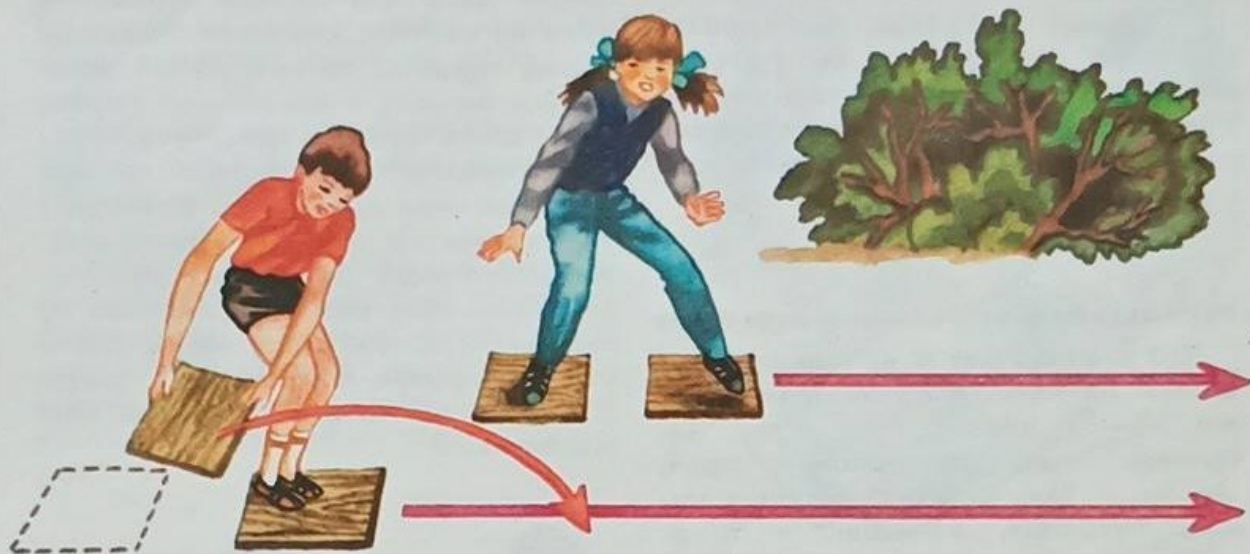


**На тот берег.** Участники игры должны пройти «болото», не замочив ног. Делается это при помощи двух дощечек. Соревнующиеся становятся рядом, на расстоянии двух шагов друг от друга, и кладут впереди себя по две дощечки. По сигналу судьи они начинают переправу:



становятся сначала на одну дощечку, затем на другую. Потом поднимают первую дощечку, кладут

перед собой, снова становятся на неё, и так до тех пор, пока не пройдут «болото».



## ИСПЫТАЙ СЕБЯ

**Определи на глаз.** Хороший мастер всегда на глаз и безошибочно сумеет определить толщину доски или бруска, диаметр болта, гайки, трубы, длину плиты и т. п. А как натренирован глаз у тебя и у твоих друзей?

Пригласи ребят и устрой соревнование — кто точнее сумеет ответить на такие вопросы:

1. Какова длина, ширина, высота комнаты, где вы собрались?
2. Какова длина, ширина крышки стола, за которым вы сидите?
3. Сколько раз карандаш уложится по длине этой крышки?
4. В вазе лежат орехи или конфеты, кусочки сахара. Сколько их?





5. Сколько стаканов воды войдёт в графин, бидон, кастрюлю, банку и т. п.?

Придумай другие подобные вопросы.

Чем чаще ты будешь тренировать свой глаз, сопоставлять свои ответы с ответами товарищей, тем лучше. Скоро ты убедишься, каких хороших результатов можно добиться при постоянных тренировках.

**Что в мешочке?** В небольшой мешочек из непрозрачной ткани вложи 10—12 мелких предметов, например: шишку, морковку, орех, шарик, кубик, ключик, катушку ниток, пуговицу, камешек и т. п. (один или два предмета могут быть в двух экземплярах). Мешочек сверху завяжи. Предложи ребятам определить на ощупь, что лежит в мешочке. Выигрывает тот, кто сумеет точнее назвать все предметы и сказать, есть ли среди них одинаковые и сколько их.



**Правая, левая где сторона!** Попробуйте проделать упражнение. Оно только на первый взгляд может показаться простым и лёгким. На самом деле это не так. Положите руки на колени, хлопните в ладоши перед грудью, правой рукой возьмитесь за нос, а левой — за правое ухо. Потом опять хлопните в ладоши, возьмитесь левой рукой за нос, а правой — за левое ухо. Повторите упражнение в той же последовательности ещё несколько раз, постепенно убыстряя темп. Только не перепутайте, где у вас нос, а где — ухо, где правая, а где левая сторона.

Кто из вас окажется самым внимательным?





## ЗА ОДНУ МИНУТУ

Все задания выполняются за одну минуту. Судья следит за этим по часам с секундной стрелкой. Начинают и заканчивают выполнение заданий все одновременно, по его сигналу.

Чтобы точнее определить победителя, все упражнения надо повторять три раза.

**Задание первое.** Каждый получает карандаш и листок клетчатой бумаги, на котором вычерчен квадрат  $10 \times 10$  клеток. Задача играющих — аккуратно вписать в каждую клетку крестик. Кто впишет быстрее?



**Задание второе.** Каждый получает такой же листок клетчатой бумаги с квадратом  $10 \times 10$ . На этот раз надо в одну клетку вписать крестик, а в другую — нолик, чередуя их правильно в шахматном порядке. Кто без ошибок заполнит больше клеток?



**Задание третье.** На столе, на подносе, ставят миску с водой. Каждый получает стеклянную банку и столовую ложку. Задача играющих — пользуясь ложкой, набрать в свою банку как можно больше воды.

Победителем будет тот, кто первым выполнит все задания.





## СДЕЛАЙ И СЫГРАЙ

**«Кузнечик».** На листе картона или фанеры размером  $25 \times 25$  см начертите из одного центра четыре окружности радиусом в 11 см, 8,5 см, 5,5 см и 2 см. Круги обозначьте цифрами. Это игровое поле. Затем из кусочка древесины вырежьте палочку — «кузнечика», как показано на рисунке. На двух боковых гранях нарисуйте кузнечика с цифрой 1, а на верхней грани поставьте цифру 2.

В игре могут участвовать 2, 3 или 4 человека. Перед началом игры договоритесь, до какого количества

«кузнечик» попадает на линию между двумя кругами, то засчитывается только цифра, написанная на его верхней грани. Например, если у «кузнечика» сверху оказалась цифра 2, то играющему засчитывается два очка.

Если «кузнечик» при ударе попадёт за пределы мишени, то играющий теряет одно очко.

Побеждает тот, кто первым наберёт нужное число очков. Так как в игре часто приходится делать подсчёты, то очки следует записывать.



очков играть. Поставьте «кузнечика» в центральный круг, цифрой 2 вверх. Затем каждый играющий по очереди, ударом указательного пальца по острому концу палочки, заставляет «кузнечика» сделать прыжок. Если «кузнечик» попадает в первый круг, цифрой 2 вверх, то играющему засчитывается три очка ( $1+2=3$ ), если во второй круг — 4 очка ( $2+2=4$ ) и т. д. Если же «кузнечик» упадёт цифрой 2 вниз, то к номеру круга, в который он попал, ничего не прибавляется. Когда

**Слова на одну букву.** Для игры понадобится несколько кубиков, на один меньше, чем число играющих. Кубики надо оклеить белой бумагой и нарисовать на шести гранях каждого — картинки, например: мяч, кегля, ракетка, обруч, лыжи, волчок. Кубики кладут на стол одной и той же картинкой вверх в один ряд, на некотором расстоянии друг от друга.





Играющие садятся вокруг стола и выбирают водящего. Он громко называет различные слова (имена существительные), начинающиеся с той же буквы, что и название нарисованного на верхней грани кубика предмета. Например, если нарисован мяч, водящий может подобрать слова: мо-ре, мо-роз, мя-та,

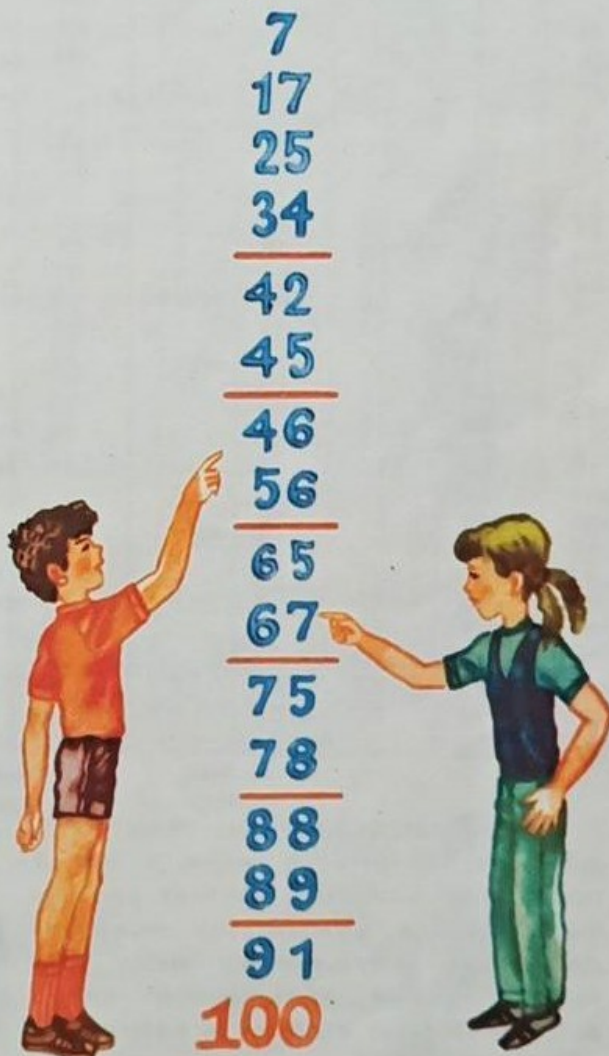
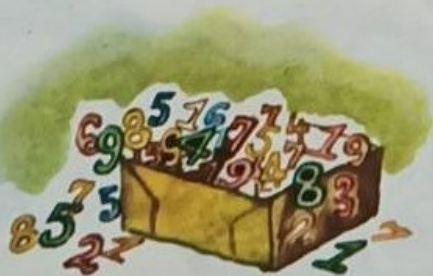
мас-ло, мя-со и т. п. Но как только он назовёт слово «мяч», каждый старается схватить со стола один кубик. Тот, кто останется без кубика, становится водящим.

Кубики опять кладут на стол одинаковыми картинками вверх, и водящий подбирает слова на другую букву.

## ФОКУСЫ И ШУТКИ

**Кто первый скажет «сто»!** Ты предлагаешь товарищу назвать любое число не больше 10. К этому числу ты прибавляешь другое число не больше 10 и то же самое предлагаешь сделать ему. Например: товарищ назвал число 7, ты — 17, товарищ назвал 25, ты — 34, и так до тех пор, пока не будет названо число 100. Тот, кто первый назовёт это число, считается победителем.

Зная секрет этой игры, можно всегда выйти победителем. А секрет очень прост: чтобы число 100 наверняка досталось тебе, надо чтобы предварительно за тобою было число 89, а до этого 78, 67, 56 и т. д. Следовательно, в процессе игры надо незаметно выйти на эту числовую «лесенку», и тогда победа обеспечена.





**Удивительная таблица.** Таблица состоит из шести вертикальных рядов чисел. Предложи товарищу загадать в ней любое число и сказать, в каких вертикальных рядах оно встречается. После этого ты можешь легко определить это число.

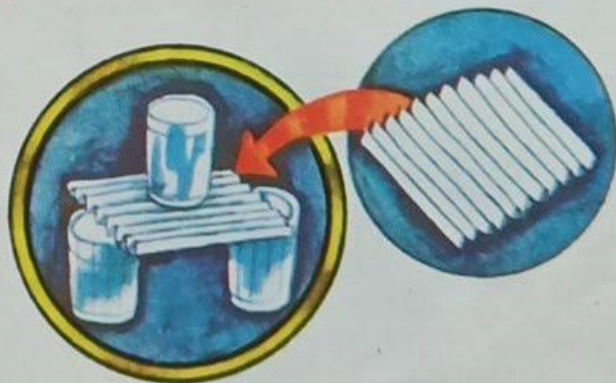
I	II	III	IV	V	VI
1	2	4	8	16	32
3	3	5	9	17	33
5	6	6	10	18	34
7	7	7	11	19	35
9	10	12	12	20	36
11	11	13	13	21	37
13	14	14	14	22	38
15	15	15	15	23	39
17	18	20	24	24	40
19	19	21	25	25	41
21	22	22	26	26	42
23	23	23	27	27	43
25	26	28	28	28	44
27	27	29	29	29	45
29	30	30	30	30	46
31	31	31	31	31	47
33	34	36	40	48	48
35	35	37	41	49	49
37	38	38	42	50	50
39	39	39	43	51	51
41	42	44	44	52	52
43	43	45	45	53	53
45	46	46	46	54	54
47	47	47	47	55	55
49	50	52	56	56	56
51	51	53	57	57	57
53	54	54	58	58	58
55	55	55	59	59	59
57	58	60	60	60	60
59	59	61	61	61	61
61	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63



**Стакан на бумаге.** Поставь на стол два стакана на некотором расстоянии друг от друга. Дай товарищу лист плотной бумаги и предложи ему положить эту бумагу на стаканы и сверху поставить третий стакан. Никто не поверит, что лист бумаги может выдержать тяжесть стакана.

Чтобы продемонстрировать этот фокус, нужно сложить этот лист гармошкой, как показано на рисунке, и стакан будет стоять на нём, даже если наполнить его водой.

Секрет таблицы очень прост. Надо лишь сложить те числа, которые помещены в первых клетках указанных столбцов. Сумма этих чисел будет равна задуманному числу. Например, если задуманное число встречается во втором и пятом рядах, то это — 18.





## ПРОСТЫЕ ХИТРОСТИ

— Я нарисую мелом круг,— говоришь ты друзьям,—и, не выходя из него, достану любой предмет, даже из другой комнаты.

Нарисуй круг вокруг своего пояса и, «не выходя» из него, выполни своё обещание.

— Я сделаю так, что ты не сможешь поднять левую ногу, если кто-нибудь не поддержит тебя,— говоришь ты.

Ты ставишь товарища правым боком вплотную к стене. Стоит ему теперь поднять левую ногу, и он тут же потеряет равновесие.

— Кто может напиться воды из закупоренной бутылки? Никто не может? А я могу!

Переверни бутылку доньшком кверху, налей воду в углубление и выпей её.

— Я раскинул руки в стороны. В левой—у меня пятак и в правой—пятачок. Я могу соединить монеты, не сближая рук.

Урони монету из одной руки и подними её другой рукой, не сближая рук.

— Я покажу вам вещь, которую вы никогда не видели, и я никогда не видел, и никто никогда не видел. И больше никто не увидит—ни я, ни вы, никто на свете. Угадайте, что это за вещь?

Расколи орешек, покажи им ядрышко, положи ядрышко в рот и съешь. Вот и выйдет, что ты сдержал своё слово.





## ПОДУМАЙ И РЕШИ

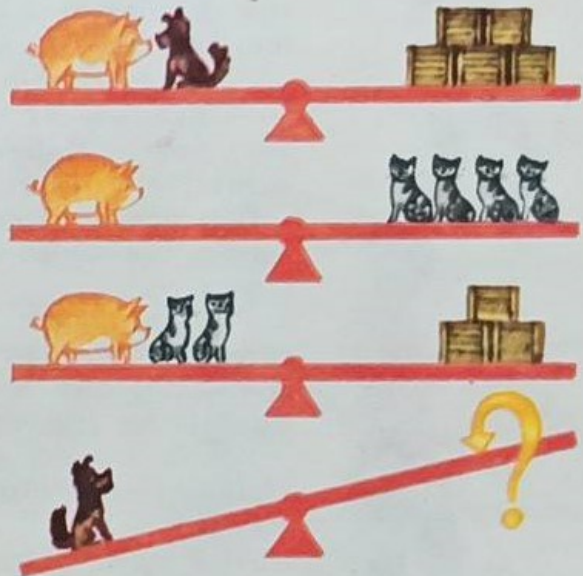
**Задачи профессора Смекалкина.**  
Профессор Смекалкин предлагает три задачи:

1. Книга в переплёте стоит 1 рубль 10 копеек. Книга дороже переплёта на один рубль. Сколько стоит книга и переплёт отдельно?

2. Какие три целых числа, если их перемножить, дают столько же, сколько получится от их сложения?

3. Если один даст другому 1 рубль, то у обоих будет денег поровну, а если второй даст первому один рубль, то у первого денег будет в 9 раз больше, чем у второго. Сколько денег у каждого?

**Вес одной собаки.** Собака и поросёнок весят столько, сколько пять ящиков. Поросёнок весит столько, сколько четыре кошки. Две кошки и поросёнок весят столько, сколько три ящика. Требуется определить: весу скольких кошек равен вес одной собаки?



**Переставь слоги.** Переставь слоги, чтобы, читая буквы по вертикальным и горизонтальным рядам, можно было прочесть по три одинаковых слова.

НА	ЧИ	БА
БА	НЫ	ЛУ
НА	ПА	ЛУ

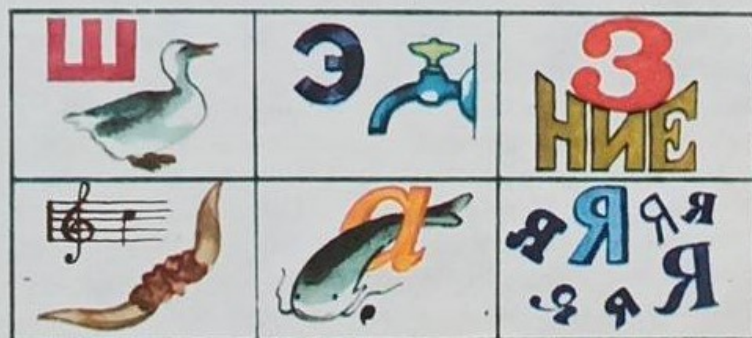




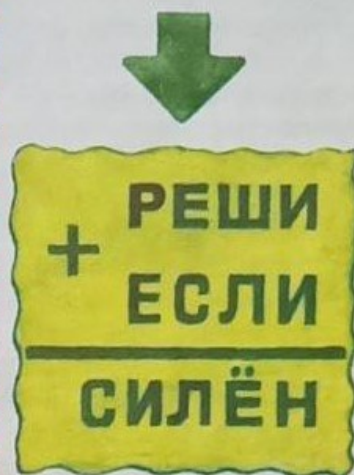
**Какие числа спрятаны!** Цифры скрыты за чёрными плашками. Это могут быть двойки, тройки, восьмёрки, нули и т. д. Известен только результат — 34. Как выяснить, какие числа спрятаны за плашками?

$$(\text{██} - \text{██}) - (\text{██} - \text{██}) = 34$$

**Маленькие ребусы.** Какие слова зашифрованы в этих ребусах?



**Цифры вместо букв.** Замени буквы цифрами так, чтобы получился арифметический пример. Одинаковым буквам должны соответствовать одинаковые цифры, а разным — разные. Известно, что букве Н соответствует цифра 8.



## ОТВЕТЫ

**Задачи профессора Смекалкина.**

1. Книга — 1 рубль 5 копеек. Переплёт — 5 копеек.
2. 1, 2 и 3.
3. 3 рубля 50 копеек и 1 рубль 50 копеек.

**Вес одной собаки.** Вес одной собаки равен весу шести кошек.

**Переставь слоги.** Па-лу-ба, лу-чина, ба-на-ны.

**Какие числа спрятаны!**  $(99 - 32) - (86 - 53) = 34$ .

**Маленькие ребусы.** Шутка. Экран. Знание. Дорога. Сова. Семья.

**Цифры вместо букв.**

$$\begin{array}{r} 9534 \\ + 5174 \\ \hline 14708 \end{array}$$

*34*



*Переплёт - Бксон.*





## ОСАДА КРЕПОСТИ

Играют двое. Для игры нужны две фишки одного цвета (защитники крепости — осаждённые) и 24 — другого цвета (нападающие).

«Крепостью» называется верхний квадрат с девятью кружками. Осаждённые занимают два любых кружка внутри крепости, нападающие — все остальные кружки за пределами крепости. Цель нападающего — занять своими фишками все кружки в крепости, вытеснив оттуда фишки противника. Задача осаждённого — уничтожить не менее 16 фишек противника, чтобы лишить его возможности занять крепость.

Нападающий передвигает свои фишки только по двойным линиям вперёд и в стороны на соседний свободный кружок (снять фишку

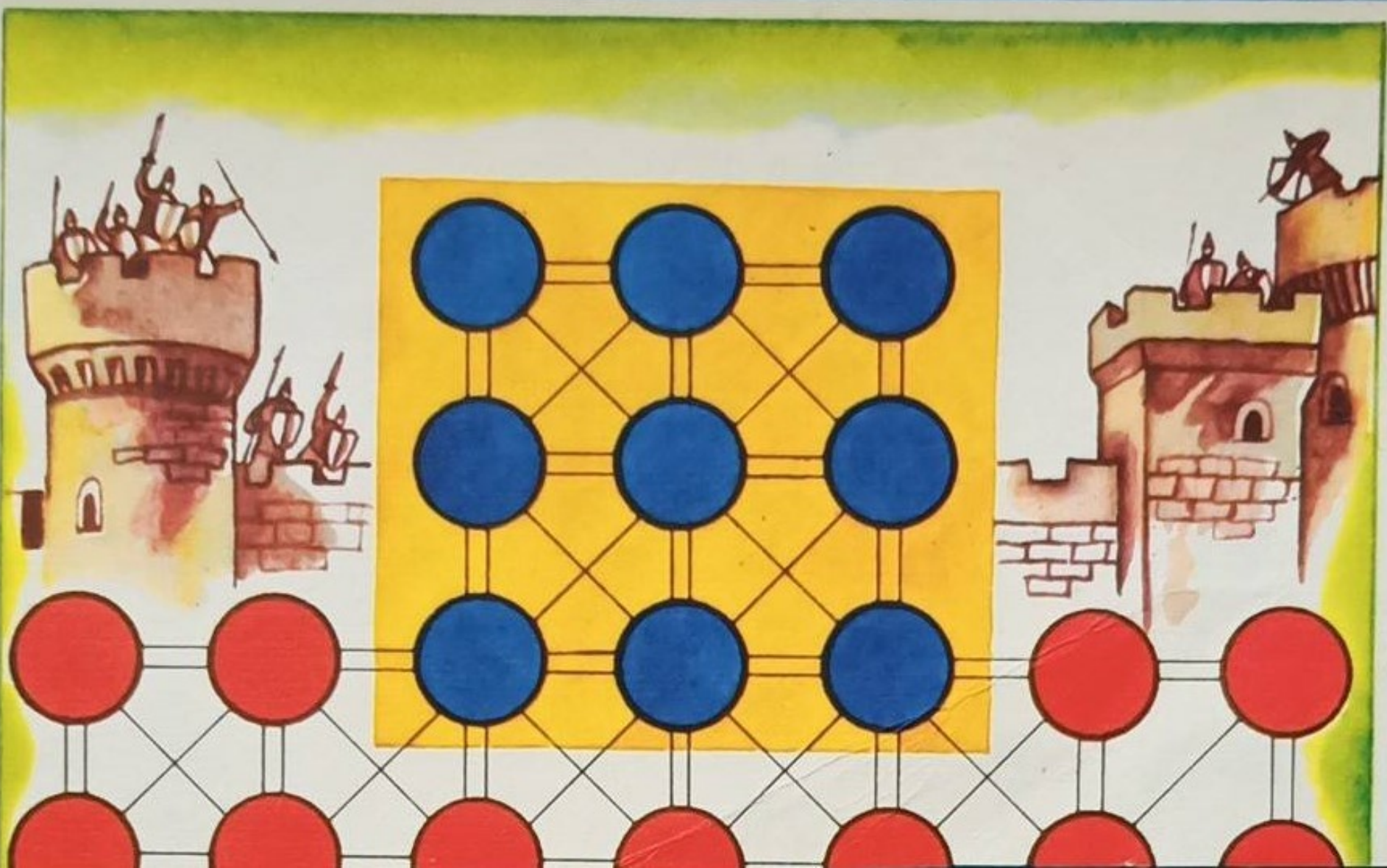
противника он не может). Фишки осаждённого могут передвигаться по любым линиям (двойным и одинарным) и в любом направлении на соседний свободный кружок. Они могут снять фишку противника, если стоят возле неё, а позади неё пустой кружок. За один ход осаждённый может снять и несколько фишек противника, если они стоят так, как при игре в шашки (за каждой из них есть свободный кружок).

Осаждённый выигрывает, если у противника останется менее девяти фишек.

Нападающий выигрывает, когда все кружки в крепости заняты, либо, когда обе фишки противника заперты, т. е. им некуда ходить.









20 коп.

Для среднего школьного возраста

Ефим Маркович Минский

КЛУБ НА ДОМУ

Выпуск 2

Книга с игровыми занятиями

Художник А. Борнсов

Редактор Р. Кордун. Художественный редактор О. Водерников.

Технический редактор М. Копылова. Корректор Н. Шадрина.

Сдано в набор 02.12.82. Подлясано в печать 20.10.83. 60×90<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бум. офс. № 1. Гарнитура журн.-руби. Печать офсетная. Усл. печ. л. 2,5. Усл. кр.-отт. 15,0. Уч.-изд. л. 2,04. Тираж 150 000 экз. Изд. № 6751. Заказ № 1931. Цена 20 коп. Издательство «Малыш». Москва, Н-55, Бутырский вал, 68. Калининский ордена Трудового Красного Знамени полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР Росглаволиграфпрома Госкомиздата РСФСР. Калинин, проспект 50-летия Октября, 46.

4802000000—125  
М М102(03)—83 125—83

© Издательство «Малыш» 1983